

AMSTRAD

M A G A Z I N E

DOSSIER
SIMULATEURS

N° 21 - AVRIL 1987 - 20 F
BELGIQUE : 150 FB - SUISSE : 650 FS - CANADA : 6,25 \$ CAN



M 1157 - 21 - 20,00 F



3791157020009 00210

HMS Cobra : jeu pour grands enfants

Rubis : la gestion sur l'ongle

Concours : un compact-disc et trente jeux à gagner !



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...

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO OBERKAMPF

+ de 1000 TITRES

COCONUT ETOILE

41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28

DU LUNDI AU SAMEDI 10h à 19h
METRO ARGENTINE

AMSTRAD CPC K7		AMSTRAD CPC DISK		LE PACTE		AMSTRAD UTILITAIRES	
ACE OF ACES	89	LA FORMULE	160	MASTERTRONIC 3 JEUX N° 1	210	CALCOMAT	450 D
ARKANOID	89	LES LAUREATS	190	MASTERTRONIC 3 JEUX N° 2	99	CALC. POWERSOFT	350 D
AGENT ORANGE	99	LIGHTFORCE	85	MASTERTRONIC 3 JEUX N° 3	99	DATAMAT	450 D
ANNALS OF ROME	140	LEADER BOARD	85	MISSION TORPEDO	230	D BASE 2	790 D
ATHLETE	180	MERCENARY	110	MURDER OFF MIAMI	139	D A.M.S.	290 C
AMSTRAD ACADEMY	95	MASSACRE A LA TOMATE	145	M'ENFIN	169	D A.M.S.	395 D
AVENGER	95	MURDER OFF MIAMI	89	MASTERS OF UNIVERSE	145	D' DRAW	640 D
A.C.E.	120	MARBLE MADNESS CONST. KIT120	95	MISSION ELEVATOR	159	D' GRAPH	640 D
ACROJET	89	MASTERS OF UNIVERSE	95	MEURTRES S/ATLANTIQUE	270	E.M.U.	150 C
ADVENTURES DE JACK BURTON	95	MIAMI VICE	85	MEURTRE A GRANDE VITESSE	210	E.M.U.	210 D
AMERICA'S CUP	89	MERCENNAIRE	99	NEMESIS	149	GRAPHIC STUDIO	190 D
ASTERIX	120	MISSION ELEVATOR	99	ONE	190	GRAPHIC ADV. CREATOR	190 D
ALIENS 2	95	MISSION OMEGA	89	PSI 5 TRADING CIE	149	IMAGES SYSTEM	190 C
AFFAIRE SYDNEY	145	MOVIE	89	PRODIGY	160	IMAGES SYSTEM	250 D
BIG 4	120	MEURTRES S/ATLANTIQUE	199	RESCUE ON FRACTALUS	145	KUMA FORTH	450 D
BOBBY BEARING	110	MEURTRES A GDE VITESSE	180	ROOM TEN	160	LIGHT PEN	250 C
BOMBJACK 2	89	NEMESIS	89	REVOLUTION	135	LIGHT PEN 664	390 D
BATTLEFIELD IN GERMANY	140	PSI 5 TRADING CIE	95	SUPERCYCLE	139	LIGHT PEN 6128	390 D
BACTRON	125	PRODIGY	110	SHOCKWAY RIDER	149	LA SOLUTION	950 D
BILLY BANLIEUE	125	ROBBOOT	120	SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	139	L'EXPERT	750 D
BREAK THRU	89	REVOLUTION	85	SIGMA 7	139	LASER GENIUS	250 D
BATMAN	89	STRYFE	130	STRYFE	190	LASER BASIC	250 D
COSMIC SHOCK ABSORBER	89	SCORPION	95	SPACE HARRIER	135	MUSIC STUDIO	220 D
COBRA	85	SUPERCYCLE	95	STAR GAMES 1	160	MASTERFILE 3	460 D
CAMELOT WARRIOR	95	SHOCKWAY RIDER	95	SHORT CIRCUIT	149	MULTIPLAN	580 D
CAULDRON 2	79	SYGMA 7	89	SHRINK MAN	149	MUSIC SYSTEM	190 C
COLOSSUS CHESSE 4	140	STAR GAMES 1	120	SHRINK MAN	149	MUSIC SYSTEM	250 D
COMPUTER 10 HITS VOL. 3	120	SHORT CIRCUIT	89	SHAO LIN'S ROAD KUNG-FU	149	MELBOURNE DRAW	180 C
DRAGON'S LAIR 2	95	SHRINK MAN	99	SILENT SERVICE	139	M.A. BASE	210 C
DUEL	110	SHAOLIN'S ROAD	99	STARGLIDER	230	MULTIFACE 2	570 K
DONKEY KONG	89	SILENT SERVICE	88	STARSTRIKE 2	169	PROGRAMMER STUDIO	220 D
DEEPSHOCK	89	SPACE HARRIER	85	SKYFOX	160	POCKET BASE	750 D
DRAGON'S LAIR	89	STARGLIDER	170	SWORD AND SORCERY	149	POCKET CALC.	450 D
DANDY	95	SPACE SHUTTLE	125	TENEBRES	145	RICHIE LIEU GESTION	190 C
DAMBUSTERS	99	STREET HAWK	89	T.T. RACER	140	RICHIE LIEU GESTION	250 D
DRUID	99	SPINDIZZY	95	TERRA CRESTA	139	SUPERPAINT	395 D
EXPRESS RAIDER	89	SEPULCRI	110	TRAILBLAZER	128	SPACE MOVING	295 C
ELEVATOR ACTION	89	STARSTRIKE 2	92	THAI BOXING	129	SPACE MOVING	395 D
ELECTRAGLIDE	99	STRIKE FORCE HARRIER	88	TEMPEST	169	TASWORD	460 D
EXPLORER	130	SPIFFIRE 40	86	TOMAHAWK	145	3D STUDIO	220 D
ELITE FRANÇAIS	190	THE HIVE	110	THEY SOLD A MILLION 2	140	3D MEGACODE	169 C
FUTURE KNIGHT	95	TENEBRES	99	THEY SOLD A MILLION 3	145		
GRANGE HILL	110	T.T. RACER	120	TOP SECRET	210		
GREAT ESCAPE	89	THANATOS	89	TUJAD	169		
GAUNTLET	95	TRIVIAL PURSUIT	190	TOAD RUNNER	169		
DEEPER DUNGEONS	69	TRAILBLAZER	88	TENSIONS	169		
EXT. GAUNTLET	125	THAI BOXING	85	UCHI MATA JUDO	149		
GRAND PRIX 500CC	99	TARZAN	89	V	149		
GOLIATH	78	TOP GUN	85	WARLOCK	160		
GHOST 'N GOBLINS	75	TEMPEST	120	WERNER	210		
GREEN BERET	99	HEARTLAND	170	WEST BANK	99		
GOONIES	99	TENTIONS	120	WINTER GAMES	145		
HOWARD THE DUCK	99	THEATRE EUROPE	140	WARRIOR 4	145		
H.M.S. COBRA	259	TAPPER	99	XEVIOUS	139		
HIT PACK	99	THEY SOLD A MILLION 1	99	KAT TRAP	149		
HACKER 2	130	THEY SOLD A MILLION 2	99	XENO	169		
HARDBALL	120	THEY SOLD A MILLION 3	110	YIE AR KUNG FU 2	149		
INDOOR SPORTS	99	UCHI MATA JUDO	89	Z.O.X. 2099	195		
IMPOSSIBL	99	WARLOCK	95	10TH FRAME	145		
INFILTRATOR	95	WERNER	140	1942	139		
ICON JON	99	WEST BANK	69	3D GRAND PRIX	140		
IMPOSSIBLE MISSION	89	WARRIOR	95				
INFERNAL RUNNER	160	WAY OF THE TIGER	95				
INTERNATIONAL RUGBY	120	WORLD GAMES	95				
INTERNATIONAL KARATE	89	WINTER GAMES	95				
JACK THE NIPPER	85	XEVIOUS	89				
JOHNNY REB 2	120	XENO	95				
JAIL BREAK	95	XARO	110				
KRACKOUT	99	YIE AR KUNG FU 2	89				
KRACKOUT	110	Z.O.X. 2099	140				
KRACKOUT	99	10TH FRAME	89				
KRACKOUT	90	1942	89				
KRACKOUT	89	3D GRAND PRIX	88				
KRACKOUT	89	3D BOXING	99				
KRACKOUT	99	NINJA	69				
KRACKOUT	95	LOCOMOTION	69				
KRACKOUT	145	ONE MAN AND HIS DROID	69				
KRACKOUT	145						
KRACKOUT	290						

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

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 découper
ou à recopier sur papier libre et à envoyer
à : **COCONUT, 13, boulevard Voltaire,
75011 Paris.**

NOM _____
ADRESSE _____

TÉL. : _____

TITRES _____ AMS 04/87 _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 20 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disquette. **Total à payer** F

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de

remboursement)

Précisez votre ordinateur de jeux :

☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64

☐ SPECTRUM

'Cette superbe simulation allie action et stratégie avec bonheur' TILT

MERCENARY

PAR PAUL WOAKES

CE JEU POUR C64 ET ATARI EST UN SUCCÈS MONDIAL.
UNE NOUVEAUTÉ POUR AMSTRAD CPC

NOVAGEN

AMS-CASS 110FF

TEXTE FRANÇAIS SUR L'ECRAN

WEI Soft

1, Voie Felix Eboué 94000 Créteil
TEL. 43.39.23.21

Kortex

SICOB
Stand 3 E
3070

Une carte électronique un logiciel magique.

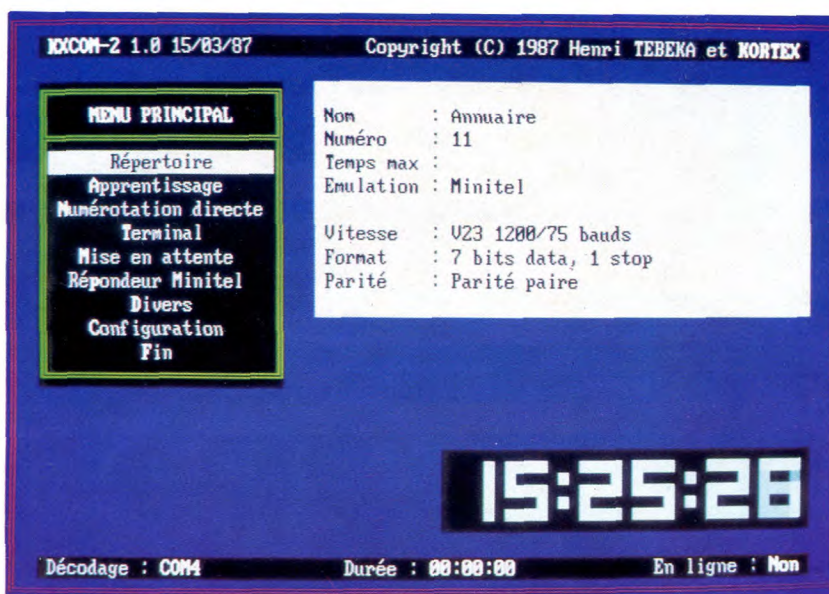
Votre ordinateur va en être fou...

Remplaçant
votre Minitel
devenu inutile,

il pourra appeler l'annuaire électronique ou tout autre service du Minitel. Les informations s'afficheront sur l'écran de votre ordinateur et vous utiliserez son clavier professionnel. Il suffit pour cela d'installer la carte Kortex et de brancher sa prise téléphonique (comme un simple téléphone). Avec en plus :

- Appel automatique.
 - Sauvegarde et impression des pages.
 - Numérotation de séquence d'accès à des services.
- Par exemple : consultation, sauvegarde et traitement des cours de la Bourse ou de votre compte en banque.

Fonctionne sur PC, XT, AT.

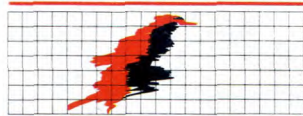


Il pourra
échanger
des fichiers
par téléphone
avec d'autres
ordinateurs.

Toutes les informations contenues dans votre ordinateur pourront être transférées simplement et rapidement. Par exemple :

- Un fichier comptable saisi à Marseille pourra être envoyé en quelques minutes à Strasbourg, y être traité, et renvoyé immédiatement à Marseille.
- Possibilité d'envoyer tous fichiers, textes ou programmes dans le monde entier.
- Grâce à des méthodes de contrôle très sophistiquées le logiciel KX COM vous assurera un transfert sans erreur, même si la liaison téléphonique est mauvaise.

K.O.R.T.E.X



KORTX INTERNATIONAL
71 Rue Archereau 75019 Paris
Serveur 42 00 37 44
Télex 216 067
Téléphone 40 05 04 64



~~3750~~ Fht
1250 Fht
Version Amstrad

Les hommes téléphonent, les ordinateurs Kortexent.

JE SOUHAITE
RECEVOIR UNE
DOCUMENTATION
PRODUITS KORTX

NOM
SOCIETE
FONCTION
ADRESSE

Les, GEANTS du jeu
informatisé



elite

Elite Systems S.A.R.L.

1, Voie Félix Eboué
94000, Créteil, Paris

Tel: 43.39.23.21

Telex: 220064, ext. 3076

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

Commodore 64/128 - Cassette
Commodore 64/128 - Disc
Amstrad CPC - Cassette
Amstrad CPC - Disc
Spectrum - Cassette
CBI Chèques Bancaire

BOMB JACK II
Deretour de ses premières
cabrioles sur l'écran, voici
Jack dans un tout nouveau jeu
d'arcade. Cette fois-ci il s'agit
d'un super nouveau jeu de
combat - en fait on pourrait
appeler ça une attaque
"Jack".

6-PAK
6 hits formidables en une seule
compilation 'Jeu à Bonus -
Duo'. Pas encore sorti, action
simultane à deux joueurs.



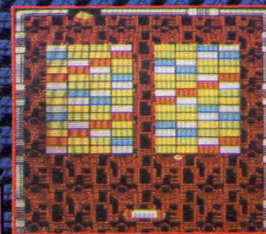
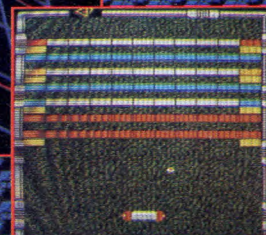
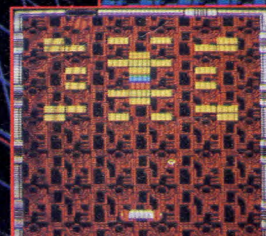
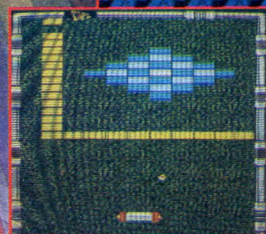
ATARI-ST
AMSTRAD



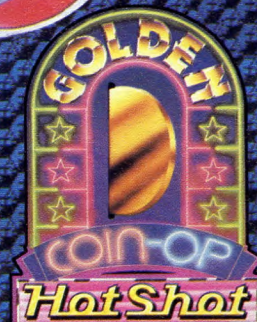
COMMODORE
SPECTRUM



MANO



Licensed from © Taito Corp. 1986.
Programmed for Amstrad, Spectrum,
Commodore, Atari by Imagine Software.



The name
of the game

ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUS
TEL 93 42 71 45

SOMMAIRE

N° 21
AVRIL 87

AMSTRAD MAGAZINE

News

Gérez vos cagnottes	18
Amstrad Pro	43

Softs

Dragons lair	27
Meurtres en série	28
Astérix	30
Druid / Jail break / City slicker	31
HMS Cobra	32
M'enfin	35

Amstrad Pro

CAO et Turbo Pascal	47
Système Expert	57
PCW Graph	58
Rotate	64
Quick Mailing	66
Rubis	68
Mathez votre Amstrad	130
Séquenceur	134

Listings

Vérificateur V2	105
Combat	106
Othello	110
Vérificateur V3 PCW	114
Spot	121
Desfrac PCW	124

Kit

Carte de sortie à commande "musicale"	143
---	-----

Dossier

Les meilleurs simulateurs : CPC PCW PC	163
--	-----

Reportage

Gestion d'un vidéo-club sur Amstrad	70
---	----

Divers

Hit parade des lecteurs	26
Concours Océan	24
Help	37
P.A.	152

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

Assistante de direction : Sabine Planque.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. Rédacteur en chef adjoint : Frédéric Nardeau. Comité de rédaction : Eric Charton, George Brize, Michel Merlet, Pierre Squelart, René-Paul Spiegel.

Fabrication. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent. Maquettistes : Jean-Jacques Galmiche, André Lévy, Marc Soria. Couverture : José Torres. Illustration : Dominique Carrara. Ont collaboré : Patrick Yoann, Guillaume Ponticelli, Eric Mistelet.

Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. Chefs de publicité : Jean-Yves Primas, Christine Gourmelon-Malherbe. Assistante de publicité : Françoise Fontaine.

Services administratifs. Comptabilité : Sylvie Kaminsky.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1987.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. Imprimé par La Haye les Mureaux. Edité par : Laser Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

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

Attention nous avons déménagé!

Veuillez tous noter notre nouvelle adresse : Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDÉ. Tél. 43.98.22.22. Vous y trouverez : la régie publicitaire, les services administratifs de Laser SARL et la rédaction.

AMSTRAD MAGAZINE MODE D'EMPLOI

Attention : changement de numéro de téléphone.

La permanence téléphonique effectuée par le responsable listings a lieu au : 16.1.43.98.01.70 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 : 16.1.43.98.01.71.

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

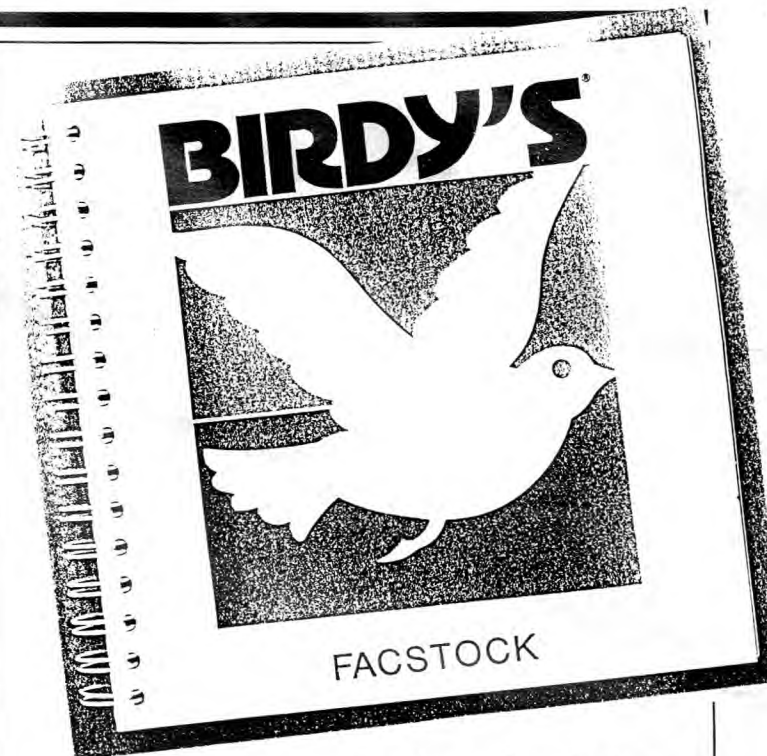
EDITO

L'entente cordiale à la force du poignet

Que les temps sont durs dans le monde infatigable de l'informatique familiale. Difficile de se tailler la part du lion sur une pièce qui ne cesse de bouger... Aussi, comme à notre habitude, nous allons tenter de vous aider à survoler les diverses activités, qui jalonnent notre passion commune. Du jeu à la rubrique professionnelle, nous essaierons de n'oublier aucun d'entre vous.

Certains auront déjà noté le titre de notre dossier, et peut-être même, auront commencé par là. En effet, rien de tel qu'un bon dossier simulateur pour réveiller les passions les plus folles dans toutes les gammes d'âge d'Amstradistes. Croyez-en notre longue expérience, les joysticks vont chauffer...

La rédaction



Birdy's, toujours plus...

Pour la première fois en France, un éditeur de logiciels français va pratiquer la politique du "money back" (retour d'argent). Cette action, au nom alléchant, porte sur l'ensemble des logiciels de la firme, la gamme Birdy's étant composée pour le moment de onze logiciels professionnels, et ouvre la porte à un important marché de vente par correspondance, tel qu'il se pratique aux États-Unis.

Il est important de souligner que, non seulement, il vous sera possible de vous faire rembourser en intégralité votre achat, au cas peu probable ou vous ne seriez pas satisfait, et ceci dans un délai de trente jours après réception, mais aussi, et c'est un point à ne pas négliger, que les tarifs des logiciels concernés, seront dans cette formule, rabattus au tiers du prix normal, passant ainsi des environs de 3 500 F l'unité, à 1 050 F. De quoi se confectionner une logithèque professionnelle à peu de frais.

Tout cela, c'est déjà plus ou moins du passé, étant donné que cela concerne des softs qui donnent entière satisfaction à leurs utilisateurs depuis maintenant quatre ans. Mais la grande nouveauté, sans être vraiment une

surprise, sera la reprise dans un très proche avenir des mêmes logiciels retranscrits en langage C. Cette collection, assure Birdy's, sera commercialisée par cinquante distributeurs (appartenant au club 50 créé récemment par la société), dont les compétences, tant informatiques que techniques, sont actuellement mises à rude épreuve.

Zeni-Corporation : Premier bilan

Nous vous parlions dans notre numéro de mars (numéro 20), de cette organisation, dont le but était de décerner un label, dit qualita. Nous vous livrons donc aujourd'hui les premiers résultats de cette étude sur cinq catégories traitées :

Meilleur jeu d'aventure : Histoire d'or de Cobra Soft
Meilleure simulation : HMS Cobra de Cobra Soft
Meilleur logiciel graphique : Graph-X de Norsoft
Meilleur logiciel musical : Echo-soft de Esat
Meilleure simulation (2°) : Blue War de Free Game Blot
La petite histoire veut que les éditeurs n'ayant pas tous eu réelle confiance en leurs produits respectifs, l'éventail de logiciels ne soit pas plus étendu...

Control
Reset

34, rue de Turin
75008 PARIS
Tél. (1) 42 93 47 32
Métros : Rome, Liège,
St-Lazare, Place Clichy.

DISQUETTE 3"



TH 172
Coffret de rangement
40 disquettes
à charnières

130 F



21 F

POUR AMSTRAD*

EN PROFITANT DE NOS PROMOTIONS

- | | | | |
|----------------------|------------------|-----------|--------------------------|
| 1 TH 175 | 10 DISQUETTES 3" | 279 F | soit la disquette à 23 F |
| 1 TH 172 | 20 DISQUETTES 3" | 570 F | soit la disquette à 22 F |
| 1 TH 176 | 30 DISQUETTES 3" | 825 F | soit la disquette à 21 F |
| DISQUETTES 3" seules | | (par 100) | 24,50 F PIÈCE |
| DISQUETTES 3" seules | | (par 10) | 27,00 F PIÈCE |

FORFAIT DE PORT 40 F (jusqu'à 5 Kg, au-delà nous consulter).

PRIX TTC



A.B. Soft - A.B. Club : La naissance d'un concept

Tout a débuté du "shareware", concept encore méconnu en France, né dans les clubs d'utilisateurs américains. Plutôt que d'utiliser les chemins classiques de la distribution, lesquels sont longs et souvent coûteux, pour diffuser leurs logiciels, nombre d'auteurs ont préféré les introduire dans le domaine public, afin d'en autoriser la duplication à travers les clubs. Cette idée, banale au prime abord, Bertrand Michels l'a rapportée d'un séjour aux États-Unis et l'a aussitôt appliquée en France. Ce fut la création d'A.B. Club. Depuis ce jour, A.B. Club diffuse des disquettes de programmes utili-

taires à 250 F pièce, vendues par correspondance. Mais ce club prometteur ne s'arrête pas en si bon chemin, et en vient progressivement à vendre à ses membres de plus en plus nombreux, des logiciels de niveau professionnel. Ainsi donc, naît A.B. Soft international.

La philosophie que s'est fixé le père de cette société n'a pas changé, le succès venant. La preuve en est que chaque mois, le possesseur d'un logiciel distribué par la société reçoit un magazine réunissant toutes les informations commerciales sur les produits, etc... De plus, un suivi quasi permanent de la clientèle est assuré, qui permet de juguler rapidement tout problème pouvant survenir. En bref, A.B. Soft se désigne seul comme étant l'exemple même de la convivialité, ce que nous sommes tous prêts à croire...

**EN DIRECT
DES CLUBS**

La naissance d'un nouveau club Amstrad, c'est toujours un peu la fête. D'autant que rares sont ceux se trouvant en proche banlieue parisienne.

Le bébé se nomme Amstrad Computer Micro Club, et est ouvert à tous les suresnois et autres habitants de Hauts-de-Seine, sans distinction d'âge. ACMC assure un service de correspondance avec les autres clubs de banlieue et de province. Attention, ce club ne concerne que les possesseurs de CPC (K7 ou disquette).

Pour tout renseignement, s'adresser à :

Jean-Philippe FAVRE
"Amstrad Computer"

1, avenue Jean-Jaures, 92150 Suresne



Le salon du Lavandou

Le club informatique du Lavandou (VAR) organise les 28 et 29 mars prochains, un salon de l'informatique en la salle des fêtes du Lavandou. Au programme : présentation par les clubs informatiques de leurs travaux, présentation de matériel par des professionnels, bourse d'échange de matériels d'occasion, etc...

Les professionnels ainsi que les dirigeants d'associations informatiques intéressés par cette manifestation, peuvent obtenir tous les renseignements nécessaires auprès de Monsieur Collin : 94.05.84.04, en fin d'après-midi de préférence.

Club Informatique du Lavandou
Avenue Jules-Ferry
Groupe scolaire Marc Legouhy
83980 Le Lavandou

Les sociétés bougent

Loriciels à l'heure des Hits

Loriciels annonce le lancement prochain de sa nouvelle collection de produits haut de gamme : les Hits.

Les Hits, une compilation des meilleurs Loriciels ; cette collection ne comportera en effet que les bests du moment. Elle a été en partie créée pour satisfaire les nouveaux utilisateurs, qui ne trouvent plus ces softs sur les rayons de leurs revendeurs.

Trois versions sont d'ores et déjà disponibles pour Amstrad :
HITS N° 1 : RALLY II - INFERNAL RUNNER - 3D FIGHT

HITS N° 2 : FOOT - TENNIS - 5ème AXE

HITS N° 3 : TONY TRUAND - EMPIRE - AIGLE D'OR

Edisoft prend de l'envergure

Cette société distributrice de logiciels et de matériels pour PC et compatibles, annonce une augmentation de son capital de 50 000 F à 1 000 000 F, et sa transformation de SARL en SA. En dix mois, Edisoft a réalisé un chiffre d'affaires de 28,2 MF HT pour son troisième exercice fiscal. Exploite considérable, puisque la société n'a que quatre ans d'activité. A noter, tout de même que Edisoft est le distributeur de logiciels tels que Lotus 1-2-3, Symphony, et autres bests sellers informatiques.

* LOGICIEL44 5 rue des grands courtils 44400 REZE *

*
*
* **R**éussir en
*
*
* **ORTHOGRAPHE** *

* avec la disquette de LOGICIEL 44 *
* 2000 questions *
* 50 règles d'orthographe *
* assistance en cas d'erreur *
* utilisable dès l'âge de 8 ans *
* enregistrement des résultats *
* visualisation des progrès *
* testée avec plus de 300 élèves *
* rédigée par des enseignants *
* compatible AMSTRAD 464,664,6128 *

* prix: 100 F + frais de port 20 F *

* ----- *

* Nom: *

* Adresse: *

* *

* commande disquette à 100 F + 20 F de frais de port *

* Je joins un chèque de F à l'ordre de AMS 21 *

* LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE *

FNAC : un nouveau président

Comme vous le savez, tout ce qui touche de près ou de loin le monde de l'informatique nous intéresse. La Fnac étant un des leaders de la vente informatique en France, il nous paraissait important de vous signaler l'arrivée en date du 11 février dernier, de M. Jean-Louis Périat au poste de président de cette société.

Micro Application exporte

Calcomat, le célèbre tableur sera désormais distribué en Grande-Bretagne, États-Unis et Allemagne. Cette volonté d'exporter les produits français à l'étranger fait suite aux accords commerciaux signés début mars, entre Preci-

sion Software, Abacus, Data Becker et Micro Application.

Jagot & Léon se "défoncent" pour vos CPC...

Trois nouveautés à l'actif de cette société qui ne nous a donné jusqu'ici que des sujets de contentement. Jagot et Léon propose un boîtier électronique avec logiciel intégré réalisant cinq applications, qui, si elles ne sont pas d'une utilité flagrante et peuvent même être considérées comme gadgets, pour tout un chacun, sont, pour certaines applications spécifiques un atout intéressant. Multiservi, c'est son nom, peut être utilisé à la fois comme alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse et réveil. Je laisse les férus d'électronique deviner toutes les "bidouilles" qui peuvent en découler. D'autant que le

logiciel qui accompagne ce boîtier n'est absolument pas protégé. Ce qui suppose donc une totale liberté, à la fois d'investigations, et surtout d'apports de modifications pour une utilisation différente de celles proposées dans le logiciel de base. Très souple d'emploi, y compris pour le plus novice qui soit, Multiservi est à tout coup le complément indispensable technique-informatique. L'ensemble est commercialisé à un prix de 990 F. La seconde nouveauté à l'ordre du jour chez Jagot et Léon, est ce qu'il est communément convenu d'appeler un logiciel ciblé. On ne peut plus, d'ailleurs, puisqu'il s'agit d'un logiciel réservé à l'utilisation pharmaceutique. Pharm-inventaire, ou encore Pharmagestock, forment à eux deux un logiciel complet de tenue de stock et d'inventaire sur Amstrad CPC 6128, commercialisé au prix de 1 490 F HT.

Mais la grande révélation de ces dernières semaines reste encore le fameux digitaliseur d'image ARA qui nous avait été présenté lors de l'Amstrad Expo, et que nous attendions tous avec beaucoup d'impatience. Ce "super" digitaliseur se relie de la façon la plus simple à tout téléviseur équipé d'une prise péritel (la quasi-totalité des modèles de moins de cinq ans), à un magnétoscope, ou encore mieux, à une caméra vidéo. Il permet d'obtenir instantanément une image digitalisée sur l'écran de votre ordinateur, que vous pouvez ensuite travailler à l'aide du logiciel fourni avec l'appareil, ou tout autre logiciel de dessin. Avec la digitalisation en temps réel que permet Ara, vous pourrez obtenir de très bonnes images de scènes en mouvement. Nous aurons très certainement l'occasion d'en reparler prochainement.

PSI : l'univers PC dépouille

Cette société, oh combien célèbre pour ses nombreux "best sellers" informatiques, s'attaque à nouveau aux problèmes complexes du PC et de son environnement, avec la sortie de quatre nouveaux titres traitant de sujets aussi pointus qu'indispensables

à une totale maîtrise de cet univers encore méconnu de beaucoup.

Avec Clefs pour PC-AT et compatibles, Daniel Martin parachève sa série d'ouvrages clefs... Ce livre est plus particulièrement adressé aux programmeurs avertis sur PC-AT ou compatibles, qui ont besoin d'informations précises sur leur machine au



Devenez INFORMATICIEN c'est bien payé à tous les échelons

L'informatique s'apprend aussi par correspondance !

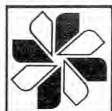
Que vous prépariez un Examen d'Etat :

B.P. - B.T.S.

ou une Formation Professionnelle :

Programmation	Informatique / Micro-Informatique
Analyse	Bureautique / Traitement de Texte
Maintenance	Electronique / Micro-Electronique

à titre individuel ou dans le cadre de la FORMATION CONTINUE, nos *cours par correspondance* vous permettront de travailler au rythme qui vous convient, sans interrompre vos activités et de commencer à n'importe quel moment de l'année. En option, stages sur ordinateur.



**INSTITUT
PRIVE
D'INFORMATIQUE
ET DE GESTION**

7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes

(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 4677

NOM

Prénom

Adresse

Tél.

...au delà de toute imagination
se trouve le monde inconnu et merveilleux
que tu cherches depuis si longtemps...

BOB WINNER

AMSTRAD CPC et PCW - IBM PC et COMPATIBLES - Bientôt ATARI



BOB WINNER : LA SUPER PRODUCTION
MULTI COMBATS... GRAPHISMES NOUVELLE GÉNÉRATION...
IMAGES DIGITALISÉES... MUSIQUE... MUSIQUE...

ZOX 2099 pour AMSTRAD cpc

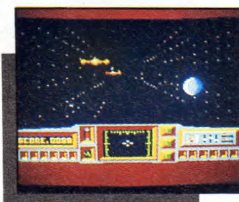
Après 12 interminables jours de voyage et de combats dans l'espace où tu dois détruire tous les vaisseaux ennemis, te voici enfin arrivé.

Le perfide ZOX détient en otage les habitants de la planète HULLM sur l'immense astéroïde où tu viens de te poser.

Pénètre à présent dans sa forteresse labyrinthe et prend garde de ne pas te perdre.

Découvre les nombreux passages secrets qui te permettront de progresser sans oublier que les gardes veillent et qu'il te faut tous les neutraliser, car ils en veulent à ta vie.

La liberté des otages ne dépend plus que de toi... courage et prudence!!!



GRATUIT
LORICIELS
NEWS



Distribution : LORIDIF Tél. : 47 52 18 18 -

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Téléc. : 631 748 F

Je désire recevoir LORICIELS NEWS, 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

IL ETAIT UNE

Nouveau: clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.

Reste à travailler pour y parvenir.

Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad.

Avec lui pas de problème : il a toute la puissance nécessaire pour vous épauler, depuis la 6^e jusqu'à l'université ou la grande école.

Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique : il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.

Choisir le CPC 6128, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).

Choisir le CPC 6128 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.

2 990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur

3 990 F*

*Prix généralement constaté

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE



FOIS LE FUTUR



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128 AMS 04/87

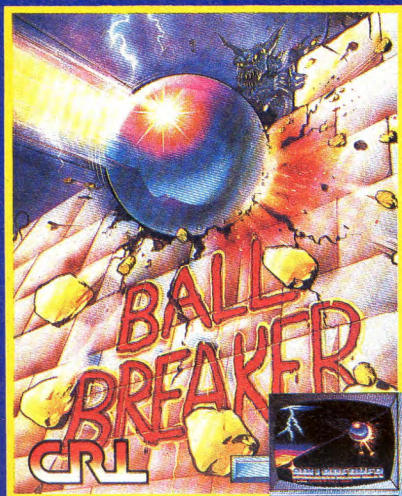
Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

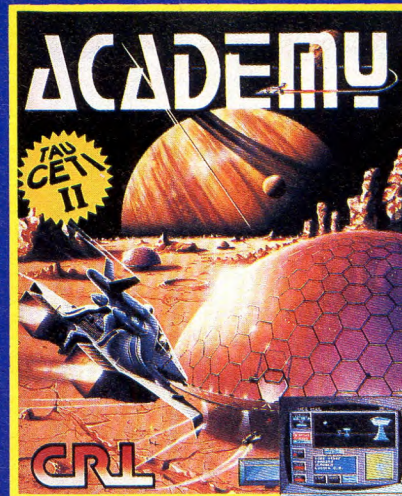
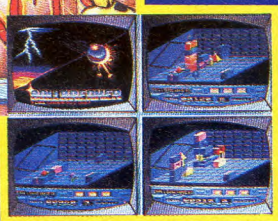
Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
Bp 12 - 92312 Sevrès Cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

G.I.S. Le Label des Meilleurs Jeux



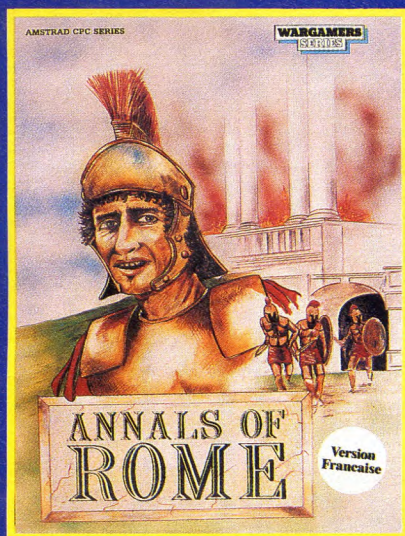
BALL BREAKER

Le casse brique de l'an 2000 en 3D. Superbe animation !..



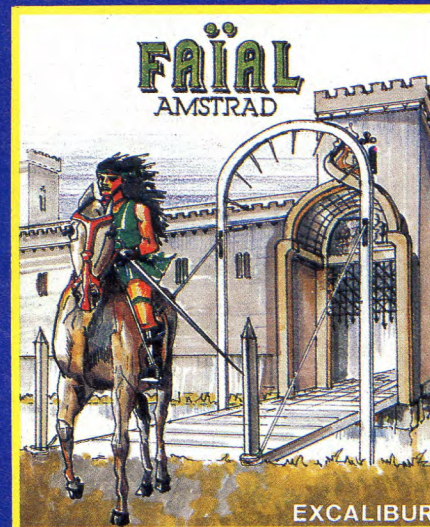
ACADEMY

La suite de TAU CETI, tout en français ! Mais attention, vous devrez accomplir avec succès 20 missions pour devenir un as du G.A.S.P..



ANNALES DE ROME

Annales de Rome est un vaste jeu de stratégie basé sur la montée et la chute de l'empire Romain. Vous êtes dirigeant du groupe de puissance dans le Sénat Romain et vous devez déployer les armées Romaines dans une série de guerres civiles et étrangères.



FAIAL

Inspiré de la fameuse collection "Ce livre dont vous êtes le héros", FAIAL renouvelle le jeu d'aventure et de rôle sur l'ordinateur.



XENO

Entre le hockey et le billard japonais, XENO, un jeu à l'animation rebondissante.



Le meilleur joystick autofire tout microswitch ! Souple, rapide, très fiable, amateurs s'abstenir !..



Revendeurs, nous contacter :



GUILLEMOT International Software

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

Tél. 99 08 90 88 - Tél'ex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17



RUN

la vitrine de l'authentique spécialiste

INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Téléx : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
ouvert de 10 h à 19 h
du lundi au samedi
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
Sortie de Métro RUE DE L'ÉGLISE

l'incroyable PC 1512

PC 1512 HD 20 Mega Octets Monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo 11.845 F TTC
PC 1512 SD 20 Mega Octets Couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo 14.100 F TTC

PCW

PCW 8256 4740 F
PCW 8512 5930 F

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT
CONSULTEZ-NOUS

CPC 464/6128

CPC 464 Monochrome 1990 F
CPC 6128 Monochrome 2990 F
IMPRIMANTE DMP 1690 F
LECTEUR DISQ. DD1 1990 F

PC 1512 SD Monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko 5925 F TTC
PC 1512 SD Couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko 8171 F TTC
PC 1512 DD Monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko 7459 F TTC
PC 1512 DD Couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko 9710 F TTC
IMPRIMANTE DMP 3000, 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçues pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC) 2290 F TTC

des logiciels sérieux PCW
ALIENOR (comptab. gén.) D 1055 F
COMPTES BANCAIRES D 730 F
ADRESSES D 395 F
BUDGET FAMILIAL D 730 F
PCHIER D 395 F
MULTIPLAN D 498 F
dBASE II D 790 F
et des jeux
AMSTRAD DAMES D 220 F
LEATHER GOD, PHOBOS D 300 F
STAR GLIDER D 185 F
THE PAWN D 235 F
3D CLOCK CHESS D 230 F
HISTOIRE D'OR D 270 F
TRIVIAL PURSUIT D 246 F

MULTIFACE II C 550 F
PASSAGERS DU VENT D 290 F
IKARI WARRIORS C 95 F
FER ET FLAMME D 290 F
THANATOS C 95 F
DEEP STRIKE C 105 F
GAUNTLET C 109 F
SILENT SERVICE C 105 F
SRAM II D 220 F
TRAIL BLAZER C 89 F
TRIVIAL PURSUIT C 199 F
HJACK C 120 F
CAULDRON II C 79 F
DEACTIVATORS C 120 F
DONKEY KONG C 160 F
DYNAMITE DAN C 110 F
GALVAN C 139 F
GOLD HITS D 180 F

les logiciels du PC 1512

GESTION COMPTABILITÉ INTÉGRÉE (PC 1512 - Disque Dur)
SELFCONTROL, Gestion PME - Facturation - Gestion des comptes clients - Comptes fournisseurs - Gestion des stocks - Comptabilité générale - Edition de brouillard - Bilan - Comptes de résultats - Mailings avec minitraitement de texte Prix : 4500 F HT

LOGICIELS PC 1512
● **Jeux**
ALTER EGO MÂLE/FEMELLE 260 F
ARCHON 145 F
BALANCE OF POWER 245 F
CHESSMASTER 2000 510 F
CRUISE IN EUROPE 265 F
DECISION IN THE DESERT 250 F
F-15 STRIKE EAGLE 233 F
GOLF TOUR 425 F
HELLCAT ACE 190 F
JEWELS OF DARKNESS 245 F
KARATEKA 326 F
PINBALL CON. SET 145 F
SILENT SERVICE 285 F
SOLO FLIGHT 315 F
SPITFIRE ACE 190 F
STARFLIGHT 425 F

● **des jeux pour AMSTRAD**
GREAT ESCAPE C 95 F
ELEVATOR ACTION C 85 F
GOONIES C 105 F
CAT TRAP C 89 F
LEGEND C 80 F
OF CAGE C 80 F
YE ARE KUN FU II C 80 F
AMERICAN CUP C 125 F
DRAGON'S LAIR D 110 F
M'ENFIN (UBI) D 185 F
MASSACRE À LA TOMATE C 120 F
MASQUE D 185 F
TT RACING N.C.
TOMAHAWK C 99 F
TOP GUN C 85 F
IMPOSSIBLE C 80 F
ALIENS C 135 F

LOGICIELS DE GESTION NON INTÉGRÉS
SELFADRESSE
Logiciel de publipostage, tenue de fichier, prospectus par ordre alphabétique et code postal, tris multicritères et mini traitement de texte incorporé pour lettre type Prix : 1390 F HT
SELFCOMPTA
Comptabilité Générale, nouveau plan comptable, bilan et compte de résultats inclus. Plan comptable paramétrable. Utilisable sans connaissance comptable approfondie. Configuration mini 1512 DD + imprimante Prix : 1590 F HT

ENCORE POUR PC 1512
● **traitement de texte**
EVOLUTION SUNSET 990 F
GEM WRITE 990 F
PRINT MASTER 480 F
TEXTOMAT 814 F
WORDSTAR 1512 990 F
● **utilitaires**
D BASE II (base données) HT 990 F
FRAMEWORK 1 990 F
GEM DRAW BUSINESS 429 F
GEM FONTS & DRIVERS 429 F
GEM PROG TOOLKIT 1990 F
REFLEX 835 F
SIDEKICK 330 F
SUPERCALC 3 (tableur) 750 F
● **livre**
LE LIVRE DU BASIC 2 179 F

● **encore des jeux AMSTRAD**
HIGHLANDER C 85 F
INTERNATIONAL C 75 F
ROOM TEN C 88 F
SEPIULORI C 125 F
ALUMINUM TITX D 130 F
ACCOLADE C 65 F
ARKANOID C 75 F
BOMB JACK C 75 F
DEEPERS DUNGEONS C 50 F
KILLED UNTIL DEAD C 99 F
MUTAN C 80 F
RENEGADE C 80 F
TENSIONS C 150 F
XCENL C 24 F

SELFPAVE
Logiciel de paie (200 salariés, 25 sections analytiques). Edition, validation et impression du bulletin de paie individuel, avec cas particuliers (heures supplémentaires, absences, primes...). Fiches individuelles avec régularisation et tableau analytique des charges salariales et patronales. Prix : 1690 F HT

PROTÉGEZ VOTRE MICRO
464 couleur (2 housses) 100 F
464 mono (2 housses) 100 F
6128 mono (2 housses) 100 F
DISQUE DD1 (1 housse) 45 F
IMP. DMP (1 housse) 80 F
PCW (3 housses) 195 F
PC 1512 (1 housse) 195 F

Joysticks
THE PROFESSIONAL
5 microswitches
A. Standard 185 F
B. Autofire 225 F
THE ELITE 130 F
4 microswitches

● **logiciels comptabilité**
COMPTA LPC HT 950 F
COMPTABILITÉ SARI 1980 F
FAC. STOCK FASSI 1980 F
GESTION LPC 4200 F
PAIE GIPSI 1980 F

DIGITALISEUR
VIDI - VIDEO DIGITALISEUR
VIDI - un NUMÉRISEUR spécialement créé pour la gamme des CPC AMSTRAD 1150 F

POUR PCW
interface + Joystick 195 F
Interface seule 155 F

niveau du matériel et du logiciel : le Basic, l'assembleur 80286 et les différents connecteurs. Clefs pour PC-AT et compatibles est un livre de 328 pages, vendu au prix de 250 F. Entrées/Sorties en C-PC, AT et compatibles de Jean de Brabant, est un ouvrage de 112 pages à 145 F, exclusivement destiné aux programmeurs connaissant déjà le langage C, et qui veulent apprendre à communiquer avec les différents périphériques dont ils disposent (fichiers, clavier, écran, sortie série), à l'aide de programmes écrits en Microsoft C. Restent

deux ouvrages importants sur un logiciel dont l'efficacité n'a d'égale que la complexité : dBase. Que ce soit dBase III Plus, avec Clefs pour..., de Michel Keller, ou dBase II PC, auquel J.-M. Jégo a consacré un ouvrage intitulé : dBase II par l'exemple, vous ne pourrez plus rien ignorer de ce fabuleux soft. Clefs pour dBase III Plus et dBase II PC par l'exemple sont commercialisés respectivement au prix de 295 et 115 F, pour un volume respectif de 420 et 120 pages.

Allo Aramis ! Bobo...

Maintenance est un terme à la mode. Mais plus qu'un terme, c'est une nouvelle philosophie, née d'un phénomène de société appelé vitesse. Rien de plus rageant qu'un ordinateur en "rade" au moment, où comme de bien entendu, on en a le plus besoin... Grâce à Aramis, il n'y aura plus de quoi en faire une disquette... Aramis, c'est une équipe de techniciens et d'ingénieurs compétents, qui ont éla-

boré un équipement adapté à un grand nombre de types de machines (bancs spécialisés, appareils de contrôle), et disposent de pièces détachées pour tous les produits à dépanner. Donc, pour reprendre le slogan de cette société aussi dynamique que sympa, "si vous déconnectez, Aramis est la solution la plus simple". Contact : René Dupré, 63, rue Guy-Moquet, 75017 Paris. Tél. : 42.28.78.94.

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE SOLDES DE PRINTEMPS !!!

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dépt. VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom Prénom

Adresse Tél.

Logiciel Matériel

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels 20 F, Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F. Sup. pour contre-remboursement 30 F. Cr-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP

SIGNATURE : Total

Signature des parents pour les moins de 18 ans.

CREDIT CETELEM IMMÉDIAT : NOUS CONSULTER

Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte

Expire à fin.../.../... Date de commande : Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE :



Le guide de la réussite de FIL : l'Evangile selon Saint-Pol



Que les esprits chagrins se taisent tout de suite : nous n'avons pas écrit là une de nos plus belles coquilles, le maître à penser qui règne sur l'entreprise FIL s'appelle bien Pol (et non pas Paul). Et il se traduit de la manière suivante : POL = Prix Objectif du Logiciel. C'est en grande partie grâce à lui que France Image logiciel peut se targuer aujourd'hui d'être le premier éditeur français en chiffre d'affaire.

Un peu d'histoire avant de vous dévoiler ce que vous prépare ce "sacré St-Pol". Fil est né en 1985 de la volonté et des fonds communs de trois groupes : Thomson (Simiv et Answare), la Camif et plus encore la CGE. L'homme qui permit au projet ambitieux : créer la première société française d'édition de logiciels, de se concrétiser rapidement avait déjà créé Vifi-Nathan, puis Cédic-Nathan, il connaissait donc bien le monde du logiciel, celui du microcosme de l'EO - Enseignement Assisté par Ordinateur - et les gens de chez Thomson. François Robineau, puisque c'est de lui qu'il s'agit, put ainsi lancer sa toute nouvelle société à corps (mais pas à fonds) perdus dans l'aventure du plan IPT (Informatique pour tous). Ce qui explique une partie du chiffre d'affaire annoncé sur l'année

1986, qui est reconnaissons-le impressionnant : entre 135 et 140 millions de francs. Mais l'autre partie de ce succès concerne beaucoup plus le monde Amstrad : il s'agit de l'édition de logiciels peu chers mais attractifs. Et c'est là qu'intervient St-Pol.

Entre cinq et dix fois le coût de production du logiciel

Dans le monde du logiciel professionnel, comme dans celui du jeu, François Robineau a certainement été l'un des premiers en France à vouloir "que tout le monde puisse avoir une R5, plutôt qu'une minorité quelques Rolls". Et surtout à se donner le maximum de moyens pour que cela puisse se réaliser. Au nom donc de ce "prix objectif du logiciel, soit un prix entre cinq et dix fois le coût de la production", les utilisateurs professionnels d'Amstrad sont gâtés. C'est la malette Practi qui arrive sur le marché fin 1986 comprenant quatre logiciels majeurs : Practi-Texte, Practi-Base, Practi-Calc et Practi-Graph le tout pour moins de 2 000 F. (Et on chuchote déjà qu'elle pourrait encore baisser de prix). C'est la "Comptabilité générale" qui sort actuellement à 950 F TTC.

Des prix plus qu'attrayants pour des produits que FIL cherche à rendre toujours meilleurs - la "Compta génée" d'aujourd'hui permet de gérer mille comptes, contre les cents d'une première version et faciles d'apprentissage.

Les Amstradistes joueurs ne sont pas oubliés : nous avons eu pour les fêtes de Noël le "Coffret Cadeau" avec trois jeux à moins de 145 F par exemple. Et c'est toujours dans cet esprit de qualité à moindre prix que FIL a signé un accord avec l'éditeur américain Microprose (Silent Service et Acro-Jet entre autres). Gageons que d'ici cet été, nous pourrions encore vous annoncer de belles surprises.

La distribution au service du POL

Si les règles de l'édition chez FIL sont impérieuses, celles de la distribution la suivent de très près. Sur la soixantaine d'employés de

la société - dont environ un tiers de développeurs - sept vendeurs sillonnent les routes et quatre télé-vendeuses sont sans arrêt au bout de leur téléphone : l'une des trois plus grosses forces de vente française. Sans elles, vous ne pourriez jamais bénéficier des meilleurs logiciels du monde, si peu chers soient-ils !

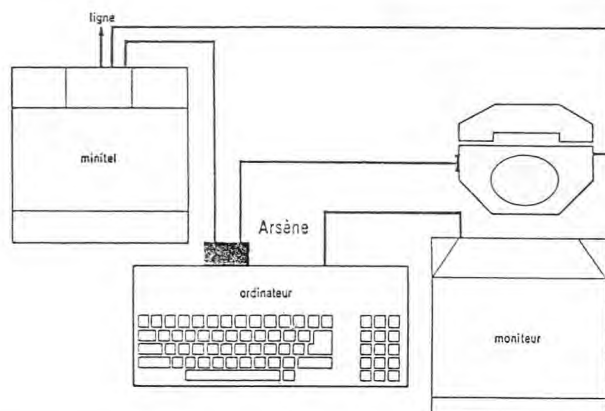
Stratégie d'édition la plus proche des intérêts des consommateurs + politique de distribution active = plus de dix produits vendus en 1986 à plus de 50 000 exemplaires. Un joli palmarès. Que François Robineau veut certainement améliorer encore puisqu'il affirme être "fanatique d'un rapprochement franco-français" des différents éditeurs/distributeurs, dans le but d'égaliser voire dépasser la production anglo-saxonne sur le marché intérieur et international. Nous ne pourrions qu'en bénéficier si ce regroupement réussissait la gageure d'être effectivement dynamique !

M.M.

Arsène : sauter à pied joints dans le futur...

Interface accompagnée de quatre puissants logiciels, Arsène vous permet de connecter votre ordinateur à votre Minitel et d'utiliser pleinement le modem de ce dernier, vous offrant ainsi les plus vastes possibilités. Prenons pour exemple le Téléchargement, qui permet d'accéder à une extraordinaire logithèque proposée par les serveurs de TF1. Le Répondeur Télémati-

que, qui comme son nom l'indique, remplacera votre répondeur téléphonique par des services boîtes aux lettres et messagerie électronique. Le Centre Serveur qui se chargera de diffuser les informations et programmes qui auront été enregistrés au préalable sur la disquette. Et enfin, l'Archivage de pages Vidéotexte, offrant la possibilité de stocker rapidement les pages-écran reçues par votre Minitel afin de les consulter ultérieurement, sans le stress du temps qui tourne. De quoi entrer de plein pied dans la communication futuriste. Bientôt disponible sur PC et compatibles.





LES NOUVEAUX MICROSOFT JUNIOR, ILS N'ONT DE JUNIOR QUE LEURS PRIX.

Junior les prix, senior les performances. C'est toute la philosophie de la collection de logiciels Microsoft Junior pour PC et compatibles. Pour moins de 1000 F, vous allez pouvoir commencer à travailler sérieusement avec votre micro.

Multiplan Junior, c'est votre tableur. Pour exécuter rapidement et simplement tous vos calculs. Ses applications sont innombrables. Son prix ? 590 F*.

Word Junior, c'est votre traitement de texte. Votre micro se transforme en machine à écrire intelligente et devient secrétaire et imprimeur tout à la fois. Le prix de votre nouvelle écriture à très grande vitesse ? 990 F*.

QuickBasic, c'est votre langage de programmation. Maintenant en français, pour programmer vous-même votre machine 10 fois plus vite. Et presque sans apprentissage. Son prix ? 990 F*.

"J'apprends MS-DOS", c'est votre professeur. Pas à pas vous entrez dans votre système d'exploitation. Et vous apprenez à en utiliser toutes les ressources. Le prix de la science ? 420 F*.

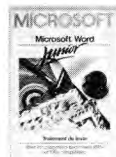
Flight Simulator, c'est pour vous détendre, enfin. Votre micro se transfigure en tableau de bord d'avion.

A vous de faire évoluer l'appareil. Attention au crash : c'est aussi sensible qu'un vrai et c'est grisant. Le prix de l'ivresse ? 420 F*.

Informez-vous vite en renvoyant le coupon réponse à Microsoft. Le prix du timbre ? 2,20 F!



590 F*



990 F*



990 F*



420 F*



420 F*

AMS 21

A retourner à Microsoft n° 519 Local Québec - 91946 Les Ulis Cedex.

Informez-moi sur : _____

Nom : _____

Fonction : _____

Société : _____

Micro-ordinateur utilisé : _____

Adresse : _____

Tél. : _____

MICROSOFT
Les logiciels de la vie simple.



GÉREZ VOS GAGNOTTES

Pour ne pas perdre de bonnes vieilles habitudes, nous vous présentons à nouveau l'actualité logicielle. A savoir, de plus en plus de programmes de jeux pour PC, et pas des moindres, vous vous en rendrez compte. Tenez bien votre comptabilité à jour, l'arrivée du printemps (qui se fait attendre du reste... "Y-a p'us d'saisons..."), nous en réserve une belle fournée.

ARRIVÉS

Stryfe-Ere informatique.

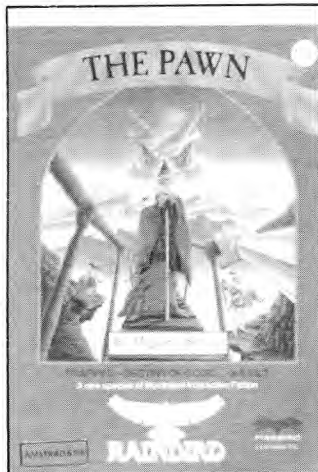
Qui aime les dessins animés et en particulier Blanche Neige et les sept nains, sera enthousiasmé par ce nouveau jeu d'aventure. Vous aurez à revivre les troublantes batailles des royaumes féeriques en incarnant un gnome sympathique qui doit combattre les forces du mal dirigées par le grand Morvelhin. Durant votre dur parcours vous aurez divers objets à votre disposition, mais attention aux autres personnages tels que les kobolds, les esprits verts, les trolls, les fantômes qui ne vous seront pas tous très familiers.

Asphalt-Ubi Soft. Tous les Mad-max en herbe pourront se mettre dans la peau de ce personnage sans peur et sans reproche. En 1991 une nouvelle loi est passée permettant aux véhicules de se munir d'armes. La décadence fait rage et souvent les convois de camions passant dans des zones sans loi n'en ressortent pas ou alors sans leur cargaison d'origine. Comme vous avez la tête dure vous décidez d'accompagner un chargement de bonnes de gaz jusqu'à Détroit et par-dessus tout vous avez pris la liberté suicidaire de passer par la route la plus dingue.

Hive-Gold Edition. Parfois le vendredi 13 porte bonheur, or

pour Myrtle Rowbottom jamais jusqu'à sa mort elle ne dira que ce fut un jour de repos. En effet au début elle ne fit pas attention au bruit que faisait le battement d'ailes des abeilles qui volaient autour de la maison mais trop tard ! Elle ouvrit de grands yeux pour se rendre compte qu'il s'agissait d'abeilles mutantes. En particulier elle vit la reine, un monstre indescriptible, générateur d'autres abeilles. Courant dans la direction de votre vaisseau votre tâche sera bien entendu de détruire la responsable : the HIVE.

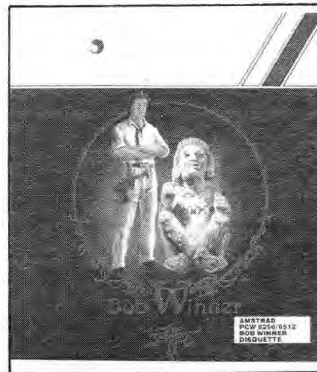
The Pawn-Ubi Soft. Attiré par les pouvoirs magiques, le règne de l'au-delà ? Entrez en communication avec ce jeu qui est né pour combler tous vos fantasmes en la matière. Vous êtes en fait quelqu'un de manipulé (par le destin ?) qui doit se



réaffirmer en tant que roi car vous avez perdu votre influence au sein du peuple de Kerovnian. Pour cela vous devrez discuter avec l'ordinateur, vous balader à travers des paysages aussi hospitaliers que dangereux. Vous aurez à choisir entre la rivière de lave, le palais enchanté, les grands prairies, les zones de hautes montagnes, les crevasses, la forêt épaisse, la tour de glace ou bien d'autres lieux étranges que vous découvrirez au fil de votre quête.

MGT-Loriciels. Enfin la version que vous attendiez tous : voici ce superbe jeu adapté au PC 1512. Vous avez bien-sûr le même but que dans les autres versions. Aux commandes d'un super tank votre mission consiste à détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase pour sauvegarder l'univers. Tout comme pour les CPC votre PC est doué de la parole !

Bobwinner-Loriciels. Il faudrait vraiment être amnésique



pour avoir oublié ce superbe jeu aux graphismes hyperréalistes. Je suppose qu'il avait fait des jaloux parmi les possesseurs de PCW. Eh bien vous voilà récompensé d'une dure et longue attente ; ce jeu est enfin sorti pour vous. Je suis sûr que les programmeurs seront pardonnés mille fois lorsque vous aurez vu ce bijoux de la nouvelle génération des softs.

Shortcircuit-Océan. En ayant lu les nouvelles du célèbre écrivain et non moins savant Isaac Asimov je n'ai pas pu me retenir de faire une relation entre ses nouvelles d'anticipation et ce nouveau jeu qui plante le décor en plein 21^e siècle. Un robot ultra-sophistiqué a réussi à s'échapper. Possédant une intelligence il peut se cacher et déjouer les pièges que vous lui

tendez. Les ingénieurs qui l'ont conçu aimeraient savoir ce qui a bien pu arriver. Alors ne soyez pas trop modeste, montrez-leur que vous êtes capable de retrouver ce robot avant qu'il n'ait tué tout le monde !

Southern Belle et Heathrow-Hewson. En achetant cette disquette pour le PCW ou le PC vous aurez la surprise de trouver deux logiciels. Le premier vous obligera à essayer de battre le record établi par un cheminot pour relier deux villes éloignées de milliers de kilomètres. Vous devrez cependant faire attention aux signalisations ferroviaires et en particulier aux limitations de vitesse. A vous de bien prévoir l'inertie de la machine et de ne pas trop freiner lorsqu'il s'agit simplement d'un ralentissement.

L'autre logiciel est encore plus compliqué. Mais il vous montre comment les aiguilleurs du ciel procèdent pour faire atterrir ou décoller quatre, cinq voire dix avions en même temps. Au début (ne vous affolez pas), les pilotes seront assez indulgents avec vous puisqu'ils ne seront pas plus de quatre mais le nombre augmente assez vite en fonction de votre dextérité, alors pitié soyez vigilant et pensez aux passagers qui sont sous votre responsabilité.

Koronis rift-Activision. 24 février 2249, vous êtes à bord de votre aéronef éclairateur qui voyage depuis trois jours et ramassez de temps en temps des vieilles carcasses de vaisseaux détruits lors de batailles sanglantes. Or tout à coup vous repérez sur votre ordinateur un flux énorme de radiations. Il y a des millions d'années il existait une confédération d'anciens qui gouvernaient les étoiles. Leur avance technique était inégalée et leur planète inconnue. Peut-être avez-vous trouvé leur planète. A vous d'aller explorer celle qui se trouve devant vous ; courage la science vous en sera reconnaissante.

Cobra-océan. Ce jeu d'arcade tiré du film de Sylvester Stallone vous met dans la peau du personnage de Mario Cobreti, flic de choc de la brigade zombi. Vous devez sauver le super(be) mannequin Ingrid Knutsen prisonnière d'une armée de tueurs

Suite page 23



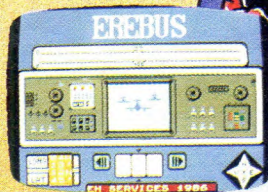
TITUS

présente

REVENDEURS
contactez-nous au (1) 43.32.10.92

EREBUS

AVENTURE



*l'aventure autour
du monde...*

MADDOG

ARCADE
AVENTURE



dure vie de chien...



MAGIC

ARCADE



*la magie
se déchaîne !*

BALTHAZAR

ARCADE
AVENTURE



*un clochard
à Paris...*

*Vous pourrez recevoir ces logiciels directement chez vous en nous adressant un chèque à l'ordre de
TITUS, 163 avenue des Arts 93370 MONTFERMEIL -
Tarifs : K7 : 180 F, Disk : 240 F, EREBUS QDD : 270 F.*



TITUS 163, AVENUE DES ARTS - 93370 MONTFERMEIL

Compatible avec Equipé comme personne.



Le nouvel Amstrad PC 1512 utilise tous les

Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	4997F HT
Moniteur graphique monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6290F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	6890F HT

Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, double drive 360 Ko, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	8190F HT
Moniteur monochrome, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	9990F HT
Moniteur graphique couleur, unité centrale 512 Ko, clavier, simple drive 360 Ko, disque dur 20 Mo, souris + GEM Desk, GEM Paint et BASIC 2 :	11890F HT

qui vous savez. Tarifé comme Amstrad.



les best-sellers logiciels de l'IBM PC.*

La place manque ici pour détailler les fabuleuses possibilités du nouveau PC-1512. Envoyez dès aujourd'hui le coupon ci-contre. Nous vous ferons parvenir toutes informations par retour de courrier.

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.
Lotus est une marque déposée par Lotus Development Corporation.



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le PC 1512.

Nom _____

Adresse _____

Code postal [] [] [] [] [] []

Ville _____

Renvoyer ce coupon à:

Amstrad France, BP 12 92312 Sèvres cedex

Ligne consommateurs: 46.26.08.83 AMS 21

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

QUEL QUE SOIT VOTRE SIGNE ASTROLOGIQUE...
L'AVENIR VOUS RESERVE DES SURPRISES PASSIONNANTES

STAR GAMES ONE
Recueil de 4 titres extrêmement célèbres

1. THE WAY OF THE TIGER

Vous allez pénétrer dans le monde d'Avenger, un guerrier Ninja redoutable d'une puissance incomparable qui combat les forces du mal pour défendre sa foi et les opprimés. Ne perdez surtout pas votre sang-froid et apprenez à manier le silence dans ces incroyables routines de combat dont l'action novatrice semblerait jusqu'à impossible.

Gammat Games Software Ltd

2. BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Vous allez participer à un match de BOXE extraordinaire dans lequel la force brute présente un avantage certain. Mais pour remporter le titre, il vous faut bien plus que la stratégie de la fresse: une puissance mortelle que les autres ne peuvent pas égaler. Alors, mettez vite vos dents pour entrer sur le ring.

Johnson House Computer Systems

3. BEACH HEAD II

Suite de l'histoire des forces alliées qui combattent l'armée de renégats nommée "Dragon". Dans votre avion de chasse, explorez la planète et détruisez sa forteresse.

U.S. Gold Ltd

4. RESCUE ON FRACTALUS

Vos collègues pilotes ont été abattus sur une planète extrêmement hostile nommée "Fractalus". Dans votre avion de chasse, explorez la planète et détruisez sa forteresse.

Activision Home Computer Software

CBM 64/128 tape disk

AMSTRAD tape disk

SPECTRUM 48K tape



Star Games,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. ENGLAND
Tel: (0742) 753423





Suite de la page 18

fous dont le chef est le balafreur nocturne.

La loi s'arrête ici, pour laisser place à la force brutale. Vous devrez affronter, au cours de la traversée des huit niveaux du quartier Est, de nombreux tueurs psychotiques. Une fois la libération effectuée votre dernière mission sera de faire face à l'ultime adversaire j'ai nommé : le balafreur fou.

Tenth Frame - Us Gold. Il nous tardait de voir enfin paraître un jeu de bowling réaliste. C'est chose faite avec ce nouveau venu de Us Gold. Tenth Frame, dont le principe de jeu est un peu basé sur le fameux Leader Board (golf), comporte tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu de bowling qui se respecte : les effets de balle, la vitesse graduelle, etc. Ce jeu connaît même le strike, que demande le peuple ? De plus, construit sur trois niveaux évolutifs (enfant, débutant et professionnel), il peut être utilisé par tous, de quatre à soixante dix sept ans.

Les secrets de Nemesis-Konami. Ce jeu d'arcade qui a fait l'objet d'un très grand succès sur MSX, vient enfin conquérir nos chers Amstrads. Tout débute par un jeu "bateau", mais cependant très beau et très rapide, qui consiste ni plus ni moins à détruire le maximum d'engins ennemis qui fondent sur vous comme les abeilles sur le miel... Ces engins, sorte de petites soucoupes volantes, attaquent par escadrilles, lesquelles devront être réduites à néant pour obtenir un bonus. Le bonus, c'est une petite tortue (de

l'espace, bien-sûr...), qui vous offre la possibilité, si toutefois vous l'attrapez au vol, d'acquiescer une arme de plus forte puissance, qui peut aller du simple missile au redoutable laser. Mais si "Les secrets de Nemesis" s'arrêtaient là, ils ne seraient, après tout, qu'un "space invaders" réchauffé, ce qui n'est, je vous rassure, nullement le cas. En effet, le premier acte que nous venons de "voir" n'est en fait qu'une étape préliminaire à huit tableaux, plus splendides les uns que les autres, et qui vont des volcans en éruption aux labyrinthes tubulaires, en passant par les squelettes géants et la ville renversée. Bref un merveilleux soft pour les fans des jeux de reflexe et de tir tous azimuts... A voir très prochainement dans nos colonnes.

ANNONCÉS

Sentinel - Firebird. Vous êtes un robot du futur qui doit échapper au regard mortel de la sentinelle d'un monde hostile. Pour cela, il vous faudra vous téléporter en des endroits inaccessibles à sa vision (ne rêvez pas, c'est loin d'être aussi simple que cela peut le paraître), tout en vous en rapprochant le plus possible, pour enfin le détruire. Comme tout le monde le sait, la téléportation dépense une quantité énorme d'énergie... Donc, il vous faudra puiser celle-ci dans les arbres qui se trouvent alentour. Les graphismes bien faits, et un scénario intéressant en font un jeu tout ce qu'il y a de bon.

Sapiens version PC - Loricels. Qui ne connaît ce fabuleux jeu d'aventure/arcade ? Je ne crois pas m'avancer en affirmant que très peu d'entre vous n'ont jamais entendu parler de ce best parmi les bests... Vous serez emporté dans l'ère préhistorique, dans la peau d'un néandertalien qui doit lutter pour sa survie. Tel un protagoniste de la guerre du feu, version Amstrad, vous pourrez observer et vivre au sein de votre tribu : les Pieds Agiles. Il vous faudra vous repérer par rapport au soleil, vous orienter sur une carte, et enfin

Suite page 26



LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités.

Matériel garanti 2 ans.

EQUIPEMENTS

UNITES CENTRALES		LECTEURS	
CPC 464 MONO	1 990	K7 LASER DATA	350
CPC 464 COUL.	2 900	DISK DD1	1 690
CPC 6128 MONO	2 990	DISK DD1	1 590
CPC 6128 COUL.	3 990	DISK DD2	1 990
PCW 8256	4 740	DISK 5 1/4 JASMIN	1 799
PCW 8512	5 930		
PC 1512 SD MONO	5 925	IMPRIMANTES	
PC 1512 SD COUL.	8 170	DMP 2000	1 690
PC 1512 DD MONO	7 460	DMP 3000	2 290
PC 1512 DD COUL.		CITIZEN 120 D	2 490
PC 1512 HD 20	9 710	STAR 110	3 490
MONO		OKIMATE 10	2 490
PC 1512 HD 20	11 840	MONITEUR	
COUL.	14 100	COULEUR	1 990

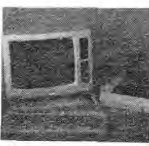


CPC 6128 couleur + DMP 2000
5 990 F ttc

CHAINES HI-FI	
CD 1000	4 490
CD 2000	4 990
SM 45	1 490
TS 46	1 690

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUE		INTERFACES	
TABLETTE		EXT. 64K DK	
GRAPHISCOPE	990	TRONICS	590
CRAYON OPTIQUE		EXT. 256K DK	
DEKATRO	290	TRONICS	1 190
CRAYON OPTIQUE		EXT. 256K SILICON	
DART	395	DISK	1 190
SOURIS AMX	690	EXT. 256K 8256	790
SCANNER DART	790	PROG. D'EPROM	990
AUDIO		RS 232	590
TECHNI MUSIC	545	ADAPTATEUR MP1	395
SYNTH. VOCAL	980	ADAPTATEUR MP2	495
SYNTH. MUSIC	1 350	MULTIFACE II	570
CLAVIER MUSIC			
VIDEO			
DIGITALISEUR VIDI	1 100		
TUNER TELE	1 390		



PCW 8256 + logiciel Mailing
4 990 F ttc

TELEMATIQUE	
MODEM DTL	1 590
MODEM DTL +	1 990
EMULAT. MINITEL	
KENTEL	390
MODEM MERCITEL	1 990

ACCESSOIRES

MANETTES		CONSOMMABLES	
QUICKSHOT I	60	K7 VERGES (C20)	60
QUICKSHOT II	70	DISK 3" CF2D	30
SPEED KING	130	DISK 3" CF2D	50
MAGNUM	140	RUBANS	95
TURBO	150	DMP 2000	115
PRO 1500	170	OKI N 8	95
PROTECTION		OKI COUL.	105
HOUSES		NL 10	120
464 CLAVIER	70	PAPIER LISTING 11"	
6128 CLAVIER	70	1 500 FEUILLES	150
8256 CLAVIER	70	2 500 FEUILLES	200
MONITEUR MONO	80	CABLES	
MONITEUR COUL.	80	PERITEL	100
MONITEUR 8251	80	CENTRONICS	150
IMPRIMANTE 8251	70	DOUBLEUR JOYSTICK	100
LECTEUR D01	70	RALLONGE 464	135
PC 1512 MONO	120	RALLONGE 6128	185
PC 1512 COUL.	120		
CAPOT 464	100		
CAPOT 6128	120		



PC 1512 DD couleur + DMP
3000

RANGEMENT	
DISQUETTES 3"	
POUR 10 DISK	25
POUR 50 DISK	139
POUR 100 DISK	169

LA PROMO
DU MOIS
EXTENSION
MEMOIRE 256K
DKTRO
1 490 F
790 F

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours max. Prix forfaitaires.

UC 464	380	MON. COUL.	350
UC 6128	450	DD1	280
MON. MONO	250		

Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

TRUCS ET ASTUCES	149	BIEN DEBUTER AVEC:	129	ROUTINES	149
POUR CPC		PCW 8256		TRUCS ET ASTUCES	
BASIC AU BOUT DES	149	102 PROG. POUR CPC	120	PARTII	129
DOIGTS	149	AMSTRAD EN FAMILLE	120	PROG. EDUC.	179
JEUX D'AVENTURES	129	COMMUNIQUEZ AVEC		TRUCS ET ASTUCES	
LANGAGE MACHINE	99	VOTRE AMSTRAD	90	TURBO PAS	149
PEEK'S AND POKES	99	BASIC POUR CPC 464	129	SPACE HARRIER	140
MONTAGES ET EXTEN-		AMSTRAD OUVRE TOI	99	CLES POUR CPC	
SIONS	199	BIBLE DU PROGRAM.	249	DISQUE IPSI	155
DES IDEES	129	GRAPH. ET SONS	129	LE TOUR DE	
LA BIBLE DU 6128	199	LECT. DE DISQ	149	L'AMSTRAD	80
PANDORA DES CPC	129	LIVRE CP/M	149		
SYST. DE TRANS	199				

LOGICIELS

BUREAUTIQUE	499	LOGICIELS PCW 8256	499	ARCADE	90 140
MULTIPLAN	390	MULTIPLAN	498	ALLIENS	85 135
D Base II	449	WORDSTAR POCKET	790	DONKEY KONG	80 135
CALCULAT	450	D Base III	498	LIGHT FORCE	80 135
DATAMAT	450	DAMOCLES	1 700	SPACE HARRIER	80 135
TEXTOMAT	450	ALLENOR	1 065	1942	85 139
WORDSTAR	890	POCKETBASE	719	TR RACER	115 140
GRAPHIC/MUSIC	395	C BASIC D	650	30 GRAND PRIX	85 125
DR DRAW	549	DR DRAW D	650	DRAGON'S LAIR II	85 125
SUPER PAINT	395	LOGICIELS PC		KONAMI COIN ITS	90 140
3D SPACE MOVING	395	AMSTRAD			
LORIGRAPH	340	WORDSTAR 1512	750	ADVENTURE	200
MUSIC SYSTEM	188	SUPERCALC 3	750	BOB WINNER	245
PEDAGOGIQUE		COMPTON SAARI	1 980	FER ET FLAMME	160
ANGLAIS BALLADE AU		FACTURATION STOCK		HARRY HARRY	160
PAYS DE BIG BEN	178 248	PAIE DISPS	1 980	MASQUE	179
ALLIANCE BALLADE		FRAMEWORK PREMIER	990	PASSAGER DU VENT	179
OUTRE RHIN	178 248	COMPTA CPC	950	MEFINI	
GEOGRAPHIE CARTE	157 225	GESTION LPC	4 200	SIMULATION	
MATHEMATIQUE	178 248	EVOLUTION SUNSET	990	ACKO JET	85 140
ALGEBRE	178 248			DAM BUSTER	90 145
GEOMETRIE	178 248			INFILTRATOR	95 135
EQUATION/MEDU	178 248			10TH FRAME	80 140
				WINTER GAMES	90 140
				TOMAWHAK	85 120
				THAI BOXING	

BON DE COMMANDE

A recopier et/ou retourner à : A.M.I.E. 11 bd Voltaire - 75011 PARIS
NOM _____ Adresse _____ Tél. _____
Réf. _____ Prix _____ PTT 22F Transporteur 60 F
Règlement ci-joint _____ chèque bancaire _____ CCP 21

AMSTRAD

AMSTRAD

CONCOURS OCÉAN AMSTRAD

Vous avez tous été si remarquables pour le concours "US-GOLD / MICROMANIA" que ce distributeur vous propose maintenant de jouer avec un autre éditeur qu'il diffuse en France, depuis sa "base" de Châteauneuf-de-Grasse : Océan. Océan, pour les lamentables qui ne le savent pas encore (!) est l'éditeur anglais grâce à qui nous avons Knight Rider, Rambo, Green Beret ou Highlander pour ne citer que les meilleurs. Aujourd'hui, à l'occasion de la sortie de Cobra et Short Circuit, Océan et Micromania vous offrent, entre autres, un compact disque laser portable. C'est plutôt sympa, non ?

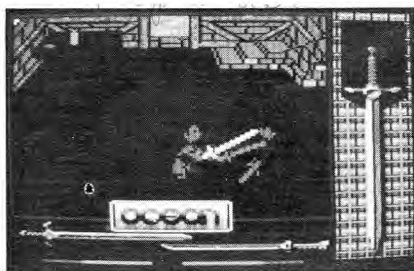
Vos épreuves

Ne paniquez pas : dans le genre facile, c'est plutôt réussi ! Vous avez là sous vos yeux dix photos numérotées de 1 à 10. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

Je vous donne ci-dessous une liste de quinze titres Océan et vous, vous reconnaissez les photos d'écran et vous inscrivez — attention sur CARTE POSTALE UNIQUEMENT — que la photo 2 correspond au titre C (par exemple !) : 2C. Et comme ça de 1 jusqu'à 10. Compris ? Bon alors voici les titres :

- A - Top Gun
- B - V II
- C - Frankie goes to Hollywood
- D - Jeux sans frontière
- E - Knight Rider
- F - The great espace
- G - Cobra
- H - Bat Man
- I - Yie Ar Kung Fu
- J - Donkey Kong
- K - Rambo
- L - Galvan
- M - Highlander
- N - Green Beret
- O - Street Hawk

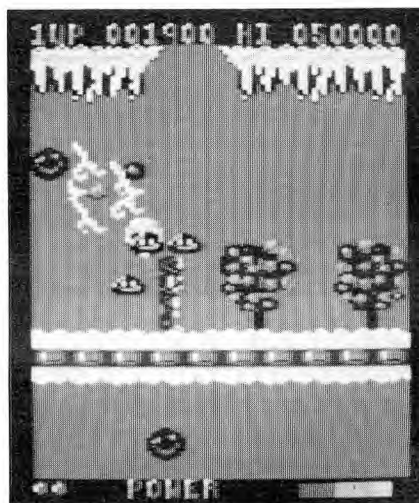
Si vous m'avez complètement suivi, vous savez qu'il y a forcément cinq titres de trop dans notre liste.



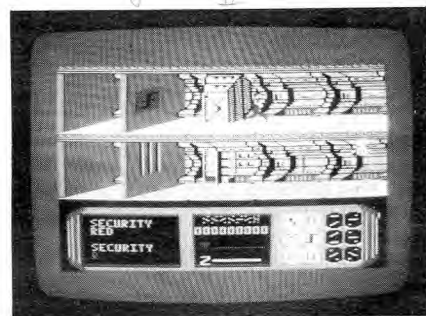
1



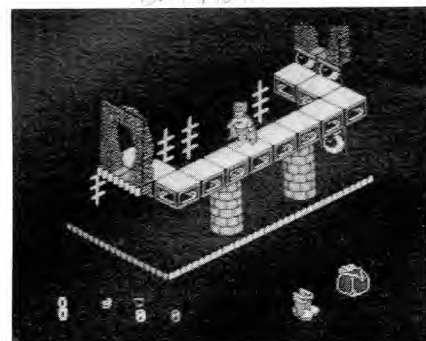
2



3



4

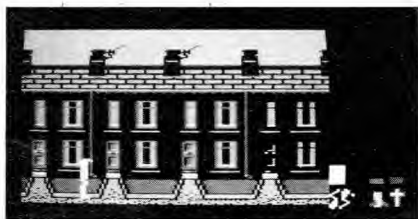


5

MICROMANIA / MAGAZINE

La règle du jeu

- 1) Vous avez jusqu'au 25 avril, le cachet de la poste faisant foi, pour nous renvoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Concours Océan - Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
- 2) L'équipe de Océan-Micromania et celle de la rédaction se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les dix gagnants.
- 3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 5 mai et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine numéro 23.
- 4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92220 Neuilly-sur-Seine.



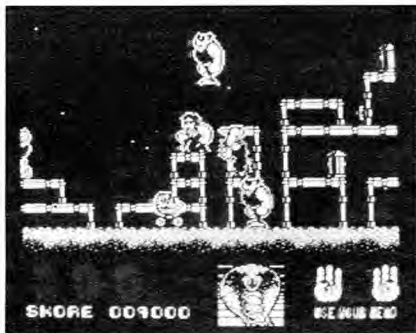
6



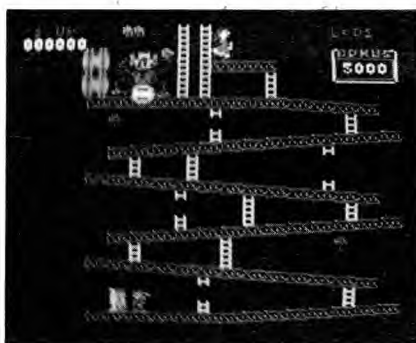
7



8



9



10

Question subsidiaire

Nos amis anglais veulent que vous leur prouviez votre amour ! A vous donc d'inventer un slogan publicitaire :
Océan est le meilleur because "....."
Faites tourner cinq minutes votre imagination débordante !

Les prix

1^{er} prix : un compact disque laser portable, Philips PCD 10, avec son casque, branchement sur pile ou secteur. Deux disques laser : musiques des films Top Gun et Cobra.
2^e prix : dix jeux Océan + un sac Océan + un gobelet Océan.
Du 3^e au 10^e prix : trois jeux Océan.

COUPON RÉPONSE

Nom Prénom

Adresse

Mes réponses :

.....

.....

Le slogan : "....."

.....



Suite de la page 23

réagir promptement en fonction de la tournure du jeu. Un jeu prenant et plein d'action dans un monde fabuleux.

Eden Blues version PC - Ere Informatique. Au travers de ce jeu interactif, entièrement animé, et qui plus est, en trois dimensions, vous deviendrez l'unique prisonnier des robots devenus les maîtres du monde. Votre lieu de détention, le cachot d'un sinistre pénitencier. A la suite d'un appel lancé par un ou une mystérieuse inconnue, vous n'aurez plus de cesse avant de l'avoir rejoint. Mais la route de l'eden est longue et périlleuse. Une angosse subtilement traduite par les graphismes donne à ce jeu un look tout à fait particulier qui devrait vous séduire.

Histoire d'or version PC - Cobra Soft. Un des seuls jeux dont le cheminement diffère de l'évolution type de ceux généralement parus sur Amstrad. En effet, Histoire d'or, à l'instar de ses concurrents, a débuté sa carrière sur un outil qui, selon les mauvaises langues de l'époque, ne s'y prêtait que peu, le PCW. Ne serait-ce que pour cette raison, je lui décernerais la palme d'or (c'est le cas de le dire...). Bref, revenons-en au présent en annonçant sa sortie prochaine sur PC 1512. Ce jeu d'aventure graphique, tout droit issu des westerns spaghetti qui ont bercé notre enfance, vous mettra dans la peau d'un... chercheur d'or. Au travers des villages fantômes, ou pire encore, habités, vous rencontrerez de sombres individus qui, cela dit en passant, ne vous voudront pas que du bien. Votre seul but sera de retrouver le trésor du vieux Ben, ce pourquoi je vous souhaite bien du plaisir...

Phalsberg version PC - Ere Informatique. Après un long règne qui assurait un bonheur et une harmonie paisible à la planète Kalvor, le roi Philoxal est renversé de son trône par l'infâme Blackstar, commandant des légions prétoiriques. Aidé de mercenaires dans cette vilaine besogne, ce renégat réussit à s'emparer des attributs royaux et à les disperser sur le continent. Vous le preux chevalier, fidèle à la couronne, devrez rétablir l'ordre en retrouvant le

couvre-chef royal, le scarabée des cités antiques, le sceptre d'or, et enfin remettre Philoxal sur le trône. Jeu de rôle bilingue (anglais et français), Phalsberg vous plongera dans une atmosphère envoûtante où toutes vos capacités seront mises à rude épreuve.

Orphée version PCW - Loricels. Bien que pas très nouveau (presqu'un an déjà), ce superbe jeu d'aventure graphique fait



encore des adeptes. La preuve en est sa prochaine sortie sur PCW. Suite à un accident de voiture, vous sombrez dans un coma profond qui vous transporte aux portes de l'enfer. Pour parvenir à ressusciter, il vous faudra combattre de nombreux ennemis et offrir un présent à Satan. Ou Faust sur PCW, gardez-vous bien de vous prendre trop au jeu...

Macadam Bumper version PC - Ere Informatique. On l'attendait depuis longtemps cette version remaniée du célèbre flipper qui nous a fait tant et tant perdre la boule (...) sur CPC. Pour une nouvelle version, s'en est une. Totalement revue en fonction du maniement de la souris. Macadam Bumper est désormais entièrement géré par les icônes. Le plan de jeu possède des cibles tournantes des déviateurs de boules, un plus grand nombre de flippers, tous dotés d'une plus grande vitesse d'animation. De plus, vous pourrez le secouer comme un vrai flipper en secouant la souris... Gare au tilt...

Hms Cobra version PC - Cobra Soft. A peine sorti sur CPC, voici ce monstre des simulateurs guerriers prévus sur PC 1512. En tant que responsable des forces marines alliées, vous dirigez une offensive de masse dans un combat contre le célèbre convoi de Mourmansk. Une simulation poussée à l'extrême qui vous entraînera durant des heures au cœur d'une époustouflante mission.

Sram version PC - Ere Informatique. Sur une planète au charme étrange où les lacs couverts de nénuphars géants côtoient les sombres forêts aux arbres millénaires, un grand prêtre, nommé Cinomeh a déposé et enfermé la famille royale. Suite à la confusion que cet acte a entraîné, un ermite et une sorcière se mettent à la recherche d'un libérateur. Ce libérateur, c'est vous. Après avoir subi la dématérialisation et le transfert moléculaire, vous voici à pied d'œuvre sur Sram pour y accomplir votre périlleuse mission. Bonne chance...

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

- | | |
|--|---|
| 1 - Bob Winner (Loricels) | 11 - Trivial Pursuit (Domark) |
| 2 - Gauntlet (US Gold) | 12 - Les Passagers du vent (Infogrames) |
| 3 - Scooby Doo (Elite) | 13 - M.G.T. (Loricels) |
| 4 - Sram II (Ere Informatique) | 14 - Light Force (FTL) |
| 5 - Cauldron II (Palace Software) | 15 - Bactron (Loricels) |
| 6 - Ikari Warriors (Elite) | 16 - M'enfin (Ubi Soft) |
| 7 - Sapiens (Loricels) | 17 - Knight Tyme (Mastertronic) |
| 8 - Harry and Harry (Ere Informatique) | 18 - Tempest (Electric Dreams) |
| 9 - Fer et Flamme (Ubi Soft) | 19 - Hit Pack (Elite) |
| 10 - Batman (Océan) | 20 - Tomahawk (Digital Integration) |

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction, et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. Pour l'heure, nous vous livrons la liste des gagnants. La surprise suivra...

Caria José - Triel/Seine
Ghilozzi Olivier - Bédarides
Guiader Bertrand - Brest
Savoie Emmanuel - Lille
Navarro Eric - Meyzieu

Boissier R. - Villefranche
Pozzo Stéphane - Villiers/Marne
Caignec Stéphane - Lorient
Delavis Richard - Ruoms
Brouillet Gérard - Roulet-St-Estephe

DRAGON'S LAIR

Éditeur : Software projects
 Auteur : Mike Davies
 Genre : arcade/aventure
 Graphisme : ★★★★★
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★★★★
 Appréciation : ★★★★★
 Originalité : ★★★



Il était une fois...

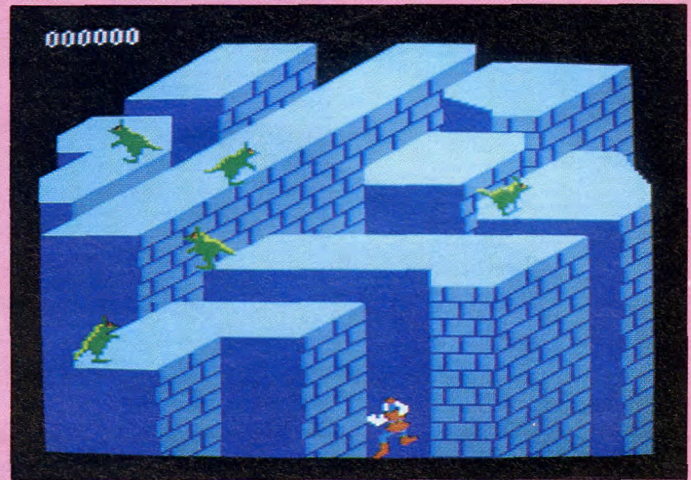
... dans des temps très anciens, un royaume calme et tranquille gouverné par un bon roi. Le roi Aethelred, car c'est bien de lui dont il s'agit, régnait en paix et coulait des jours paisibles au milieu de ses innombrables trésors. Ses richesses étaient enviées de tous les royaumes alentours. Mais le bon roi Aethelred aurait volontiers abandonné toutes ses merveilles pour ne pas perdre sa fille bien-aimée, la princesse Daphnée. Car il l'aimait, sa fille ! Son enfant unique !

Daphnée était la princesse la plus belle du monde magique et aussi la plus sollicitée par les chevaliers et les princes. Tous voulaient l'épouser et déposaient à ses pieds les plus merveilleux bijoux qu'une princesse puisse désirer. Mais Daphnée ne s'en souciait guère ! Son cœur était à Dirk le Téméraire, le Chevalier le plus courageux du royaume et le plus apprécié du roi. Un beau jour, Singe, le Méchant Dragon qui régnait sur des terres obscures, kidnappa la belle Daphnée puis l'enferma dans une boule de cristal, au fond de son plus sinistre donjon. Le bon

roi Aethelred ainsi que son bon peuple sombrèrent dans le désespoir. C'est alors que Dirk le Téméraire jura à son roi qu'il irait au château du méchant Dragon et reviendrait avec sa fille bien aimée. Ou ne reviendrait jamais !

Le dragon est très, très fort !

Pour arriver jusqu'à la princesse Daphnée, Dirk doit traverser une dizaine de lieux qui sont autant d'embûches. Vous avez,



pour commencer, cinq vies et, chaque fois que vous réussissez un tableau, vous obtenez des vies supplémentaires. Le premier écran représente des rampes couvertes de glace ensorcelée occupées par des créatures "Hurluberlues". Il faut sauter d'une rampe à l'autre et tuer les sales bêtes au passage. Vous aurez l'occasion de recommencer ce tableau un certain nombre de fois avant de pouvoir découvrir les suivants ! Car seul un entraînement intensif vous permettra de venir à bout d'un obstacle. En résumé, c'est pas de la tarte !

Ça se complique encore quand on sait que le joystick ne suffit pas pour diriger le bonhomme et qu'il faut utiliser la barre d'espace pour sauter. Les autres tableaux nous emmènent dans les "couloirs aux crânes", la "salle d'armes", "le damier mortel", "la salle aux tentacules" pour finir avec la mise à mort du dragon. Le seul moyen de parvenir au tableau final est de progresser petit à petit. A chaque nouveau tableau, il vous faudra découvrir la méthode à employer et ne pas vous planter trop souvent pour éviter de retourner à la case départ ! Dur ! dur !

Un graphisme magnifique

Tout commence à la page de présentation : un château de conte de fées sur fond de ciel fantastique. Dans le bas de l'écran défile un texte de manière parfaitement continue en caractères redéfinis. Le tout accompagné d'une musique originale, très bien programmée. Le graphisme du premier tableau n'est pas le plus beau, loin de là ! Mais vous aurez la chance de voir une petite animation très bien réalisée, à chaque vie nouvelle. Le dos à la porte du château, Dirk, le héros, se transforme en squelette puis les os dégingolent pour former un petit tas marrant, par terre. Ensuite, commence la recomposition du nouveau personnage. Le tas d'os se reconstruit et notre héros est fin prêt pour affronter les embûches du Dragon. DRAGON'S LAIR est un jeu d'arcade avant tout, très bien réalisé, qui conviendra parfaitement aux amateurs. Seuls ceux qui ont horreur de mourir vingt fois par tableau peuvent se dispenser d'ajouter ce beau jeu à leur logithèque.

Patrick Yoann



Connaissez-vous l'île de Sercq ? Située entre Jersey et Guernesey c'est la plus petite des trois îles anglo-normandes, véritable paradis du shopping, ignorant TVA ou toute autre taxe de ce genre. Sercq, île d'une superficie de six kilomètres carré, qui s'élève à 185 mètres au-dessus du niveau de la mer a une autre particularité : son calme. Il vous est possible de vous déplacer uniquement à pied ou à bicyclette, tout véhicule autre qu'un tracteur étant interdit à la circulation sur cette île.

Editeur : Cobra Soft
Distributeur : Cadre
Genre : enquêtes policières
Support : K7 ou disquette
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

MEURTRES EN SÉRIE

PROLOGUE

UN MEURTRE A ÉTÉ COMMIS À SERCQ !
CONNAISSANT VOTRE RÉPUTATION DE
FIN LIMIER, ON A FAIT APPEL À VOUS.

IL EST 11 HEURES, DANS QUELQUES
MINUTES VOUS SÉREZ SUR L'ÎLE.
L'AFFAIRE NE FAIT QUE COMMENCER !

MAIS VOTRE PLANNING EST CHARGÉ.
UNE AUTRE ENQUÊTE VOUS ATTEND EN
ITALIE. LE BATEAU PART À 19 H. TOUT
DEURA ÊTRE ELUCIDÉ. BONNE CHANCE !

MEURTRES

EN SÉRIE

Mais que s'y passe-t-il ? En effet un jour d'octobre 1986, du fait de votre réputation de fin limier, vous êtes envoyé sur cette île, malgré votre planning très chargé, pour tenter d'élucider une bien sombre affaire. Pendant votre enquête, quelques morts supplémentaires viendront vous compliquer la tâche. Y-a-t'il un mystère sur cette île pour qu'elle soit si agitée ces dernières heures ? Certains parlent

d'un "Secret des moines", d'autres d'un trésor caché. Il vous faudra tenter d'éclaircir ces quelques points obscurs, mais en allant très vite, car votre bateau arrivé à 11 heures repartira ce même jour à 19 heures précises avec ou sans vous. On peut vraiment parler de "Meurtres en série", c'est en tous cas le titre du tout nouveau logiciel d'enquête policière imaginé par Cobra-Soft.

**Mais ma parole,
c'est de la dynamite !**

Non ce n'est pas la parodie d'un spot publicitaire bien connu, mais plutôt ce que je me suis dit en ouvrant la boîte en bois sur laquelle figurait en lettres rouges le mot "DANGER". Selon leur bonne habitude, les concepteurs du logiciel vous fournissent tout un tas d'indices concrets que

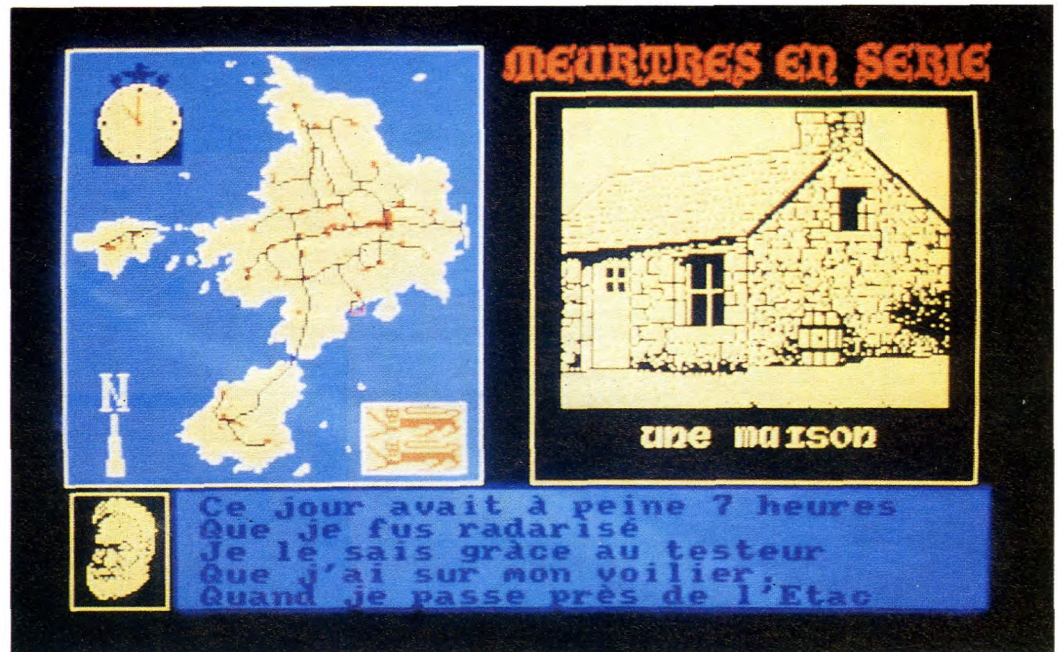
vous retrouverez tout au long, ou plutôt tout au "court" (au cours pour ceux qui préfèrent) de votre enquête. Vous retrouverez en plus de la caisse à explosifs et du bâton de dynamite, un morceau de journal, un horaire des marées, une plaquette d'argile, un composant électronique, des photos sûrement compromettantes... En plus du logiciel d'enquête, vous trouverez également :



— un jeu d'arcade qui vous offrira sur un plateau un indice important supplémentaire ;
— un digitaliseur d'images et un intégrateur qui vous permettront d'insérer votre petite bouille dans le logiciel si vous avez envie d'épâter les copains en passant. A propos de ce digitaliseur, si vous vous sentez une âme d'artiste, un concours récompensera l'auteur de la plus belle galerie de portraits envoyée chez Cobra-Soft avant le 1^{er} juin. Il y a une Graphiscope à la clé !

Une enquête en temps réel

L'absence de véhicules automobiles sur cette île a permis de concevoir un jeu d'enquête en temps réel. Vous pourrez vous déplacer à pied mais si quelque part vous trouvez un vélo,



n'hésitez pas "empruntez-le", vous gagnerez du temps et le temps c'est de l'argent ! Des personnages ou des indices se seront déplacés selon l'heure de votre arrivée. Il vous arrivera même de découvrir un cadavre à la place d'un témoin primordial, si vous arrivez trop tard. Dommage non !
Ne restez pas trop longtemps au même endroit car le temps tourne, la petite horloge en haut à gauche de votre écran est là pour vous le rappeler.
Vous vous déplacerez dans l'île avec le clavier ou le joystick, une loupe en bas à gauche de la carte présentée sur l'écran vous précisant l'endroit où vous vous trou-

vez.
Les habitués de "Meurtre à grande vitesse" et de "Meurtre sur l'Atlantique" ne seront pas dépayés : vous pousserez vos investigations plus loin en utilisant les quelques touches habituelles.
Pas de sauvegarde en cours de partie : selon les dires des auteurs c'est pour des raisons de commodité, mais cette absence paraît vite secondaire. Vous verrez, huit heures d'enquête cela passe vite. Et puis un fait observé lors d'une enquête précédente reste valable, tout ici ne dépend que du temps écoulé depuis le début de l'enquête, donc pas d'affolement.

Un vrai dépliant touristique

Non ce n'est pas un des indices fournis. Si vous décidez de regarder de plus près encore l'endroit où vous êtes et appuyez sur la touche "R", vous verrez à droite de votre écran, un diaphragme d'appareil photo se fermer et lorsqu'il se rouvrira, vous découvrirez une vraie petite carte postale à l'aspect rétro. La musique elle aussi est très couleur locale. Tout cela vous donnera vraiment envie d'aller passer quelques jours sur cette charmante petite île lorsqu'elle sera redevenue plus calme. Mais

peut-être serez-vous avant cela, vous aussi, chatouillé par l'envie d'aller "chasser le trésor" sur l'île car je me suis laissé dire qu'effectivement trésor il y a... En attendant, si vous habitez la région parisienne vous pourrez même découvrir un des lieux de l'enquête, en grandeur réelle chez Général Vidéo. Mais que les autres se rassurent, si comme moi ils ne sont que des petits provinciaux, la visite de ce lieu n'est pas indispensable à la bonne fin de votre enquête.

Et quelques gags en prime

Un écran tout noir, des similibugs, mais je ne vous en dis pas plus cela ne vous ferait même plus peur ; de toute façon effets garantis. Attendez avant de tout réinitialiser si quelque chose de bizarre vous arrive à un moment ou à un autre, vous le regretteriez.
J'avais trouvé "Meurtre à grande vitesse" super, "Meurtre sur l'Atlantique" génial, mais alors là c'est franchement le bouquet. Mais je vous laisse, je suis en manque, je retourne à mon enquête. Un dernier conseil : n'hésitez pas à casser votre tirelire si vos poches sont vides ou alors faites-vous offrir "Meurtres en série". Vous rateriez sinon l'occasion de vous faire un GROS, GROS plaisir.

Jean-Marc Henry
29

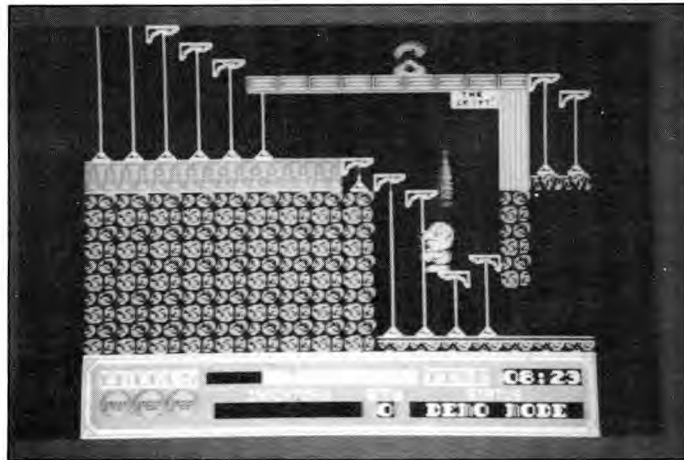


Éditeur : Hewson
Auteur : Steve Marsden
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★

Abru Cadabbra est un terroriste

Voici une histoire qui se passe à Londres mais qui ne nous est pas totalement étrangère pour autant. Jugez plutôt. Un terroriste basané (avec un turban sur la tête) a posé une bombe au Parlement. Son nom ? Abru Cadabbra ! (Toute ressemblance avec des événements ayant existé ne serait que pure coïncidence !) D'ailleurs, dans l'histoire de

CITY SLICKER



City, Slicker est là pour désamorcer la bombe avant la catastrophe. Les écrans du jeu ressemblent à s'y méprendre à ceux de "Manic Miner" et autres "Roland in time" des débuts d'Amstrad. Mais, étant aussi bien réalisés que le premier, on aurait tort de faire la fine bouche. Tout y est, du téléphone volant aux poubelles folles en passant par les sauts mortels du petit personnage pour arriver à ses fins. Slicker doit rassembler les morceaux de "L'unité de Désamorçage de Bombe" qui sont dispersés dans Londres. Bien sûr, le méchant Abru Cadabbra est là pour foutre la pagaille. Laissez exploser le Parlement, au moins une fois, c'est très joli !

Éditeur : Konami
Auteur : N. Dodwell
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★

Sauvez le gouverneur !

Alerte ! Des prisonniers se sont évadés en prenant en otage le gouverneur ! Il faut les arrêter ! Et vous voilà chargé d'une mission très délicate. C'est vrai que vous êtes armé d'un revolver, pour commencer, et que vous pouvez espérer bénéficier d'un lance-roquettes et de bombes lacrymogènes, si toutefois vous parvenez à libérer des otages. Mais les prisonniers aussi sont

JAIL BREAK



armés et ils sont prêts à tout pour conquérir leur liberté. Le décor défile derrière votre personnage quand vous le faites avancer latéralement et les prisonniers arrivent vers vous. Tant qu'il n'y en a pas derrière, les abattre ne pose pas trop de difficultés. Mais, si vous êtes cerné, il s'agit alors d'être le plus rapide. Le décor est bien fait mais les sprites sont trop petits pour être bien animés. Surtout, ne tuez pas les otages ! En plus du gouverneur, les prisonniers ont capturé des femmes, des hommes, des enfants et... des poubelles ! La libération de ces dernières vous rapportera quatre cents points et celle du gouverneur cinquante mille.

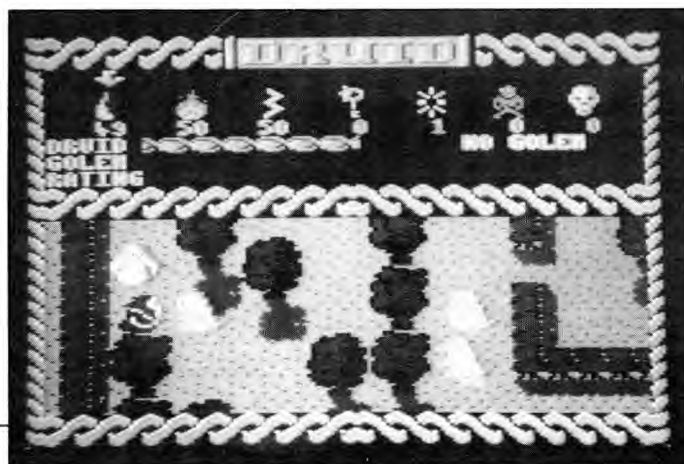
Patrick Yoann

Éditeur : Firebird
Auteur : D.T. Carter
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★

Les princes du mal

Sachez que tous les princes ne sont pas charmants et gentils. Il en existe aussi de cruels et diaboliques. Quatre de ces méchantes créatures sont entrées par la porte inter-dimensionnelle du donjon de l'horrible Acamantor, dans le royaume de Belorn. Les princes ripoux se tapissent dans les recoins les plus sombres du

DRUID



donjon et il s'agit maintenant de les déloger et de les détruire. Qui pourra accomplir cet acte impossible ? Vous, bien entendu, Grand Druide devant l'Eternel. Vous et votre puissant sortilège parviendrez à réduire à néant ces monstres en les touchant. Dans les donjons, vous découvrirez des coffres recelant de puissants charmes qui vous aideront. Si la réussite est au bout de votre chemin, vous serez nommé Grand Maître des Druides de tous les temps. L'écran représente le donjon vu de dessus. Votre Druide est petit, tout comme les autres personnages, et se déplace dans un labyrinthe d'arbres. Jeu classique et efficace.

HMS COBRA

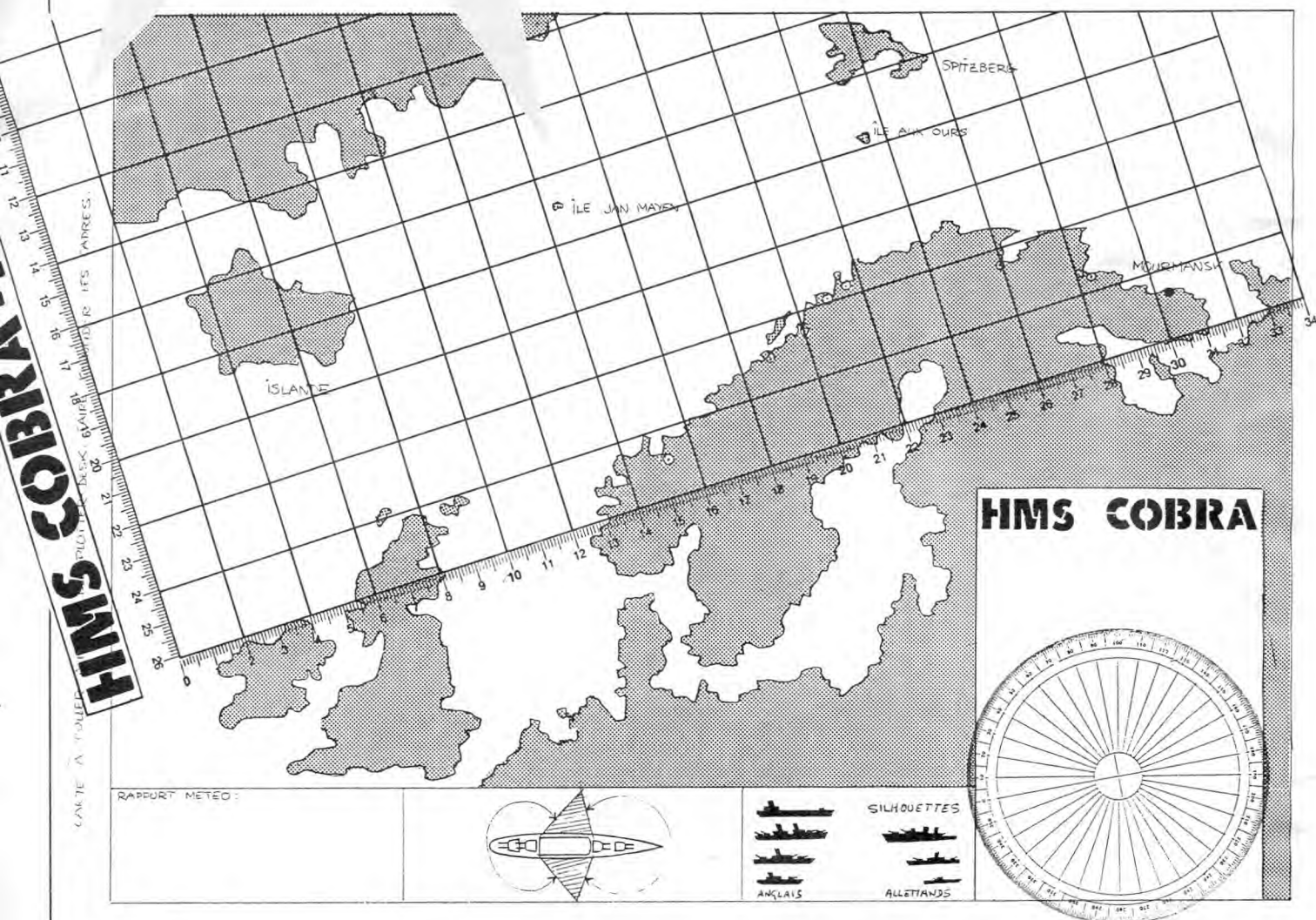
CONVOIS POUR MOURMANSK

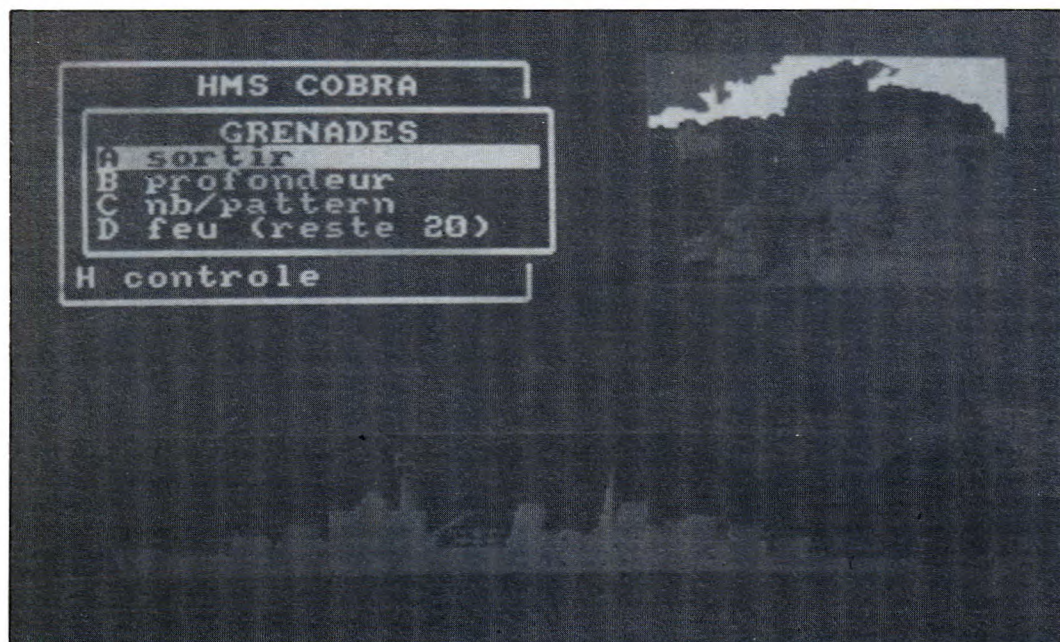
LES MALHEURS DU PQ 43 N'ÉTAIENT PAS TERMINÉS. À L'AUNE
LES RESTES ÉPARS DU CONVOI FURENT ATTAQUÉS PAR
UNE MEUTE DE U-BOOTE. DEUX AUTRES CARGOS FURENT
ENVOYÉS PAR LE FOND.



Editeur : Cobra Soft
Distributeur : Cadre
Support : KR ou disquette
Genre : Wargame
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Pour faire face au Plan Barbarossa déclenché courant 1941 par Hitler, les Russes acceptent l'aide alliée. La route choisie pour cette assistance balistique est celle qui va de l'Islande à Mourmansk. 750 chars, 800 chasseurs, 1 400 camions et 100 000 tonnes de matériel parviennent à la résistance soviétique. Le 15 novembre Hitler réagit et décide de concentrer le plus gros de sa flotte le long de la Côte découpée de la Norvège. C'est la trame historique choisie par Bertrand Brocard et ses "acolytes", pour un nouveau logiciel de réflexion comme ils aiment nous les faire. Feront-ils encore mieux cette fois-ci ?





Une présentation étonnante

Si, après avoir demandé à votre détaillant préféré "HMS COBRA", vous le voyez revenir avec une grosse boîte ressemblant à un coffret de jeu de société, ne vous étonnez pas, NON, il ne s'est pas trompé. Ce somptueux coffret contient, outre la disquette :

- une table d'opération appelée par les marins, dont vous faites maintenant partie, un plotter-desk ;
- une carte de la région de vos futures opérations ;
- un rapporteur ;
- une règle spéciale ;
- un annuaire des forces ennemies en présence ;
- le "Manuel de l'Amiral" ;
- un livre de 300 pages intitulé "La bataille des convois de Mourmansk" qui vous donnera de très précieuses indications sur l'ambiance dans la région à cette époque.

Un logiciel pour tous les goûts

Vous vous apercevrez que c'est un wargame très complet que vous possédez maintenant. En effet tout est entièrement paramétrable :

- l'efficacité de votre DCA.
- L'importance des forces ennemies.
- La date de votre départ qui a une très grosse importance, puisque de juin à janvier les

jours sont plus courts : vous aurez moins de chance de subir une attaque aérienne, mais les risques d'icebergs sont accrus. Un bon conseil : pensez toujours à jeter un œil sur la météo, cela vous évitera des surprises.

– La position des navires de votre flotte : un convoi serré à une DCA plus efficace mais est plus vulnérable aux torpilles. Le jeu se déroule en temps réel : en mode rapide, une minute correspond à deux secondes, mais l'écoulement du temps est paramétrable jusqu'au mode pas à pas qui vous permet, en particulier en cas d'attaques, de réfléchir un petit peu, ou tout simplement d'aller un peu plus rapidement lorsque tout est calme. Tout ceci vous paraît un peu complexe : pas d'affolement, trois scénarios préétablis vous sont fournis avec le logiciel et vous permettront de faire tranquillement vos classes d'aspirant.

Si malgré tout, vous avez besoin de vous défouler, un jeu d'arcade sans prétention du style "Beach Head", vous est offert en face 2 du logiciel et vous permettra de descendre à l'aide de votre canon 40 mm Boffors des escadrilles de JUNKER-88, mais méfiez-vous ils se défendent et vous torpillent. Vous avez droit à quatre vies.

Utilisation du logiciel

A partir de maintenant tout devient presque facile, en effet,

pas de clavier à manipuler frénétiquement. Après le chargement de la page de présentation, le logiciel vous donne le choix entre des données choisies ou non, une nouvelle partie ou une partie en cours, utilisation éventuelle d'une imprimante, écran couleur ou non.

Un petit conseil, ne prenez pas d'emblée des données préchoisies, car HMS COBRA ne vous fera pas de cadeaux. L'utilisation d'une imprimante, vous permettra tout simplement d'avoir à tout moment le détail de votre périple jour par jour et heure par heure. Vous avez ainsi en permanence en main VOTRE CARNET DE BORD. On s'y croirait !!

L'écran est divisé en trois parties distinctes :

– En bas la silhouette de votre vaisseau amiral dont la vision se modifie en fonction du moment de la journée. Juste en-dessous le temps écoulé depuis le début de votre mission.

– En haut à droite la visualisation de la carte, de l'écho radar, ou de l'extérieur au travers de vos jumelles.

– En haut à gauche enfin, le plus important dans ce logiciel, et ce qui en fait le charme : des menus déroulants et puis des sous-menus déroulants. Eh oui j'ai bien dit des tas de menus déroulants qui vous permettront le plus simplement du monde grâce à votre clavier ou à votre joystick de donner tous vos ordres et de contrôler l'ensemble

de l'escadre dont vous avez le commandement. Vous pourrez ainsi déplacer à votre gré, un ou plusieurs navires individuellement ou simultanément. Vous pourrez si le cœur vous en dit poursuivre un navire ennemi, avec un seul de vos vaisseaux pendant que le reste du convoi poursuivra sa route. Et bien sûr vous reporterez tous vos déplacements sur la carte recouverte du plotter-desk utilisable autant que vous le désirez puisque en rhodoïd. Vous commanderez de cette façon à votre volonté à partir du pont amiral : le HMS COBRA, le HMS FORESTER, l'ASM MALOUIN ou n'importe quel autre de vos vaisseaux tant pour le cap, la vitesse, que pour l'artillerie, les grenades sous-marines ou les torpilles. Une sauvegarde de la partie en cours est évidemment prévue, comme la page écran initiale le laissait supposer.

La carte et l'écran radar de chacun de vos bateaux, que vous pouvez consulter à tout moment sont visibles à l'échelle de votre choix.

Amiral, à votre poste !

La facilité et la rapidité d'utilisation du logiciel, la clarté du manuel, vous donnent vraiment envie de vous y coller, avec bien sûr, le sort des forces alliées entre vos mains. N'oubliez pas que votre mission n'est pas avant tout de "descendre l'ennemi", mais bien de mener votre convoi à bon port. Si d'aventure, vous arrivez à Mourmansk, vous serez récompensé par l'hymne de la victoire et le tableau récapitulatif de vos pertes et des pertes ennemies. Sinon, comme le dit si bien le logiciel, vous ne connaîtrez pas la fin de l'histoire.

Un wargame d'un type tout-à-fait nouveau

C'est ce que vous avez entre les mains, si vous l'avez acheté. Sinon, c'est sûrement un oubli de votre part, réparez-le très vite avant qu'il ne soit trop tard. Bertrand Brocard et son équipe lauréats de deux tilts d'or : en 1985 et 1986, ont-ils visé cette fois-ci le Tilt d'or 1987 du Wargame ? Tout laisse à penser qu'avec HMS COBRA, wargame comme nous n'en connaissons pas encore sur nos petites machines, c'est ce qu'ils espèrent !

J.M. Henry



☐ PCW 8256	4750 F
☐ PCW 8512	5925 F
☐ ext. 256 K pour 8256	450 F
☐ 2 ^e lect. PCW 8256	1990 F
☐ stylo optique	890 F
☐ interf. RS 232/centronic	680 F
☐ housse (mon. + clavier + imp.)	299 F
☐ ruban imprimante (par 2)	198 F
☐ disquette 3" (DF-DD)	79 F
☐ allonge pcw (imp. + al.)	275 F

Disquettes vierges

☐ à l'unité	31 F
☐ par 10	275 F

Cassettes vierges C20

☐ les 5 45 F
☐ les 10 80 F

Rallonge alimentation + vidéo

☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 .	130 F
☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128	180 F
☐ housse pour moniteur + clavier	175 F

☐ sur imprimante DMPL (par 2) 108 F

☐ ruban imprimante UMPI (par 2)	198 F
☐ ruban imprimante DMP 2000	99 F
☐ adaptateur peritel tous CPC	450 F

Câble imprimante AMSTRAD

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

☐ câble imprimante 150 F

DIGITALISEUR ARA

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

☐ digitaliseur ARA 990 F**MULTISERVI**

Enfin une carte E/S ne nécessitant aucun montage, aucun relais. De plus le logiciel fourni avec cette carte vous permet de commander réveil, alarme, spot... tout appareil électrique de votre choix sans être un "crack" de la programmation. Entièrement français.

☐ Multiservi 990 F**produits DART**

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

☐ stylo optique 349 F

SCANNER GRAPHIQUE : Ce scanner, très sim-

ple d'utilisation, vous permettra de digitaliser

toute image sur support papier, à partir de la
SMB 3333. 5 images par logiciel d'exploitation.

DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.

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

☐ scanner graphique DART 790 F

INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

CARACTERISTIQUES

- PAL SECAM
- 16 chaînes pré-réglées
- UHF-VHF
- haut-parleur intégré
- sortie casque

☐ **interface TV** 1490 F

LOGICIELS CPC

C		D		C		D		C		D		C		D		C		D	
3D grand Prix	□ 110 F	□ 160 F	atom smasher	□ 80 F	F	fighter pilot	□ 100 F	□ 150 F	lorigraph	□ 195 F	□ 195 F	rally 2	□ 160 F	□ 190 F					
airwolf	□ 100 F	□ 149 F	autoformation à l'asse.	□ 195 F	□ 295 F	floopy (magazine)	□ 38 F	□ 59 F	m'enfin	□ 150 F	□ 195 F	robber	□ 130 F	□ 175 F					
algebré	□ 175 F	□ 245 F	avenger	□ 100 F	□ 155 F	foot	□ 120 F	□ 160 F	m.a. base	□ 165 F		rodeo	□ 175 F	□ 240 F					
amstradivarius	□ 145 F	□ 175 F	bactron	□ 140 F		future knight	□ 110 F	□ 155 F	m.g.t.	□ 140 F	□ 180 F	sapiens	□ 140 F	□ 180 F					
anals of rome	□ 130 F	□ 175 F	bala. pays de big ben	□ 180 F	□ 245 F	gauntlet	□ 105 F	□ 165 F	m.g.t. + bactron	□ 195 F	□ 245 F	scoobydoo	□ 105 F	□ 150 F					
arsène	—	□ 590 F	bala. outre rhin	□ 180 F	□ 250 F	golden hits	□ 120 F	□ 170 F	manhattan 95	□ 140 F	□ 180 F	silent service	□ 105 F	□ 155 F					
asphalt	□ 140 F	□ 180 F	batman	□ 95 F	□ 160 F	grand prix 500	□ 150 F	□ 180 F	maracaibo	□ 135 F	□ 175 F	space moving	□ 295 F	□ 395 F					
athlètes	□ 180 F	□ 220 F	biggles	□ 125 F	□ 150 F	graphic city	□ 150 F	□ 195 F	masque	—	□ 195 F	spiffire 40	□ 105 F	□ 145 F					
tau ceti	□ 105 F	□ 185 F	bob winner	□ 180 F		gr. + way tig. + vi.	□ 145 F	□ 195 F	masterter. disq. n° 1	—	□ 99 F	street hawk	□ 105 F	□ 145 F					
templiers	□ 180 F	□ 220 F	bridge	□ 299 F	□ 265 F	h.m.s. cobra	□ 280 F	□ 350 F	masterter. disq. n° 2	—	□ 99 F	style	□ 150 F	□ 220 F					
tennis 3D	□ 120 F	□ 160 F	budget familial	□ 140 F	□ 220 F	hit pack	□ 100 F	□ 155 F	masterter. disq. n° 3	—	□ 99 F	super paint	—	□ 395 F					
tension	□ 150 F	□ 190 F	c.a.o.	□ 320 F	□ 410 F	ikari warrior	□ 100 F	□ 155 F	miami vice	□ 100 F	□ 150 F								
textomat	—	□ 450 F	calcut	—	□ 450 F	infiltrator	□ 115 F	□ 145 F	micro scramble	□ 199 F	□ 245 F								
the eidolon	□ 120 F	□ 160 F	carte de france	□ 150 F	□ 185 F	jail break	□ 105 F	□ 155 F	milie bornes	□ 145 F	□ 195 F								
they sold million n° 1	□ 110 F	□ 70 F	caldron 2	□ 115 F	□ 180 F	kentel	—	□ 390 F	monopoly	□ 175 F	□ 225 F								
they sold million n° 2	□ 110 F	□ 170 F	ciné clap	—	□ 180 F	kid kit	□ 299 F	□ 299 F	multiplan	—	□ 498 F								
they sold million n° 3	□ 110 F	□ 170 F	colob (notice anglaise)	—	□ 550 F	l'aigle d'or	□ 160 F	□ 199 F	pacific	□ 120 F	□ 180 F								
tony truand	□ 140 F	□ 199 F	colbert	—	□ 250 F	l'ère du verseau	—	□ 250 F	palitron	□ 120 F	□ 195 F								
top secret	—	□ 230 F	colossus chess 4	□ 110 F	□ 160 F	la solution	—	□ 950 F	ping-pong	□ 100 F	□ 165 F								
trail blazer	□ 110 F	□ 160 F	commando	□ 100 F	□ 145 F	le 5° axe	□ 120 F	□ 160 F	poseidon	□ 130 F	□ 180 F								
trivial pursuit	□ 185 F	□ 250 F	d.a.m.s.	□ 295 F	□ 395 F	diamant île maudite	□ 180 F	□ 220 F	pouvoir	□ 160 F	□ 199 F								
tt racer	□ 110 F	□ 160 F	datamat PCW	—	□ 590 F	le pacte	—	□ 220 F	prodigy	□ 120 F	□ 160 F								
winter games	□ 110 F	□ 140 F	dbase II	—	□ 790 F	le secret du tombeau	□ 160 F	□ 199 F											
ylie ar kung fu II	□ 100 F	□ 155 F	deep strike	□ 100 F	□ 145 F	les 4 saisons	□ 120 F	□ 220 F											
zombi	—	□ 175 F	echosoft	□ 365 F	□ 395 F	carvernes de thebene	□ 120 F	□ 180 F											
discolgy	—	□ 345 F	équation inéquation	□ 175 F	□ 245 F	les passagers du vent	□ 290 F	□ 290 F											
mines du roi aquantus	□ 125 F	□ 185 F	fer et flammes (2 d.)	—	□ 295 F	les pyramides d'atlent.	□ 150 F	□ 180 F											

LOGICIELS PC

□ infiltrator

□ évolution sunset

□ flight simulator

□ gambuster

□ crusade in europe

□ cyrus chess 2

□ boulder dash

□ boulder dash III

□ bruce lee

295 F

1175 F

890 F

225 F

245 F

210 F

205 F

215 F

375 F

VENTE AUX COLLECTIVITÉS:

LOGICIELS PCW

☐ strike force harrier	199 F	☐ act 1	799 F	☐ PCW graph	395 F
☐ compta. (alpha soft)	750 F	☐ datamat pcw	590 F	☐ azerty	285 F
☐ alienor	1095 F	☐ cobol (notice angl.)	550 F	☐ polyprogram	1185 F
☐ am-stram dames	199 F	☐ colossus chess 4	175 F	☐ reversi	199 F
☐ autofor. assembleur	295 F	☐ damocles	1750 F	☐ rotate	350 F
☐ bridge player 3	220 F	☐ fairlight	170 F	☐ tassword 8000.	450 F
☐ trivial pursuit	265 F	☐ force 4 + mis. detec.	190 F	☐ tomahawk	210 F
☐ spool	350 F	☐ gp II (éd. arkenciel)	760 F	☐ dbase II	790 F
☐ strike force harrier	199 F	☐ graphol. + bioryth.	199 F	☐ compagnon	290 F
☐ mynea	830 F	☐ histoire d'or.	245 F	☐ centre serveur	2350 F
☐ mailing (éd. logi. stic)	450 F	☐ la paie cresus	1175 F	☐ batman	185 F
☐ gp II + mail. (éd. arken.)	990 F	☐ lang. "c" (not. angl.)	550 F	☐ blocus	220 F
☐ exbasic	250 F	☐ multiplan	498 F	☐ bounder	220 F

LIVRES

peeks pokes du cpc	99 F	routines du cpc	149 F	je débute basic amstrad	91 F
rsx et rout. ass. sur cpc	200 F	liv. lect. disq. cpc	149 F	grd livre dupcw amstrad	179 F
cp/m + sur cpc et pcw	100 F	cp/m + sur cpc et pcw	100 F	livre du basic 1512	179 F
graphis. et sons du cpc	129 F	graphis. et sons du cpc	129 F	livre du gem pc 1512	199 F
la bible des cpc	199 F	la bible des cpc	199 F	livre logw pcw et cpc	149 F
102 prog. sur amstrad	120 F	routines du cpc	149 F	multipan sur amstrad	195 F
amstrad à l'école	120 F	liv. lect. disq. cpc	149 F	prog. math. sur cpc	150 F
amstrad en famille	120 F	peeks pokes du cpc	99 F	programmation sur PCW 149 F	
amstrad en musique	165 F	rsx et rout. ass. sur cpc	200 F	trucs et astuces pc 1512	179 F
clefs pour amstrad t1	140 F	bien débiter pcw	129 F	guide réf. tech. 1512	249 F
lefs pour amstrad t2	155 F	bien débiter pc 1512	149 F		

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 : ☐ PC 1512 ☐ 6128 coul. ☐ 6128 mono. ☐ 464 coul. ☐ 464 mono. ☐ 8256 ☐ 851

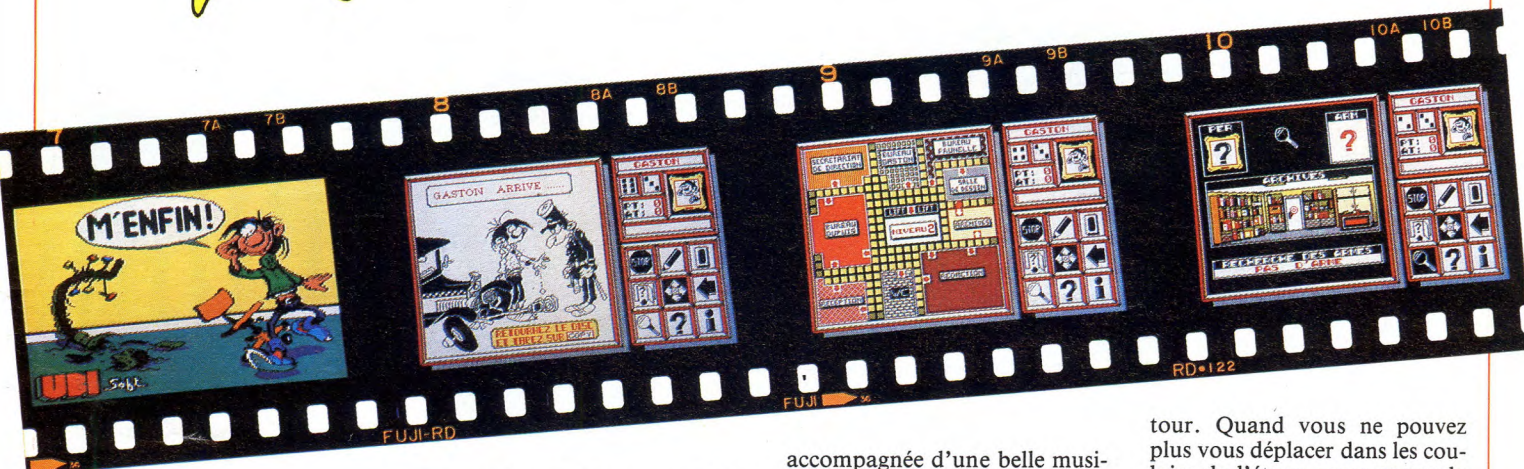
ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

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



M'ENFIN

Éditeur : Ubi Soft
Auteur : G. Dechelette
Genre : stratégie
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★



M'enfin on a cassé mon Gafophone !

Qui a pu faire une chose pareille ? Fantasio ? M'zelle Jeanne ? Ou Prunelle ? C'est à Gaston de le découvrir. Mais l'agent Longtarin rigole doucement ! Comment cet imbécile de Gaston pourrait-il mener à bien une enquête policière ? Il est beaucoup trop nul ! Sans parler des gaffes qu'il ne manquera pas de faire tout au long de ses recherches ! L'agent Longtarin veut trouver lui-même le coupable de cet acte monstrueux ! (Quoiqu'il soit bien content de savoir que l'instrument diabolique est détruit.)

Mais enfin un sabotage est un sabotage, même quand l'objet visé n'est qu'un monstre capable de rendre fou tout homme normal ! L'agent Longtarin a donc décidé de mener sa propre enquête de son côté et : "On verra bien qui, de ce gaffeur de Lagaffe ou de moi, résoudra cette énigme", pense-t-il.

Gaston n'a pas dit son dernier mot. Quand il s'agit de punir un acte aussi condamnable que la destruction du Gafophone (pièce unique au monde), Gaston est là, prêt à venger la veuve et l'orphelin. En fait, la veuve c'est

lui, et l'orphelin aussi. Pff ! Longtarin est trop bête pour trouver ! Et voilà nos deux héros partis chacun de son côté à la recherche d'un coupable, d'une arme et d'un lieu du crime. Qui, de nos deux sympathiques con-



currents, arrivera le premier à percer le mystère du Gafophone ? Vous le saurez peut-être si vous jouez à M'ENFIN.

Un jeu de société

En fait, M'ENFIN est un jeu de société assisté par ordinateur. Après une belle page graphique représentant Gaston Lagaffe et

accompagnée d'une belle musique, le programme nous demande de choisir entre un ou deux joueurs. Si vous êtes seul, vous serez Gaston et l'ordinateur se chargera de mener l'enquête de l'agent Longtarin. Si vous jouez à deux, votre partenaire sera Longtarin et l'ordinateur ne fera rien du tout, si ce n'est pas son propre travail d'ordinateur. C'est parti pour la première partie ! L'écran est divisé en trois zones : le plan de l'étage où vous vous trouvez dans l'immeuble des bureaux Dupuis, un cadre d'information indiquant qui joue, la valeur des dés, les points et le pourcentage de choses trouvées et, enfin, une fenêtre de neuf icônes qui permettent de choisir les options. L'ordinateur lance les dés dont la valeur indique le nombre de déplacements autorisés dans les couloirs de l'étage. Si vous êtes devant une porte, il vous est possible d'entrer. Un beau dessin représentant la pièce se superpose alors au plan et une petite loupe que vous baladez sur l'écran vous permet de fouiller les armoires et les bureaux à la recherche d'armes. Mais attention aux lampes ! Si vous positionnez la loupe sur une ampoule, comme vous êtes un vrai gaffeur, vous créez une panne de courant dans tout l'immeuble et vous perdrez votre

tour. Quand vous ne pouvez plus vous déplacer dans les couloirs de l'étage, vous passez la main à votre adversaire.

Les possibilités

Les icônes vous permettent de donner votre langue au chat, de noter les personnages rencontrés ainsi que les armes et les pièces sur un carnet, de faire des propositions de solution et d'avoir toutes les informations concernant l'évolution de votre enquête ainsi que de celle de votre adversaire. Pour pouvoir faire une proposition, il faut se trouver devant une porte, avoir déjà ramassé une arme et rencontré un personnage. M'ENFIN est un jeu de société amusant, avec les ingrédients classiques : dés, pions à déplacer, deux joueurs etc. Les dessins très réussis, la réalisation efficace font oublier la simplicité du jeu et le manque d'animation. Il est certainement plus intéressant de jouer à deux. Ne faites pas trop de gaffes, tout de même !

Patrick Yoann





DANCING GIRL

Editeur : Minipuce
Genre : utilitaire
Originalité : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★

Devenez Tex Avery

Bien que son nom soit anglais, ce logiciel est entièrement français, de l'éditeur jusqu'à la notice. De plus "Dancing Girl" n'évoque pas du tout l'utilitaire d'animation qu'il est. Son titre est dû à la démonstration parfaite qu'il contient. Il s'agit d'une danseuse qui évolue sur une scène. Elle tourne, virevolte, bouge dans tous les sens, se baisse, se relève et tout cela avec

des mouvements impeccables. Cette démonstration donne envie de créer d'autres dessins animés aussi beaux. Si vous êtes capable de faire aussi bien, vous

avez de l'avenir devant vous ! Vite, précipitons-nous sur le logiciel de création, et voyons s'il est aisé de devenir un futur Tex Avery ! Hélas, l'éditeur de des-

taires. L'animation se fait par affichage successif des dessins qui clignotent si leur taille est trop importante.

Suivons le guide

En lisant le manuel, on se rend tout de suite compte que le logiciel a été conçu par des spécialistes de l'animation. Quatre pages sur seize sont consacrées au mode d'emploi proprement dit. Le reste est ludique et nous apprend les principes de base de l'animation tels que le mouvement, les déformations, les cadences, la mise en scène et les cycles. Ensuite, notre guide nous conseille de réaliser notre projet préalablement sur papier quadrillé, le décor d'abord puis les différents dessins qui formeront l'animation. Grâce à sa fantastique démonstration et à sa notice bien faite, "DANCING GIRL" est un logiciel tout-à-fait valable. De plus, il demeure le seul du genre sur le marché. Une fois votre dessin animé terminé, vous pouvez l'intégrer dans vos programmes Basic.



sin et d'animation n'est pas le monstre auquel on s'attend après avoir assisté au spectacle de la danseuse. Il s'agit d'un simple éditeur de sprites muni des quelques fonctions élémen-



Alerte

Tout le monde à son poste ! L'ennemi attaque ! Par mer, par terre, par air ! Ce n'est vraiment pas le moment de rigoler, la patrie est en danger ! Des hélicoptères, des tanks et des avions de chasse arrivent à l'assaut de notre beau pays ! Il n'y a qu'une seule personne pour nous sauver du carnage, un seul combattant digne de ce nom, un seul pilote capable d'anéantir tous ces féroces soldats qui viennent jusqu'où vous savez ! Ce héros, ce vaillant guerrier, c'est VOUS ! Trois avions de combat sont à votre disposition ainsi que trois bases aériennes alliées. Vous devrez

commencer par anéantir toute la force terrestre ennemie, avant de vous attaquer à son aviation. Votre mission finale sera de couler sa flotte tandis qu'elle essaiera d'évacuer ses troupes vaincues. Alors en place pour le décollage et bon courage !

Pilote paré pour le décollage

Voyons d'abord votre tableau de bord. Un voyant vous indique la poussée du moteur, un autre le niveau du carburant. L'altitude de l'avion vous est indiquée en pieds et la vitesse en nœuds. Une petite flèche vous signale la position de votre train d'atterrissage, un écran vous montre l'angle d'inclinaison de votre avion et le

degré d'ascension ou de piqué. Reste encore le radar et la caméra de rétrovision qui permettent de repérer les ennemis et l'ordinateur de bord qu'il faut surveiller régulièrement, afin de connaître les différents messages et avertissements. Le décollage est enfantin : moteur à 150, on tire sur le manche et c'est parti !

Une fois dans les airs, on fait ce que l'on veut, selon l'avion et les armes que l'on a choisis au départ. "ACE" est un jeu d'action agréable pour défouler son agressivité et pour devenir pendant quelques temps un héros des temps modernes.

Patrick Yoann



HELP!

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

KNIGHT LORE

Une bonne bidouille...

En jouant avec KNIGHT LORE, je me suis aperçu que la disposition des objets n'était pas vraiment due au hasard. Celle-ci répond à certaines lois que vous obtiendrez à l'aide des deux disques situés ci-après que vous devez découper et assembler. Cet assemblage est très simple : après le découpage, correct si possible, vous devez évider les parties hâchurées du disque contenant les noms d'objets. Ceci étant fait, mettez-les l'un sur l'autre et fixer les entre eux avec une punaise que vous plierez.

Vous obtiendrez alors un appareil très utile pour ce jeu. Il suffit, au début de chaque partie, de disposer le disque dans la bonne position. Par exemple : au début du jeu, le joueur remarque qu'en salle 111 se trouve un diamant, il place alors le disque de manière à ce que le nombre 111 apparaisse dans la colonne diamant et il sait alors dans quelles salles se trouvent tous les autres objets. Cela donne au joueur plus de chances de réussir.

Luc Giberon

AVANCEZ DANS ZAXX

Une fois franchie la première forteresse, pour éviter les tirs des vaisseaux spatiaux et des sous-coups volantes, il vous suffit de vous placer en bas à droite de

l'écran. Pour économiser le carburant, il faut rester le plus souvent possible près du sol.

Envoi de VEJUX Gabriel

IKARI

Voici de l'aide pour tous ceux qui ont passé des nuits blanches sur Ikari Warriors. Alors, pour le tricheur, il suffit de faire quelques POKES bien placés juste avant l'instruction CALL & FFDO dans le lanceur basic ou d'exécuter ce petit programme à la place du lanceur basic :

```
10 SYMBOL AFTER 256:
MODE 0
11 FOR I=0 TO 15: READ X
12 INK I, X: NEXT
13 BORDER 2
14 MEMORY & 1AEF
15 LOAD "SCREEN.BIN",
&COOO
16 LOAD "WARRIORS.BIN",
&12CO
17 POKE &6EAB,&n
18 POKE &1F5A,&99
19 POKE &693A,&99
20 POKE &6914,&00
```

```
21 POKE &6915,&00
22 POKE &6916,&00
23 CALL &FFDO
24 DATA 13,6,3,15,16,0,1,2,14
25 DATA 26,24,9,12,21,22,19
```

— Poke &6EAB, &n : n = nombre de vie dont vous voulez disposer au début du jeu. Ne pas dépasser &OD.

— POKE &6ED5, &99 : nombre de grenades au départ du jeu.

— POKE &1F5A, &00 : permet de récupérer 99 balles ou grenades après chaque passage sur un carré.

— POKE &693A, &99 : vous donne 99 grenades quand vous perdez une vie.

— Lignes 20 à 22 : Ikari devient immortel...

Envoi de Frédéric Masson

GHOSTS'N GOBLINS

Toujours des pokes...

Cette fois, les trois POKES suivants font en sorte que l'on ne perde jamais de vie :
POKE &509B,0
POKE &509C,0

POKE &509D,0

Si vous désirez avoir plus de vies, c'est aussi possible en faisant :
POKE &50A8, nombre de vies (0 à 255 en décimal).

Bernard Liège

```
10 REM *** FIORELLO FRANCK ET PHILIPPE RIV
IER PRESENTE ***
20 REM *** 255 VIES POUR GHOSTS'N GOBLINS
***
30 MEMORY &1FFF:MODE 0:BORDER 0
40 FOR i=1 TO 15:INK i,0:NEXT
50 LOAD "p",&C000
60 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT
70 LOAD "code"
80 PRINT CHR$(7):BORDER 0,26:CALL &BB06:BO
RDER 0:PRINT CHR$(7)
90 MODE 1
100 LOCATE 8,9:INPUT "NOMBRE DE VIES (1-25
5):";a$
110 a=VAL(a$)
120 POKE 20648,a
130 PRINT:PRINT:PRINT a;"VIES":FOR i=1 TO
2000:NEXT
140 CALL 20480
150 DATA 26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10
,9,18,25
```

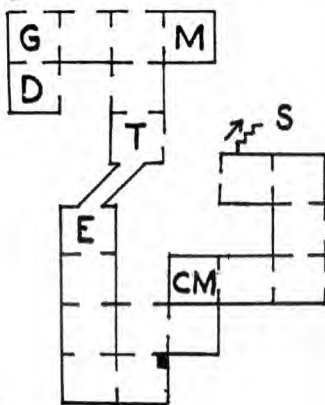

HELP!

LE BAGNE DE NEPHARIA

LE PLAN

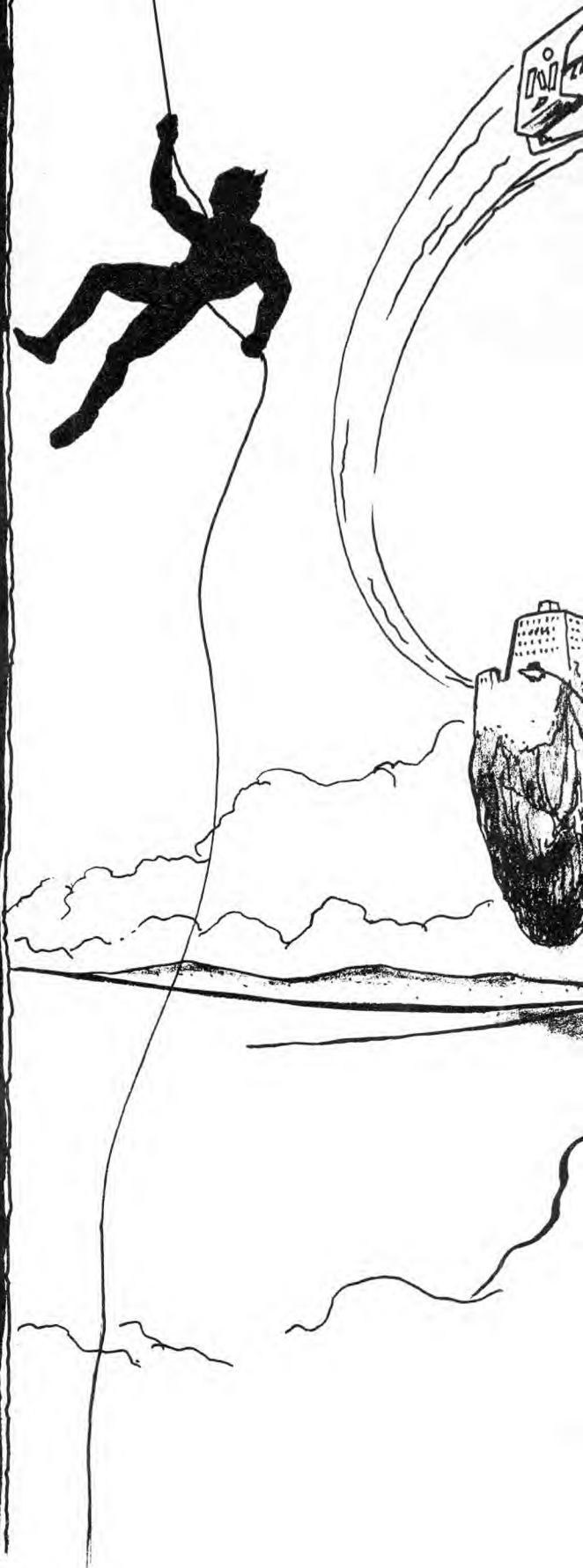
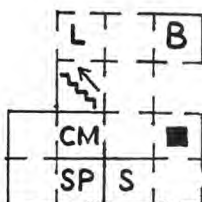
Légende 1^{re} Partie

- D : départ
- S : sortie
- C : couteau
- E : épreuve
- L : laser
- B : boussole
- SP : sabre pulsar
- CM : carte magnétique



Légende 2^{de} Partie

- D : départ
- S : sortie
- G : générateur
- M : miroir
- T : trappe
- E : épreuve
- CM : carte magnétique





HELP!

LE BAGNE DE NEPHARIA

Il est déjà paru une solution (incomplète) du jeu du "bagne de Nepharia" dans le numéro 15 ; voici cependant la solution complète qui vous permettra grâce au plan ci-joint de passer des nuits plus calmes sur votre ordinateur.

Solution première partie :

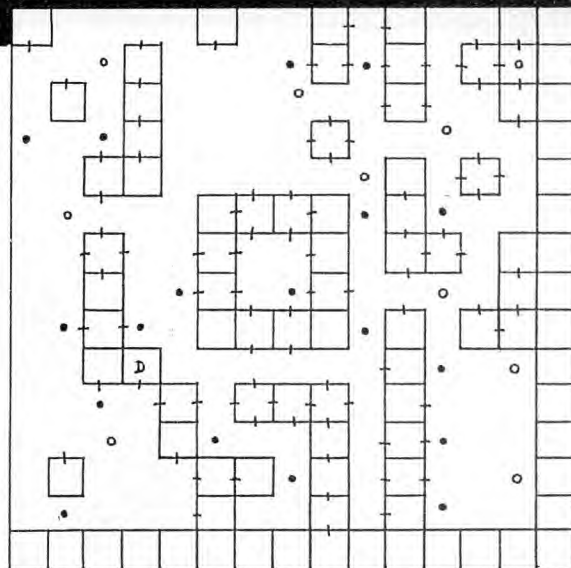
Crier ; tuer ; nord ; prendre ; couteau ; est ; nord ; nord ; nord ; nord ; nord ; dévisser boîte avec couteau ; couper fil noir ; nord ; nord ; nord ; ouest ; descendre ; nord ; prendre laser ; est ; est ; prendre boussole ; ouest ; sud ; est ; est ; prendre clef ; nord ; ouest ;

ouest ; prendre sabropulsar ; sud ; sud ; sud ; sud ; ouest ; est ; est ; est (chargement seconde partie)...

Solution seconde partie :

Nord ; prendre générateur ; est ; nord ; nord ; prendre miroir ; sud ; est ; nord ; nord ; montrer miroir au monstre ; nord ; nord ; nord ; ouest ; ouvrir porte ; ouest ; est ; ouest ; prendre carte ; est ; carte ; nord ; ouest ; nord ; ouest ; sabropulsar ; est ; monter ; ouvrir porte ; boussole (suivez la flèche jusqu'au vaisseau) ; monter (fin de l'aventure)...

Alex et Bruno



doute d'arriver à entrevoir la solution : en appuyant sur C ou V on change la position de la ville : le nord devient sud et vice-versa. Avant de vous lancer à l'attaque, évitez de vous mesurer aux truands avec une seule balle car le temps de recharge du barillet est trop faible et vous risquez de vous faire tuer avant

d'avoir dit "ouf". Pour les plus déshérités, il existe des bourses à travers la ville. Même sans argent vous avez le droit de prendre un cheval mais pas des balles. Si vous réussissez à tuer le cinquième bandit vous avez le droit de retirer des sacs de billets. Alors courage !

GHOSTBUSTER

Comment être riche facilement...

Avoir un acompte de \$238 000 sur GHOSTBUSTER, c'est possible ! Il suffit simplement, pour

cela, de taper le prénom ROGER puis YES pour l'acompte et enfin 40.15.14.43 pour le numéro.

Christophe Aerts

BRUCE LEE

Astuce vitale...

Lorsque le jeu commence, inscrivez deux joueurs (mais pas adversaires). Inutile de ramasser tous les objets, il vous suffit d'aller dans la salle la plus à droite, puis de vous mettre sous le taureau et de vous coucher (ne vous endormez pas, c'est BRUCE LEE qu'il faut coucher !). Vous accéderez ainsi

dans une autre salle. En arrivant à proximité de "cavernes", montez dans celle du centre. Vous vous retrouverez alors dans une salle où se trouvent des espèces de "pompons" violets que vous prendrez (en bas à droite de la salle). Arrivez à ce stade, vous aurez alors quatre-vingt-dix-neuf vies !

Christophe Aerts

GUN FRIGHT

Vous avez certainement passé des nuits blanches sur ce jeu for-

midable. Voici donc un peu d'air pur qui vous permettra sans nul

JET SET WILLY II

Deux petites pokes sympas...

Il existe un moyen pour éliminer tous les dangers mobiles, il suffit pour cela de faire un POKE &8D86,&C9 ce qui correspond en langage machine à mettre un

RET à l'adresse &8D86. On peut aussi choisir le nombre de vies que l'on désire en faisant : POKE &81F0, nombre de vies (NE PAS DÉPASSER &80).

Bernard Liège

BLAGGER

Encore quelques pokes bien placés...

Il peut être très utile de choisir le tableau auquel on désire accéder. Il suffit pour cela de faire : POKE &7EFE,x où x désigne le

N° du tableau.

POKE &7F6B,x désiré (0 à 20 en décimal).

Pour avoir plus de vies : POKE &7F06, nombre de vies (0 à 255 en décimal). Bernard Liège

GYROSCOPE

L'immortalité...

Normalement, au début du jeu, le joueur a neuf vies. Le problème est que ce chiffre diminue trop vite. Il existe un remède qui

empêche cette diminution :

POKE &496C,&C5

POKE &496D,&57

POKE &4FAF,&CD

Bernard Liège

SUPER!! L'ECHANGE.



BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

Quand vos jeux n'ont plus de secrets pour vous, échangez-les contre des nouveautés grâce à BOOMERANG, premier centre d'échange du logiciel de jeux.

BP 585 74014 ANNECY Cedex Tél. 50.67.70.42

Je souhaite recevoir votre documentation sans engagement de ma part sur le fonctionnement du centre Boomerang.

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____

AMSTRAD CPC PCW . PC PRO

**Vous trouverez
dans
"Amstrad Pro":**

Les news	44
CAO et Turbo Pascal	47
Systeme Expert	57
PCW Graph	58
Rotate	64
Quick Mailing	66
Rubis	68

NEWS

Les mois se suivent et se ressemblent. Avec les senteurs proches du printemps, un nouvel arri-
vage de produits frais fait son apparition. Du
logiciel ciblé à l'émulateur en passant par la
petite librairie, rien ne vous sera caché du petit
monde professionnel de l'Amstrad. Ouvrez
bien grands vos yeux et régaliez-vous...

Geslab : le plaisir de la roulette

Lorsque je dis que les mois se ressemblent... je ne me trompe guère. Jugez plutôt, après un logiciel dédié aux médecins et une compta, tous deux réalisés

et de livraison, facturation, devis, II, tarifs et fournitures, III, stock, IV, utilitaires. La première comporte trois numérotations automatiques : primo, des bons d'essayage successifs pour un même patient, secundo, des bons de livraison pour un même client à compter d'un numéro initialement spéci-
fié, et tertio, des factures à compter d'un numéro initiale-

PROTHESE MOBILE		PROTHESE MOBILE	
Prothèse mobile 1 dent		PROTHESE MOBILE	
Prothèse mobile 2 dents		PROTHESE MOBILE	
Prothèse mobile 3 dents		REPARATIONS	
Prothèse mobile 4 dents		REBASAGES	
Prothèse mobile 5 dents		STELLITE	
Prothèse mobile 6 dents		CERAMIQUE	
Prothèse mobile 7 dents		ATTACHEMENTS	
Prothèse mobile 8 dents		O.D.F	
Prothèse mobile 9 dents			
Prothèse mobile 10 dents			
Prothèse mobile 11 dents			
Prothèse mobile 12 dents			
Prothèse mobile 13 dents			
Prothèse mobile 14 dents			
Porte empreinte résine			
Crochet roach			
Crochet plané			
Crochet jonc			
Crochet demi-jonc			

Paste = annul.	Exit = menu	D-evis
L-ssayage	REPARATION	F-acturation
LEGENDE Jean-Louis		5 %
remis	Position client	Rtn = idem -15
dédui	* Nom du patient	Rtn = 1
voir	Rubrique façon	= sans, idem
	Désignation	= sans
	Quantité	
	Localisation	
	Rubr. fourniture	
	Nature	
	(t) Quantité:	

Leduc 1 Prothèse mobile 6 dents

par des "amateurs" (entendez par là, "non entrés dans le circuit professionnel"), il ne manquait plus qu'un programme de gestion de laboratoire dentaire. C'est chose faite, et bien faite de surcroît. Nous ne pouvions décemment la passer sous silence. Ce logiciel ciblé, tout comme les précédents a été réalisé en collaboration avec un prothésiste dentaire, par Monsieur Poulain, demeurant à Saint-Cyprien-plage, pour répondre à ce besoin très spécifique. Entièrement écrit en Basic Mal-
lard, ce programme n'en demeure pas moins relativement rapide puisque tournant uniquement sur le drive M. Geslab offre quatre rubriques différentes : I, bons d'essayage

ment spécifié. Il est à noter que la saisie des différents bons s'effectue par simple pression de quelques touches. De plus, il est possible à tout moment de modifier ou de corriger le bon en cours de saisie. Le prix des travaux y figurant est calculé par le programme en fonction du tarif. Une facture s'établit ensuite en désignant simplement le client concerné, sur la base des bons de livraison précédemment réalisés.

La seconde rubrique permet quant à elle l'insertion, la modification et la suppression des désignations et des prix, ainsi que l'impression et la revalorisation automatiques du tarif. Elle permet aussi la modification indirecte des prix lors de la réalisation d'un bon de livraison (remise ou somme à déduire). Les deux dernières étant en elles-mêmes suffisamment explicites, nous ne nous y attarderons pas avant d'en faire un test détaillé dans nos colonnes.

Bref, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Geslab est ce que l'on peut appeler un logiciel complet et ciblé. Assez simple d'emploi, et conçu avant tout pour le dentiste plutôt que pour l'informaticien confirmé, il devrait sans nul doute faire de nombreux adeptes. Mais voilà, il y a un léger problème, Gestab est en mal d'éditeur... Nous lançons donc un appel afin que cette grave erreur soit rectifiée le plus rapidement possible. Pour tous renseignements, s'adresser à : M. Wilfrid POULAIN, 210 hameau des Capellans, 66750 St -Cyprien-Plage.

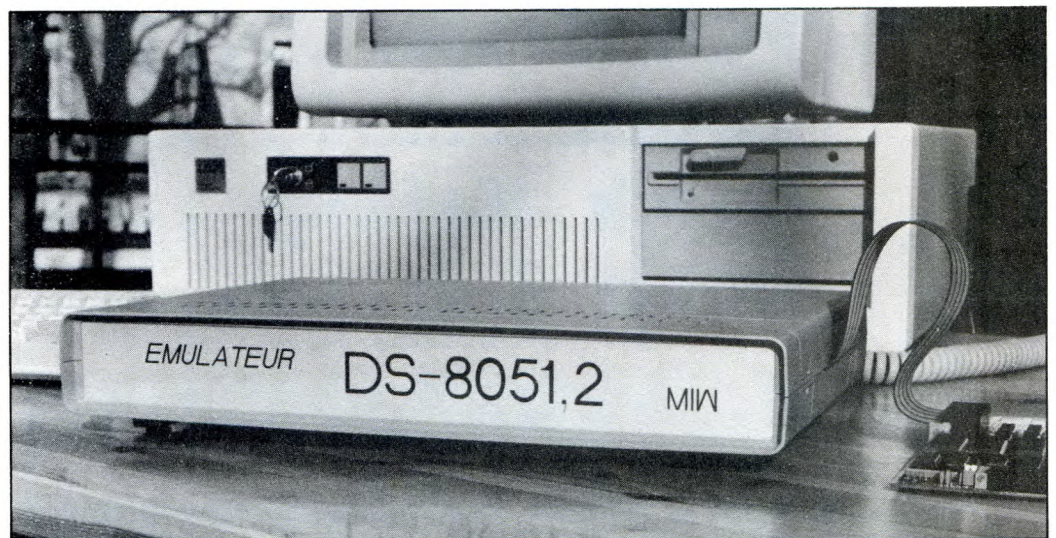
DS-8051 de MIW : tout comme un périphérique

La sortie prochaine de cet émulateur pour la famille des micro-contrôleurs 8051, fait suite à un contrat passé entre la société MIW et l'Anvar. Système de développement muni d'une liaison V24, le DS-8051, une fois relié à un ordinateur PC 1512 (ou à tous les autres compatibles), fonctionne comme un périphérique.

Il comporte : assembleur page, désassembleur page, éditeur page, moniteur, interpréteur pas à pas, émulateur avec capture (sept points d'arrêt dynamique), et enfin, tracé de 256 instructions avec sept registres associés définis par l'utilisateur.

Mais là n'est pas sa seule utilité, puisqu'il sert également de premier prototype de l'application utilisateur grâce à ses 40 Koctets RAM de données et ses 32 Koctets programme logés en RAM, EPROM ou EEPROM. L'EEPROM est reprogrammée directement sur son support de fonctionnement, de façon totalement transparente pour l'utilisateur.

Bien que d'un prix relativement élevé face à la philosophie amstradiste, le DS-8051 à 19 500 F HT, reste d'un rapport qualité/prix très supérieur à la



moyenne en ce domaine.
*Le DS est distribué par MIW,
34, rue du Général-Brunet,
75019 Paris.*

AS 1010 : l'imprimante à laser d'Ariane System

A quand l'imprimante laser à la portée de toutes les bourses ? Malheureusement, l'AS 1010 n'appartient pas encore à cette catégorie avec ses 39 000 F HT, mais il est permis de rêver ! Dotée d'une vitesse de 850 caractères par seconde pour un débit de dix pages/minute, le tout donnant une résolution époustouflante de 90 000 points par ponce au carré (12 points au mm²).

Avec ses trente-six fontes disponibles (plus celles accessibles par téléchargement), sa mémoire vive d'un méga-octet, la AS 1010 est certainement le nouveau best sur le marché.

Xtree : l'efficacité plein pot...

L'objectif de XTREE est avant tout de faciliter le processus, — oh combien astreignant ! — de gestion des fichiers et répertoires, en proposant des commandes qui permettent d'accéder, supprimer, renommer, visualiser, déplacer, lister, copier, imprimer ou montrer un ou tous les fichiers d'un ou de tous les répertoires créés sur une disquette ou un disque dur. Sa structure très claire et ses nombreux services proposés en font un logiciel excessivement simple d'utilisation. De plus, il permet de visualiser, sous forme de schémas, tous les répertoires, sous-répertoires et fichiers stockés sur vos disques. A tout instant, il vous est possible de consulter les données statistiques affichées à la droite de l'écran.

Ces dernières sont mises à jour au fur et à mesure de la réalisation des travaux.

Il est important de noter que ce logiciel permet l'accès à plusieurs commandes du DOS à partir des menus affichés à l'écran.

XTREE est un produit ESI (Executive Systems Inc) et est distribué par Edisoft au prix de 790 F HT.

Maxi Dos : interface soft pour Multilink

L'IHP (Informatique Haute Performance) s'étant vue pour la seconde année consécutive, confier la distribution en exclusivité pour la France des solutions réseaux et multipostes sous MSDOS, LANLINK et MULTILINK de la société américaine *The Software Link*, propose cette année Maxi Dos, permettant d'utiliser sur Minitel la plupart des logiciels fonctionnant sous MS-DOS, en multipostes multitâches. Utilisable uniquement avec Multilink Advanced, il vous permet de mettre à la disposition de vos clients, de vos commerciaux itinérants, de vos filiales ou encore de vos boutiques, les informations stockées sur votre serveur, tout en restant sous MS-DOS.

Gest 2M : ou comment joindre le geste à la parole ?

Cette société dont les activités diverses ne se cantonnent pas à la micro-informatique, propose un parc de cinq logiciels, plus particulièrement axés vers la bureautique, et tournant sur PC et compatibles.

Gest-Stock, Gest-Fact/Gest-Cli, Gest-Compta, Gest-Paie, et enfin Gest-Boutique font réunis, un outil de premier choix sur un bureau.

Pour tous renseignements, s'adresser à GEST 2M, rue St-Dominique, 75007 Paris.

DISTRIBUTION ELECTRONIQUE INFORMATIQUE AQUITAINE

QUARTZ SYSTEM

62, cours de l'Yser - 33800 BORDEAUX

LE NUMERO DE TELEPHONE QUI VAUT

DE L'OR

56.91.15.81

Télex : 572421

Vente exclusive aux revendeurs, boutiques, spécialisées, comités d'entreprise, clubs et associations.

VENTE EN GROS

**des plus grandes marques
de micro-informatique**

AMSTRAD

COMPATIBLES PC

MONITEURS

IMPRIMANTES-RUBANS

EXTENSIONS VARIEES

LISTING

DISQUETTES - K7

JOYSTICK

MEUBLES INFORMATIQUES

LOGICIELS PROFESSIONNELS

PERIPHERIQUES DIVERS

ET EN PLUS :

- Un catalogue complet de Logiciels professionnels sur AMSTRAD et compatibles PC.
- Des remises très compétitives.
- Un stock permanent à votre disposition.
- Un service livraison 48 heures sur toute la France.
- Un service personnalisé de 9 h 30 à 19 h 00.
- Une équipe jeune et dynamique à votre service pour faciliter la gestion de vos commandes.

REVENDEURS, APPELEZ-NOUS !

Je désire recevoir un catalogue :

LOGICIELS ☐

☐ **REVENDEURS**

MATERIEL ☐

☐ **CLUBS**

Voici mon adresse : Nom
Société, club ou assoc.
Adresse
Code postal : Ville
N° téléphone :

**A renvoyer à D.E.I.A - 62, cours de l'Yser
33800 BORDEAUX**

Statgraphics les graphiques des années 80 pour votre PC 1512

Lorsque l'on est, comme nombre d'entre vous, amené à côtoyer les données de toutes sortes qui font de la société actuelle ce qu'elle est, c'est-à-dire foisonnante de statistiques en tous genres, il faut encore pouvoir les rendre vivantes, sinon attrayantes. Statgraphics se propose donc à cet effet de

ainsi que d'une carte de référence. Une seule épine cependant réside dans l'achat d'un tel logiciel, son prix qui n'est rien moins que de 7 950 F HT. Il est possible d'acquérir un manuel en français pour la modique somme de 350 F HT... Un module complémentaire existe : analyse factorielle correspondance qui, lui, est commercialisé au prix de 1 500 F HT. Mais ces prix qui paraissent exorbitants ont aussi leur avantage, dans le sens où vous bénéficiez à tout instant d'une aide téléphonique, de cours de formation, le tout par l'intermédiaire du club qui lui est particulièrement dédié. Statgraphics est distribué par Uniware.

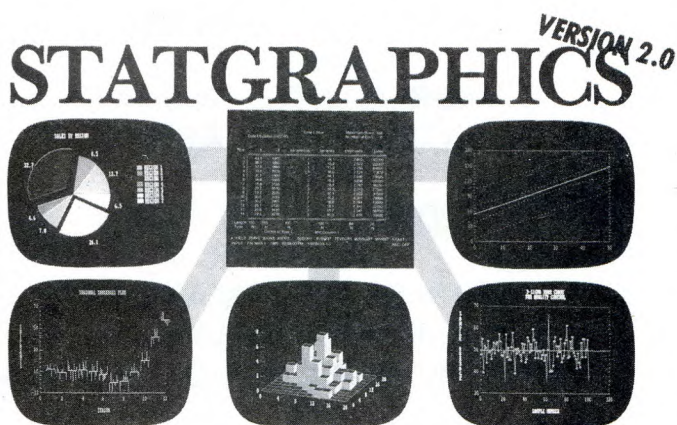
successifs hiérarchisés garantissent une utilisation aisée, tout en offrant de nombreuses fonctions de composition, édition, mise en page et configuration d'imprimante. En fait, une heure suffira amplement à vous garantir une parfaite maîtrise des fonctions de base, lesquelles permettent à elles seules la création et l'édition d'un texte.

Allegro est composé d'un memento complet structuré qui vous permettra de retrouver rapidement la réponse à une question (le manuel devient dès lors inutile), et qui de plus, est accessible à tout moment de la saisie d'un texte. La construc-

tion irréprochable de l'écran de travail permet une visualisation d'une grande partie du texte en cours de composition : 24 lignes sur 80 colonnes réservées au texte, et une fonction spéciale offre la possibilité de consulter simultanément les textes stockés sur disque.

Ce traitement de texte qui, s'il n'est pas à proprement parler révolutionnaire dans sa forme, mérite tout au moins quelques éloges du fait même de sa convivialité poussée.

Allegro est édité par Cedric/Nathan au prix modique de 498 F TTC.



visualiser pour vous les données traitées pour éventuellement faire une analyse. Grâce à ce logiciel de haut de gamme qui tourne maintenant depuis 1985 sur compatible PC, vous pourrez aisément communiquer vos conclusions d'une manière rapide et convaincante.

Plus de deux cent cinquante fonctions d'analyse de données, telles que : l'analyse de variance, les modèles de régression, etc., associées à une grande variété de fonctions graphiques, comme des courbes, surfaces et histogrammes en 2 et 3 dimensions, diagrammes en bâton, etc., en font un logiciel de très haut niveau sur le plan professionnel, tout en restant d'un emploi relativement simple. En effet, entièrement piloté par des menus et questions et comportant, en outre un système d'aide à l'écran sensible au contexte, Statgraphics se veut très convivial.

Ce produit est accompagné d'un manuel pédagogique complet

Allegro : le traitement de texte nouveau est arrivé...

En ces heures fastes du renouveau informatique, rares sont les produits qui inspirent une réelle envie de travailler. Allegro vient donc à point nommé apporter le petit air de fête qui nous manquait tant sur PC 1512 et compatibles PC. Bien que de vocation professionnelle, ce traitement de texte n'en est pas moins d'une simplicité stupéfiante. Les modalités de son fonctionnement, plus particulièrement basées sur l'utilisation de menus

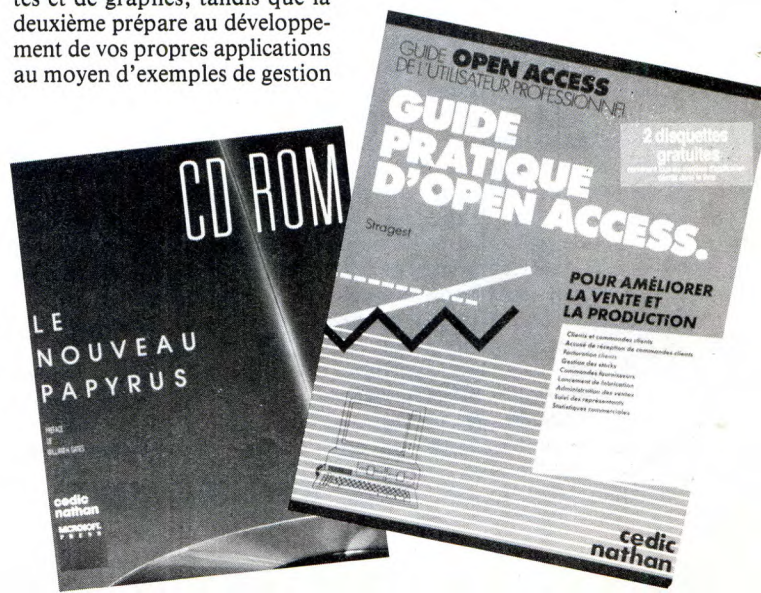
La bibliothèque de Cedric/Nathan

Deux livres nouveaux sont à l'honneur en ce beau mois de mars, à commencer par "Le Guide pratique d'Open Access", de Stragel. Cet ouvrage de 168 pages et livré avec deux disquettes d'application a été écrit par des utilisateurs, pour des utilisateurs, donc est doté d'explications claires et précises pour acquérir une parfaite maîtrise du progiciel intégré qu'est Open Access. Divisé en deux parties distinctes, ce livre se propose de vous aider à dépasser le stade d'une pratique acquise sur quelques logiciels standard. La première partie traite des différentes fonctionnalités du programme concerné : base de données, tableur, traitement de textes et de graphes, tandis que la deuxième prépare au développement de vos propres applications au moyen d'exemples de gestion

opérationnels. Les thèmes abordés dans cet ouvrage tiennent compte d'une progression suivie dans la complexité.

Le second ouvrage est : "CD Rom - Le nouveau papyrus" de Bernard Prost. Cette bible de 448 pages est en fait l'histoire de l'évolution technique qui a amenée du disque-compact au CD Rom. La première partie du livre est consacrée aux problèmes techniques liés à ce disque dur révolutionnaire, tandis que la seconde, plus accessible aux non initiés, aborde les problèmes humains, tels que : les projets, le marché, etc.

Ces deux ouvrages sont commercialisés respectivement au prix de 395 et 280 F.



AMSTRAD PRO

C.A.O. et TURBO-PASCAL

Troisième partie

Vous constaterez que la liste source du programme a pris une taille respectable, nous l'avons donc tronçonnée en plusieurs fichiers à inclure. Pour être bien clair, et vu les modifications réalisées depuis le mois dernier nous avons pris la décision de vous redonner la liste intégrale du programme, un examen attentif vous permettra de récupérer un certain nombre de lignes de la liste précédente si vous avez eu le temps de la recopier. Vous remarquerez la présentation inhabituelle de la liste, chaque ligne débutant par un numéro suivi de : (deux points). Vous ne les recopiez pas en Turbo-Pascal, vous débutez obligatoirement la frappe de la liste après les "deux points". Cette façon de vous présenter le programme permet de faciliter les explications de chacune des procédures.

Programme principal CAO3.PAS

Le fichier de cette liste de 389 lignes est appelé CAO3.PAS, et comprend trois parties principales : la partie 1 (lignes 7 à 89) concerne la définition des variables globales, c'est-à-dire les variables dont la valeur est connue et modifiable par l'ensemble des instructions du programme Turbo-Pascal. La partie 2 (lignes 91 à 294) concerne la définition des procédures, y compris celles qui sont physiquement enregistrées dans des fichiers séparés, et dont le contenu sera "inclus" dans la source au moment de la compilation (revoir votre notice Turbo-Pascal pour les directives de compilation). Enfin la partie 3 (lignes 296 à 389) représente le corps du programme. Nous vous rappelons au passage que vous devez toujours regarder la fin d'une liste en Pascal pour en obtenir le "DÉBUT LOGIQUE".

La compilation de la source

Avant d'entrer dans le détail des opérations effectuées par le programme, nous allons préciser les opérations à effectuer pour com-

Poursuivant l'étude de notre programme de C.A.O., nous allons développer aujourd'hui les modules permettant de dessiner une droite sous contraintes, et d'effectuer un zoom, ce qui nous permet d'étudier au passage un algorithme de coupe par une fenêtre (Clipping).

piler la source présentée à la suite. En premier, créer les différents fichiers avec l'éditeur de textes de Turbo-Pascal, en recopiant les instructions figurant après les deux points qui suivent le numéro de la ligne. Pour compiler l'ensemble de ces fichiers, amener le contenu du fichier CAO3.PAS en mémoire avec la commande W, puis valider la commande O (pour Option), choisir C pour compiler sur disque et taper Q pour revenir au menu des commandes, ce qui vous permet enfin de lancer la compilation avec C. La compilation sur disque est indispensable vu la taille du programme. Le programme CAO3 commence par attribuer des valeurs par défaut à certains paramètres, par exemple il impose qu'une visée de début ou de fin d'une droite sera au nœud le plus proche de la grille de saisie (Vis1 et Vis2) cette grille étant au pas de 10 mm horizontal par 10 mm vertical (unités monde réel, revoir la partie 2 dans Amstrad Magazine n° 20, à ce sujet), les variables Pgx et Pgy se chargent de cette contrainte, puis quelques variables de service sont initialisées, en particulier la variable Tol qui fixe la distance maximale entre la position du curseur et un point du plan (ou une entité) pour que celui-ci soit validé (unité : le pixel écran). Ensuite la procédure IniTxtMen (dans le fichier FORMAT.INC) est appelée pour initialiser le texte de chacune des commandes disponibles. Nous avons adopté le principe du choix par arborescence pour effectuer une opération. Au départ du programme,

le contenu du tableau Tm est affiché dans les cases choix à droite de l'écran (revoir la partie 2 de notre article). Pour l'instant il y a deux options possibles : Zoom ou Entité. La validation de l'une de ces cases va provoquer l'affichage des sous-options disponibles, dont le texte se trouve dans le tableau bidimensionné Tsm (Tableau Sous Menu), et dont le premier indice correspond au numéro de la commande principale et le second au numéro de la commande de deuxième niveau disponible. Par exemple l'affichage du texte de la commande permettant de dessiner un arc de cercle est effectué par la lecture du tableau Tsm^{2,3§}, car cette commande est atteinte en choisissant l'option principale 2 et la sous-option 3. Vous voyez donc qu'il est très facile de modifier ou d'ajouter des options, au niveau de l'affichage. C'est cette procédure qui s'en occupe.

Créer un nouveau plan ou modifier un plan existant

La procédure MenuDépart (dans le fichier DEPART.INC) récupérée intégralement de la partie 2 de notre article, affiche le message permettant à l'utilisateur de créer un nouveau plan ou de modifier un plan existant, la variable Choix prend les valeurs N, R ou F en sortie de procédure. Une remarque en passant sur les manipulations à effectuer pour transférer des lignes d'un fichier à l'autre avec l'éditeur de Turbo-Pascal. Prenons l'exemple du transfert de la procédure Menu-

Départ depuis le fichier CAO2.PAS que vous avez créé le mois dernier, vers le fichier DEPART.INC à créer ce mois-ci. Chargez CAO2.PAS avec la commande E, positionnez le curseur sur P de "Procédure Menu-Départ" appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-B (marque de début de bloc), placez le curseur sur la ligne qui suit le End ; de fin de procédure et appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-K (marque de fin de bloc), appuyez alors simultanément sur les touches CONTROL-K-W (écriture du bloc défini ci-dessus sur la disquette). L'éditeur demande le nom du fichier récepteur, donner TAMPO par exemple, si ce fichier existe déjà, l'éditeur vous demande l'autorisation de supprimer le contenu actuel avant de procéder à l'écriture du bloc (qui n'est pas modifié dans la liste d'origine).

A partir de là, chargez le fichier récepteur DEPART.INC avec les commandes W et E, positionnez le curseur au début de la première ligne et appuyez simultanément sur les touches CONTROL-K-R (lecture de bloc sur la disquette) en donnant le nom du fichier TAMPO. Le bloc prend place en début du fichier avec un affichage inverse, pour obtenir un affichage normal appuyez sur CONTROL-K-H.

Nous trouvons ensuite un aiguillage qui permet de traiter les cas nouveaux plan ou reprise. La différence entre ces deux traitements étant minime, nous ne détaillerons que le cas nouveau plan.

Créer un nouveau plan en détail

La procédure Nomplan (dans DEPART.INC) est à recopier de la partie 2 de notre article, et fournit le nom et numéro de stockage du plan à créer.

La procédure Lecform (dans le fichier FORMAT.INC) permet de choisir le format du plan entre AO et A4, d'initialiser les variables de ses dimensions, de

définir la position des marques des plis (voir la procédure Format), de choisir son orientation (un format rectangulaire a deux possibilités de placement), et de réserver l'emplacement du cartouche éventuel (remarquer au passage que cette facilité ne se rencontre pas souvent avec les logiciels du commerce !).

La procédure Ecran (dans FORMAT.INC) dessine le cadre général de saisie en utilisant les variables avec unités en pixels, initialise les variables de définition du coin inférieur gauche et du coin supérieur droit du cadre, limites du dessin en unités pixels pour la représentation dans la zone des menus d'une image donnant la position de la partie de dessin représentée à l'écran, dans le plan général, lorsque l'on utilise le zoom. C'est très pratique pour savoir où on en est. Cette facilité ne se rencontre pas couramment.

La procédure MenuGen (dans FORMAT.INC) écrit le texte des commandes disponibles au démarrage, la valeur 0 du paramètre force l'écriture, la valeur 1 force l'effacement. La procédure Cadre (dans FORMAT.INC) dessine le cadre du plan au format désiré, dessine les marques de plis et éventuellement le cartouche. Arrivé à ce stade l'écran représente le papier posé sur une planche à dessin. Nous trouvons ensuite un ensemble d'instructions, des lignes 314 à 344, dont le but est de faire préciser l'échelle de représentation à utiliser, avec tous les contrôles nécessaires, puis d'afficher celle-ci en partie basse de la zone des menus. Revoir au besoin l'article du mois dernier qui a détaillé ces différentes fonctions.

La procédure Grille (dans PZOOM.INC) nous permet d'introduire la notion de saisie sous contrainte. La visée d'un point du plan à l'aide du curseur piloté par la souris, est tributaire de la définition de l'écran en pixels. Dans notre cas, la longueur d'un plan au format A0 par exemple, est représentée par une droite de 560 pixels. Cela veut dire que la résolution est de $1180/560 = 2.1$ mm en unités dessin (une unité dessin = unité réelle : échelle). Il est impossible dans ces conditions de positionner directement une droite en respectant des dimensions imposées, ce qui pourtant est l'objectif fondamental du dessinateur.

La saisie sous contrainte va nous permettre d'établir des règles de correspondance entre le positionnement visuel du curseur graphique et l'objectif dimensionnel à atteindre.

Parmi les différentes solutions, nous avons la grille de saisie (les autres solutions seront étudiées plus tard). Le principe est le suivant : la position du curseur étant validée, on force les coordonnées de la visée, transformées au préalable en unités monde réel, à prendre celles du nœud de grille le plus proche. Cette opération est effectuée par les instructions des lignes 254 à 260 de la procédure "Sais-droite" se trouvant dans le fichier SAISIE.INC dont la liste sera publiée le mois prochain. Nous trouverons des instructions permettant d'imposer un pas de grille en abscisse et en ordonnée (X et Y peuvent être différents), et l'utilisateur a le choix d'imposer le départ d'un vecteur, ou sa fin, ou les deux, sur le nœud le plus proche de la grille.

Toutes ces notions seront détaillées plus tard, en attendant, nous en sommes toujours au démarrage du traitement. Le programme attribuant des valeurs par défaut aux pas de grille (variables Pgx et Pgy vues plus haut), la procédure "Grille" se charge de dessiner celle-ci. Cette procédure se trouve dans le fichier PZOOM.INC dont la liste sera publiée le mois prochain. Nous allons expliquer les grandes lignes du fonctionnement. L'origine de la grille est imposée confondue avec l'origine du plan, ce qui permet d'avoir une position de nœud invariable sur le plan quelles que soient la position et la taille de la fenêtre d'affichage écran (Zoom). Les lignes 144 à 153 permettent de calculer les coordonnées du point de grille situé à l'angle inférieur gauche et à l'angle supérieur droit dans les limites de la fenêtre d'affichage (calculées en unités monde réel), avec vérification de non débordement par rapport aux limites de plan papier (lignes 151 à 153). Les instructions des lignes 155 à 164 calculent le pas horizontal et vertical de la grille en introduisant la contrainte suivante : le pas ne doit pas être inférieur à une certaine valeur (ici 15 pixels) en-dessous de laquelle la lisibilité de l'écran n'est plus bonne (à la limite, une grille au pas de 1 pixel donne un écran blanc !).

Nous pouvons maintenant calculer le nombre de droites verticales et horizontales à dessiner puis générer un tableau Y comportant les ordonnées de chacune des barres horizontales (pour accélérer le dessin de la grille), voir les lignes 166 à 171. Enfin nous trouvons une double boucle permettant de dessiner successivement pour chaque colonne (I variant de 1 à Nfx colonnes), les Nfy lignes de points dont l'ordonnée se trouve dans le tableau Y[J], voir les lignes 173 à 180. En fin d'exécution de cette procédure "Grille", l'écran matérialise chaque nœud de grille par des points, et donne dans les varia-

bles Npax, Npay le nombre de pas de la grille réelle existant entre les points dessinés pour tenir compte de l'impératif de clarté expliqué plus haut, valeurs affichées dans la zone d'état comme expliqué plus loin.

L'importance de notre étude, et pour éviter de monopoliser toutes les pages de la revue, nous oblige à arrêter ici les explications, et de couper en deux parties la liste complète du programme. Rendez-vous au mois prochain pour la suite, en attendant vous avez le temps de taper et de vérifier chacun des fichiers listés à la suite. C'est promis, il n'y aura pas de modifications.

Pierre Squelart

===== FICHIER CAD3.PAS =====

```
1 : Program Cad3; { illustration de l'article C.A.O et Turbo-Pascal Partie 3 }
2 :
3 : Label 1,100;
4 :
5 : (41 Param.inc) { fichier des parametres dependants de la machine }
6 :
7 : Type
8 :   En = array[1..9] of integer; { tableau des entites }
9 :   No = array[1..21] of real; { tableau des noeuds }
10 :
11 : Var
12 :   Choix : Char;
13 :   Hoapl : String[50]; { Nom du plan }
14 :   Numpl : Integer; { Numero de plan }
15 :   Texte : String[30]; { Chaîne des messages }
16 :   Status : String[30]; { Chaîne alpha des etats }
17 :   Zalphas : String[50]; { Zone de manoeuvre alpha }
18 :
19 :   Xd,Yd : Integer; { debut ruban }
20 :   Xc,Yc : Integer; { position curseur }
21 :   Xp,Yp : Integer; { position precedente }
22 :   Bout1,Bout3,Bout4 : Integer; { codes boutons souris }
23 :
24 :   Xr,Yr : Real; { monde reel }
25 :   Xf,Yf : Integer; { coordonnees format plan }
26 :   Xe,Ye : Integer; { coordonnees ecran }
27 :   Form : Integer; { no format Ax plan }
28 :   I,J,K,L : Integer; { variables generales }
29 :   A,B,C : Real; { variables generales }
30 :   Lplan : Integer; { Longueur du plan }
31 :   Hplan : Integer; { Hauteur du plan }
32 :   Plih : Integer; { Pli horizontal }
33 :   Pliv : Integer; { Pli vertical }
34 :   Orient : Integer; { Orientation plan }
35 :   Cartou : Integer; { presence cartouche }
36 :   Lcart : Integer; { Longueur cartouche }
37 :   Hcart : Integer; { Hauteur }
38 :   Echpe : Real; { Echelle Plan-Ecran }
39 :   Ech : Real; { Echelle objet-plan }
40 :
41 :   Entit : En; { Variable Entite }
42 :   Tentit : Array[0..Nbemax] of En; { tableau des entites }
43 :   Noeud : No; { Variable Noeud X,Y }
44 :   Inoeud : Array[1..nbmax] of No; { tableau des noeuds }
45 :   DerNd : Integer; { Dernier no noeud actif }
46 :   Fiche : File of En; { fichier des entites }
47 :   Fichn : File of No; { fichier des noeuds }
48 :   Nbent : 1..Nbemax; { Nb entites en cours }
49 :   Hbn : 1..Hbnmax; { Nb noeuds en cours }
50 :   Fichnom : Text; { Fichier type Texte }
51 :
52 :   Tm : Array[1..8] of String[8]; { Menu pour partie 3 }
53 :   Tsm : Array[0..8,1..8] of String[8];
54 :   Nlsm : Array[0..8] of Byte; { Nb lignes sous-menu }
55 :
56 :   Nc : Integer; { no case choisie }
57 :   Fxmi,Fymi : Integer; { Angle inf gauche Fenetre limite dess unites papier }
58 :   Fxma,Fyma : Integer; { Angle sup droit Fenetre limite }
59 :   Cxmi,Cymi : Integer; { Angle inf gauche Cloture unites papier (zoom) }
60 :   Cxma,Cyma : Integer; { Angle sup droit Cloture }
```


Jessico

Les Supers Promo!

DISQUETTES POUR AMSTRAD ET PC

DISQUETTE CERTIFIÉE 100%

3" CF2 **23,00F***

3" SFDD **17,50F***

5 1/4 SFDD **6,50F***

* par 100

Livrées dans boîte
+ enveloppes + étiquettes

Ref.	5	10	20	50	100
3" CF2	130F	250F	480F	1175F	2300F
3 1/2" SFDD		200F	380F	900F	1750F
3 1/2" DFDD		210F	400F	950F	1850F
5 1/4" SFDD		75F	140F	340F	650F
5 1/4" DFDD		80F	150F	350F	680F

Frais de port

25 F

40F

HOUSSES POUR ORDINATEURS

LE JEUX COMPLET
MONITEUR
+
CLAVIER

Ref.	Coloris	PRIX
CPC 6128	MONOCHROME OU COULEUR	94F
CPC 464	MONOCHROME OU COULEUR	94F
PCW 8256/8512		129F
PC 1512		105F

ACCESSOIRES POUR ORDINATEURS

DK'TRONICS

	464	6128	8256
Extension mémoire 256K	785F	785F	
Extension mémoire 64K	445F		
Silicon disc 256K	785F	785F	
Crayon optique (CAS)	190F		
Crayon optique (ROM)	290F	290F	
Extension mémoire 512K			290F
Interface contrôle manette			249F
Music et sound synth.			349F

RUBANS POUR IMPRIMANTES

DMP 1 - Brother 1009/1109 -	
Epson FX/MX/RX/LX/80 - Juki 6100 M/S	
Seikosha GP 100/GP 80	49F
DMP 2000 - Epson MX 100 -	
COM MPS 803	54F
DMP 3000 - Mannes MT80/80+	59F

PROTÉGEZ VOS YEUX !

Filtre écran, antistatique, UV et Reflet.	
12" couleur	179F
12" monochrome	139F
Support moniteur	
Rotation 360° inclinaison 20°	129F

ÉTIQUETTES ADHÉSIVES

Rame étiquettes sur bande caroll	
89 x 36 les 500	69F

JOYSTICKS

Les meilleurs JOYSTICKS au monde compatible avec tous, les ordinateurs autofire. GARANTIE : 12 mois

CHEETAH 125+ Le Joystick explosif. Prise 2^{ème} Joystick. 4 boutons de tir, très sensibles, une merveille en main.

PRIX EXPLOSIF 95F

CHEETAH MACH 1+ MICROSWITCHES

Confortable, robuste, précision inégalée, 8 directions de contrôle, recentrage automatique, socle 4 ventouses, poignée avec armature indestructible ... 149F

PHASOR 1 Très grande précision, microswitches ultra-sensibles, droitiers-gauchers ... 115 F

CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus coller à votre ordinateur

Câble centronics Amstrad/imprimante	140F
Câble FDI	110F
Câble rallonge (1m.)	
écran/clavier 464/664/6128	140F
Câble d'extension du port (1m.)	170F
Câble magnéto cassette/CPC	55F
Câble d'extension Joystick (2m.)	65F

BOITIER de rangement proto pour 10 disquettes 3 pouces 59 F

BON DE COMMANDE

AMS 21

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

ARTICLE	Qte	PRIX	MONTANT

Signature obligatoire

TOTAL des COMMANDES

FRAIS DE PORT

TOTAL A REGLER

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

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

N° CB

date d'expiration

NOM

PRENOM

N° ET RUE

VILLE

CODE POSTAL

```

61 : Fzgx,Fzgy : Integer; ( Angle inf Gauche Image zoom dans menu )
62 : Fzdx,Fzdy : Integer; ( Angle sup Droit )
63 : Pzgx,Pzgy : Integer; ( Angle inf gauche position Zoom dans image )
64 : Pzdx,Pzdy : Integer;
65 : Pz : Byte; ( code Presence zoom dans image )
66 : Ax,Bx : Real; ( Coefficients pour calcul fenetre )
67 : Ay,By : Real;
68 : Zom : Array[1..5,1..4] Of Integer; ( 5 profond. Zoom: x,y min x,y max )
69 : Mprz : Integer; ( Nb Profondeurs Zoom Maxi=5 )
70 :
71 : Bg,Bd : Byte; ( Code binaire Gauche,Droite pour coupe hors ecran )
72 : Bb,Bh : Byte; ( Bas,Haut )
73 : R,Cpl : Byte; ( Code bin et Code plume haute ou basse )
74 : xB,yB : Integer;
75 : B8 : Byte;
76 : BgB,BdB : Byte;
77 : BbB,BhB : Byte;
78 : xgB,ydB : Byte;
79 : YbB,xhB : Byte;
80 : xg,yg : Integer;
81 : B9 : Byte;
82 : Bg9,Bd9 : Byte;
83 : Bb9,Bh9 : Byte;
84 : Style : Integer; ( style de representation d'une droite )
85 : Ydd,Ydd : Integer; ( coordonnees Debut Droite actuel )
86 : Vis1,Vis2 : Byte; ( code type visée 1 et 2 )
87 : Pgx,Pgy : Real; ( pas de la grille x,y )
88 : Mpar,Mpay:Integer; ( Nb pas affiches de la grille )
89 : Tol : Integer; ( tolerance visée en pixels )
90 :
91 : ($! Dutilgr.inc) ( fichier des outils graphiques )
92 : ($! Util.inc) ( procedures de coupe d'une ligne par cloture )
93 : ($! Depart.inc) ( choix initial )
94 : ($! Pzoom.inc) ( procedures pour Zoom )
95 : ($! Format.inc) ( Ecran de depart )
96 :
97 : (-----)
98 :
99 : Procedure Hcase(Var Hc:Integer); ( Donne No case menu visée par le curseur )
100 : Begin ( en sortie Hc=0 Hors zone menu, Hc=0 case fin )
101 : Hc:=1;
102 : If (Hc)=True Or (Hc)=True Then
103 : Begin ( curseur dans zone menu ou zone message )
104 : If (Hc)=True And (Hc)=True Then Hc:=0
105 : Else
106 : Begin
107 : If (Hc)=True And (Hc)=True Then
108 : Hc:=10-(Hc-True) div (Ycase+2); ( curseur dans zone menu )
109 : End;
110 : End;
111 : End; ( Fin de Hcase )
112 :
113 : (-----)
114 :
115 : Procedure Efgz; ( Efface Zone Graphique )
116 : Begin
117 : FenGr(0,0,Xue-1,Yue-1); ( Init fenetre utile )
118 : Efgz; ( L'efface )
119 : FenGr(0,0,Xue-1,Yue-1); ( Restaure fenetre ecran )
120 : End; ( Fin efface zone graphique )
121 :
122 : (-----)
123 :
124 : Procedure Attribut; ( decode ) l'attribut de representation d'une entite )
125 : Begin
126 : ModeGr(0); ( mode ecrit )
127 : Style:=0; ( provisoirement force au style trait plein )
128 : End; ( fin de Attribut )
129 :
130 : (-----)
131 :
132 : Procedure Droite; ( Dessin entite droite )
133 : Var
134 : Hd,Nf:Integer;
135 : X,Y :Integer;
136 : Begin
137 : Attribut; ( attribut dessin )
138 : If Entit(5)=0 Then Hd:=Entit(3) Else Hd:=Entit(5); ( Noeud debut )
139 : If Entit(6)=0 Then Nf:=Entit(4) Else Nf:=Entit(6); ( Noeud fin )
140 : X:=Rpx(Noeud(Hd,1));
141 : Y:=Rpy(Noeud(Hd,2));
142 : Move(X,Y);
143 :
144 : X:=Rpx(Noeud(Nf,1));
145 : Y:=Rpy(Noeud(Nf,2));
146 : Draw(X,Y);
147 : End; ( fin de Droite )
148 :

```



```

149 : {-----}
150 :
151 : { $I Zoom.inc } { les fonctions du zoom }
152 :
153 : {-----}
154 :
155 : { $I Saisie.inc } { saisie d'un entite }
156 :
157 : {-----}
158 :
159 : Procedure Entite;
160 : Label 1,100;
161 : Begin
162 :   Menugen(1); { Efface menu general }
163 :   1: Menupar(0,2); { Ecrit menu particulier commande 2 }
164 :   Texte:='CHOISIR UNE ENTITE';
165 :   Message;
166 :   Nc:=1;
167 :   Repeat
168 :     Souris;
169 :     If (Xc>Xue) And (Yc>Ynon) Then Goto 100;
170 :     Ncase(Nc);
171 :     Until Nc>0;
172 :
173 :     Case Nc Of
174 :       1 : SaisDroite;
175 :       2 : SaisCercle;
176 :       3 : SaisArc;
177 :       4 : SaisArrond;
178 :       5 : SaisChanf;
179 :       6 : Visee1;
180 :       7 : Visee2;
181 :       8 : Styl;
182 :     End;
183 :     Goto 1;
184 :
185 :   100:
186 :   Menupar(1,2); { Efface menu particulier commande 2 }
187 :   Menugen(0); { Restaure menu general }
188 :
189 : End; { Fin de Entite }
190 :
191 : {-----}
192 :
193 : Procedure Decode(Var Nc:Integer); { Decodage position curseur Xc,Yc }
194 : Begin { en sortie Nc(0 hors zone Menu ) }
195 :   Ncase(Nc); { no case visee par curseur }
196 :   If Nc>0 Then
197 :     Begin
198 :       case Nc Of
199 :         1 : Zoom;
200 :         2 : Entite;
201 :         3 : Visee1;
202 :         4 : Visee2;
203 :         5 : Styl;
204 :       End; { de Case }
205 :     End;
206 : End; { Fin de Decode }
207 :
208 : {-----}
209 :
210 : Procedure Saisie;
211 : Label 10;
212 :
213 : Begin
214 :   10:
215 :   Texte:='CHOISIR UNE COMMANDE';
216 :   Message;
217 :   Souris; { souris activee donne position du curseur Xc,Yc }
218 :   Decode(1); { decode position validee }
219 :   If 1<>0 Then Goto 10;
220 :
221 : End; { Fin de Saisie }
222 :
223 : {-----}
224 :
225 : Procedure Codeprenom; { Pour identification base de donnee }
226 : Begin
227 :   Str(Nuapl,Zalpha); { Place dans Zalpha le no de plan en caracteres }
228 :   Zalpha:=Zalpha+'00'+Zalpha; { Ajoute deux zero devant }
229 :   Zalpha:=copy(Zalpha,length(Zalpha)-1,2); { prend les 2 derniers caracteres }
230 : End; { Fin de Saisie }
231 :
232 : {-----}
233 :
234 : Procedure Stocke;
235 : Begin
236 :

```

```

237 :   Entit[1]:=0; { Code Cadre et ses parametres }
238 :   Entit[2]:=Form; { No Format }
239 :   Entit[3]:=Orient; { Orientation }
240 :   A:=Ech/10;
241 :   Entit[4]:=Trunc(A*0.5); { Echelle }
242 :   Entit[5]:=Cartou; { code presence cartouche }
243 :   Tentit[0]:=Entit;
244 :
245 :   Codeprenom;
246 :   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
247 :   Assign(Fiche,Texte); { affectation du fichier de nom 'Texte' }
248 :   Rewrite(Fiche); { Creation du fichier }
249 :   For I:=0 to Nbent Do
250 :     Write(Fiche,Tentit[I]);
251 :   Close(Fiche);
252 :
253 :   Texte:='Entitgr.T'+Zalpha; { formation du nom de fichier }
254 :   Assign(Fichnom,Texte); { affectation du fichier type texte }
255 :   Rewrite(Fichnom);
256 :   Write(Fichnom,Nompl);
257 :   Close(Fichnom);
258 : End; { Fin de Stocke }
259 :
260 : {-----}
261 :
262 : Procedure Lecture;
263 : Begin
264 :   Codeprenom; { formation de la finale du nom des fichiers }
265 :   Texte:='Entitgr.D'+Zalpha;
266 :   Assign(Fiche,Texte);
267 :   Reset(Fiche); { Pour lecture }
268 :   Nbent:=1; { 1ere entite = 0 = generalites }
269 :   While not Eof(Fiche) Do Begin
270 :     Nbent:=Nbent+1; { Nb entites lues }
271 :     Read(Fiche,Tentit[Nbent]);
272 :   End;
273 :   Close(Fiche);
274 :   Texte:='Entitgr.T'+Zalpha;
275 :   Assign(Fichnom,Texte);
276 :   Reset(Fichnom);
277 :   Read(Fichnom,Nompl);
278 :   Close(Fichnom);
279 : End; { Fin de Lecture }
280 :
281 : {-----}
282 :
283 : Procedure Reprise; { Initialise toutes les variables D'un plan }
284 : Begin
285 :   Entit:=Tentit[0];
286 :   Form:=Entit[2];
287 :   Orient:=Entit[3];
288 :   Ech:=Entit[4]/10;
289 :   Cartou:=Entit[5];
290 :   Cartouche(Cartou);
291 :   Piz:=0;
292 : End; { fin de Reprise }
293 :
294 : {-----}
295 :
296 : Begin { programme principal }
297 :
298 :   Vis1:=1; Vis2:=1; { visee sur grille }
299 :   Pgx:=10; Pgy:=10; { pas de la grille unit monde reel }
300 :   Nbn:=0; Nbent:=0; { initialise nb noeuds et nb entites }
301 :   Dernd:=0; { dernier no noeud actif }
302 :   Tol:=10; { tolerance de visee en pixels }
303 :
304 :   InitTxtMen;
305 :   MenuDepart;
306 :   Case choix of
307 :     'N': Begin
308 :       NomPlan; { lecture Nom et No du plan }
309 :       Lecform; { lecture Format du papier et init Zoom de base }
310 :       Ecran; { dessin de l'ecran }
311 :       Menugen(0); { ecriture menu general }
312 :       Cadre; { dessin du cadre papier }
313 :
314 :       Texte:='ACCORD DISPOSITION (OUI-NON)';
315 :       Message;
316 :       Reponse(1);
317 :
318 :       If 1=1 Then
319 :         Begin
320 :
321 :           Repeat
322 :             I:=0;
323 :             Texte:='Echelle du plan (10 pour 1/10)';
324 :             Message;

```



```

325 :      DebEtat;
326 :      Readln(A);
327 :      If A > 0 then
328 :      Begin
329 :          B:=(Lplan-200)*A_/10;
330 :          C:=(Hplan-200)*A_/10;
331 :          Str(B;9:2,Zalpha);
332 :          Status:='dia. dessin='+Zalpha;
333 :          Str(C;9:2,Zalpha);
334 :          Status:=Status+Zalpha;
335 :          Etat; { affiche dimensions maxi dessin }
336 :          Texte:='ACCORD DIM MAXI (OUI-NON)';
337 :          Message;
338 :          Reponse(I);
339 :      End;
340 :      Until I=1;
341 :      Ech:=A_/10;
342 :      Gotoxy(72,25);
343 :      I:=Trunc(A);
344 :      Write('E=1/',I);
345 :      Grille; { affiche la grille de fond }
346 :
347 :      Saisie; { la partie 'NOBLE' du programme D40 }
348 :      Stocke; { conserver son travail est utile }
349 :      End;
350 :  End;
351 :  'R' : Begin
352 :      Repeat
353 :          WriteLn;
354 :          Write('Donnez le numero de plan de l'ancien dessin (0 a 99) ');
355 :          Readln(Nuapl);
356 :          Until Not((Nuapl<0) or (Nuapl>99));
357 :          Lecture; { recupere travail precedent }
358 :          WriteLn; WriteLn('Titre de ce dessin');
359 :          WriteLn(Nuapl);
360 :          WriteLn; WriteLn('Accord Oui-Non (0 ou N)');
361 :          Readln(Choix);
362 :          If (Choix='o') Or (Choix='O') Then
363 :          Begin

```

```

364 :      Reprise; { mise a jour des variables }
365 :      Ecran; { dessin de l'ecran }
366 :      Format; { calcul parametres format }
367 :      OriForm; { orientation format }
368 :      Cartouche(cartoul;
369 :          Menugen(0);
370 :          Gotoxy(72,25);
371 :          I:=Trunc(Ech*10+0.5);
372 :          Write('E=1/',I);
373 :          Redes; { ancien dessin }
374 :          Saisie; { pour modifier l'existant }
375 :
376 :      Texte:='No stock nouv plan (0 a 99) =';
377 :      Message;
378 :      Repeat
379 :          Gotoxy(33,1);
380 :          Write('
381 :          Gotoxy(33,1);
382 :          Readln(Nuapl);
383 :          Until Not((Nuapl<0) or (Nuapl>99));
384 :          Stocke;
385 :      End;
386 :      End;
387 :  End;
388 :  Clrscr; { efface ecran }
389 :  End.

```

===== FICHIER DEPART.INC =====

```

1 : Procedure MenuDepart;
2 : Begin
3 : Repeat
4 :
5 :   Clrscr; {efface ecran }
6 :   WriteLn(' -----');
7 :   WriteLn(' ! C . A . D. ! ');
8 :   WriteLn(' -----');

```



MICRO PROGRAMME 5

82/84, Bv des Batignolles
75017 Paris - Métro Villiers
Tél : 42.93.24.58

Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

PC 1512 : le compatible + 10 disquettes offertes

— PC 1512 SD simple lecteur monochrome	5920 F TTC
— PC 1512 SD double lecteur couleur	8170 F TTC
— PC 1512 DD double lecteur monochrome	7450 F TTC
— PC 1512 DD double lecteur couleur	9700 F TTC
— PC 1512 HD 10 méga octets monochrome	10420 F TTC
— PC 1512 HD 10 méga octets couleur	12670 F TTC
— PC 1512 HD 20 méga octets monochrome	11840 F TTC
— PC 1512 HD 20 méga octets couleur	14100 F TTC

CPC + 1 Manette + 4 jeux offerts

— CPC 6128 couleur	3990 F TTC
— CPC 6128 monochrome	2990 F TTC
— CPC 464 couleur	2990 F TTC
— CPC 464 monochrome	1990 F TTC

Et toute notre gamme de logiciels de jeux, utilitaires... Nous consulter.

PCW

— PCW 8256	4740 F TTC
— PCW 8512	5930 F TTC

Et toute notre gamme de logiciels utilitaires, logiciels de jeux... Nous consulter.

LOGICIELS POUR PC 1512

— Logiciels diffusés par Amstrad	— Logiciels de jeux
— Logiciels sous GEM	— Valise Pack FIL
— Logiciels Borland	1950 F

PROMOTION SPECIALE

En fonction des stocks disponibles

**POUR 4990 F TTC emportez
l'Amstrad CPC 6128 couleur
avec l'imprimante EP 80 +**

(Imprimante 100 cps, différentes polices de caractères, compatible tous ordinateurs centronics parallèle, 80 colonnes, bi-directionnelle, friction et traction, modèle luxe, etc...)

**OU POUR 1490 F AU LIEU DE 2690 F L'IMPRI-
MANTE EP 80 + SEULE.**



PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES. PRIX TTC

Imprimantes		— Coffret télématique Kentel	380 F
— EP 80 +	1490 F	— Crayon optique Dart	339 F
— DMP 3000 pour PC 1512	2290 F	— Multiface 2	570 F
— DMP 2000	1690 F	— Discology	350 F
— OKIMATE 20, couleur	2290 F	— Souris AMX	690 F
		— Adapt. Péritel MP2	450 F
Lecteurs de disquettes		— Doubleur manettes	170 F
DD1	1990 F	— Manette pro 5000	170 F
DD1	1590 F	— RS 232	590 F
FD2 (pour 8256)	1777 F	— RS 232 PCW	690 F
JASMIN 5"1/4 AM5D	1699 F	— Lecteur de cassettes	295 F

Divers		
— Disquette 3".....	35 F. Par 10.....	280 F
— Crayon optique K7.....	249 F. ROM.....	349 F
— Extension Mémoire 64 K.....		599 F
— Extension Mémoire 256 K.....		1199 F
— Extension 512 K pour 8256.....		450 F
— Synthétiseur vocal Technimusique		
	DKT 530 F. K7.....	495 F
— Doubleur manettes.....		120 F
— Turbo copy III.....		375 F

LIBRAIRIE :
Micro Application, Sybex, P.S.I...

AMS 21 BON DE COMMANDE A NOUS ADRESSER :

Nom : Prénom :
Adresse :
Tél. :
Produits : Prix :
Règlement ci-joint.

Port en sus : 30 F. Imprimante : 120 F. Ordinateur : 160 F. Ordinateur + imprimante : 180 F
CREDIT CETELEM. Facilités de paiement. Remises pour commandes groupées.


```

9 : Writeln;
10 : Writeln;
11 : writeln('Nouveau dessin.....(N)');
12 : Writeln;
13 : Writeln('Reprise ancien dessin...(R)');
14 : Writeln;
15 : writeln('Fin de traitement.....(F)');
16 : Writeln;
17 : Writeln('-----');
18 : write ('Votre choix...=');
19 : readln(choix);
20 : if choix='a' then choix:=chr(ord(choix)-32);
21 : Until (choix='N') or (choix='R') or (choix='F');
22 : end; {fin de MenuDepart}
23 :
24 : {-----}
25 :
26 : Procedure NoMplan;
27 : Begin
28 :   Clrscr;
29 :   Writeln('---Donnez le noa du nouveau plan (50 car. max) ---');
30 :   Readln(Nompl);
31 :   Repeat
32 :     writeln;
33 :     write('Et son numero (0 a 99) = ');
34 :     Readln(Nuompl);
35 :   Until Not((Nuompl<0) or (Nuompl>99));
36 : End; { Fin de NoMplan }
37 :
38 : {-----}
39 :
40 : Procedure Message;
41 : Begin
42 :   Gotoxy(1,1);
43 :   write(' '); {30 blancs}
44 :   Gotoxy(1,1);
45 :   Write(Texte);
46 :   Gotoxy(1,1);
47 : End; { Fin de Message }
48 :
49 : {-----}
50 :
51 : Procedure DebEtat; { curseur alpha au debut zone etat }
52 : Begin
53 :   Gotoxy(33,1);
54 :   write(' '); {38 blancs}
55 :   Gotoxy(33,1);
56 : End;
57 :
58 : {-----}
59 :
60 : Procedure Etat;
61 : Begin
62 :   DebEtat;
63 :   write(Status);
64 : End; { Fin de Etat }
65 :
66 : {-----}
67 :
68 : Procedure Reponse(Var J:Integer); { J=0 en sortie si curseur valide zone NON }
69 : Begin
70 :   { J=1 si validation zone OUI }
71 :   Yc:=Yue+(Xae-Yue) div 2; { position depart du curseur }
72 :   Yc:=Yae div 2;
73 :   Repeat
74 :     { Souris; { donne Xc,Yc position validee du curseur }
75 :     Until (Xc>Yue) And ((Yc>Ynon) Or (Yc<Youi));
76 :     if Yc>Ynon then J:=0 Else J:=1;
77 :   End; { Fin de Reponse }

```

===== FICHIER FORMAT.INC =====

```

1 : Procedure Format; { calcul des parametres du format du plan }
2 : Begin
3 :   Case Form Of
4 :     0 : begin
5 :       Lplan:=11880; { unites: dixieme de mm }
6 :       Hplan:=8400;
7 :       Plih:=2970; { pli horiz }
8 :       Pliv:=2100; { pli vert. }
9 :     end;
10 :    1 : begin
11 :      Lplan:=8400;

```

```

12 :      Hplan:=5940;
13 :      Plih:=2100;
14 :      Pliv:=2970;
15 :    end;
16 :    2 : begin
17 :      Lplan:=5940;
18 :      Hplan:=4200;
19 :      Plih:=2970;
20 :      Pliv:=2100;
21 :    end;
22 :    3 : begin
23 :      Lplan:=4200;
24 :      Hplan:=2970;
25 :      Plih:=2100;
26 :      pliv:=2970;
27 :    end;
28 :    4 : begin
29 :      Lplan:=2970;
30 :      Hplan:=2100;
31 :    end;
32 :  End; {de case}
33 : End; { fin de Format }
34 :
35 : {-----}
36 :
37 : Procedure Orform; { Orientation Format }
38 : Begin
39 :   If Orient=2 then Begin
40 :     l:=Lplan; Lplan:=Hplan; Hplan:=l; { inversion dimensions du plan }
41 :     l:=Plih; Plih:=Pliv; Pliv:=l;
42 :   End;
43 :
44 :   Nprz:=0; { debut initialisation Zoom Origine }
45 :   Cxmi:=0;
46 :   Cyai:=0;
47 :   Cxma:=Lplan;
48 :   Cyma:=Hplan;
49 :   Czoom; { calcul parametres Zoom }
50 :   Fxmi:=Cxmi; { Fenetre plan en unites papier }
51 :   Fyai:=Cyai;
52 :   Fxma:=Cxma;
53 :   Fyma:=Cyma;
54 :   Clolure(Fxmi,Fyai,Fxma,Fyma); { calcul parametres zoom actif de depart }
55 :
56 : End; { fin de Orform }
57 :
58 : {-----}
59 :
60 : Procedure Cartouche(I:Integer); { dimensions du cartouche }
61 : Begin
62 :   If I=1 Then
63 :     Begin
64 :       Lcart:=1900; { Longueur cartouche en dixieme de mm }
65 :       Hcart:=500;
66 :     End;
67 :   End;
68 :
69 : {-----}
70 :
71 : Procedure Lecform; { Lecture caracteristiques du format du plan }
72 : Begin
73 :   Repeat
74 :     Writeln;
75 :     Writeln('Choix du Format: A0 = 1188 x 840 mm');
76 :     Writeln('----- A1 = 840 x 594 mm');
77 :     Writeln(' A2 = 594 x 420 mm');
78 :     Writeln(' A3 = 420 x 297 mm');
79 :     Writeln(' A4 = 297 x 210 mm');
80 :     Writeln;
81 :     Write('Entrez 0 1 2 3 ou 4 = ');
82 :     Readln(Fora);
83 :     Until Not((Fora<0) or (Fora>4));
84 :     Format; { calcul format }
85 :
86 :   Writeln;
87 :   Writeln('Orientation du plan');
88 :   Writeln(' 1 - Horizontal =', (Lplan div 10):5);
89 :   Writeln(' 2 - Horizontal =', (Hplan div 10):5);
90 :   Write ('Votre reponse : ');
91 :   Readln(Orient);
92 :   if Orient<2 then Orient:=1 Else Orient:=2;
93 :   Orform; { calcul orientation du plan }
94 :
95 :   Writeln;
96 :   Write ('Presence du cartouche: 1 = Oui 0 = Non : ');
97 :   Readln(Cartou);
98 :   if Cartou<1 then cartou:=0;
99 :   Cartouche(Cartou);

```



```

100 :
101 : End; { Fin de Lecform }
102 :
103 : (-----)
104 :
105 : Procedure Ecran;
106 : Var H:Real;
107 : Begin
108 :   Initgr; { Ecran en mode graphique }
109 :   Modegr(0); { mode dessin }
110 :   MoveA(0,Yue); { limite utile sup ecran }
111 :   drawA(Xue,Yue);
112 :   MoveA(Xue,Yae); { limite utile droite ecran }
113 :   drawA(Xue,0);
114 :   MoveA(Xue+1,Yae);
115 :   drawA(Xue+1,0);
116 :   MoveA(Xsta,Yue); { debut zone Status }
117 :   drawA(Xsta,Yae);
118 :   MoveA(Xsta-1,Yae);
119 :   drawA(Xsta-1,Yae);
120 :   MoveA(Xue,Youi); { limite sup. case Oui }
121 :   drawA(Xae,Youi);
122 :   Gotoxy(72,74);
123 :   Write('OUI');
124 :   MoveA(Xue,Ynon); { limite inf. case Non }
125 :   drawA(Xae,Ynon);
126 :   Gotoxy(72,1);
127 :   Write('NON');
128 :
129 :   Gotoxy(72,23);
130 :   Write('A',Form:1,'--');
131 :
132 :   Fzgx:=Xue+3; { Angle inf Bauche Image ecran position zoom }
133 :   Fzgy:=Youi+2;
134 :   Fzdx:=Xae-1; { Angle sup Droit Image ecran position Zoom }
135 :   H:=Yue*(Fzdx-Fzgx);
136 :   Fzdy:=Youi+2+Trunc(H/Yue);
137 :   RectA(Fzgx,Fzgy,Fzdx,Fzdy); { Image ecran position Zoom }
138 :   Piz:=0; { presence zoom dans image }
139 :
140 :   Gotoxy(5,10); { position message Accord }
141 : End; { Fin de Ecran }
142 :
143 : (-----)
144 :
145 : Procedure InitTxtMen; { Initialisation textes menus et sous-menus }
146 : Begin
147 :   Tm[1] := ' ZOOM 1 ';
148 :   Tm[2] := ' ENTITE ';
149 :   Tm[3] := ' ';
150 :   Tm[4] := ' ';
151 :   Tm[5] := ' ';
152 :   Tm[6] := ' ';
153 :   Tm[7] := ' ';
154 :   Tm[8] := ' ';
155 :
156 :   Nlsm[1] := 5;
157 :   Tsm[1,1] := ' REDESS ';
158 :   Tsm[1,2] := ' ZOOM + ';
159 :   Tsm[1,3] := ' ZOOM - ';
160 :   Tsm[1,4] := ' ZOOM OP';
161 :   Tsm[1,5] := ' PANORAM';
162 :
163 :   Nlsm[2] := 8;
164 :   Tsm[2,1] := ' LIGNE ';
165 :   Tsm[2,2] := ' CERCLE ';
166 :   Tsm[2,3] := ' ARC ';
167 :   Tsm[2,4] := ' ARRONDI ';
168 :   Tsm[2,5] := ' CHANFRE. ';
169 :   Tsm[2,6] := ' VISEE 1';
170 :   Tsm[2,7] := ' VISEE 2';
171 :   Tsm[2,8] := ' STYLE ';
172 :
173 : End; { fin de InitTxtMen }
174 :
175 : (-----)
176 :
177 : Procedure MenuPar(K,L:Integer); { Menu Particulier a une commande }
178 : Var Cas:Integer;
179 : Begin
180 :   Fengr(0,0,Xae,Yae);
181 :   If K In [0,1] Then Modegr(K); { K=0 Ecriture =1 Ou Exclusif }
182 :
183 :   For J:=1 To Nlsm[L] Do
184 :     Begin
185 :       If J<10 Then
186 :         Begin { Separation inferieure case menu }
187 :           Cas:=Youi+(10-J)*21Ycase;

```

```

188 :           MoveA(Xae,Cas);
189 :           DrawA(Xue+2,Cas);
190 :         End;
191 :       End;
192 :
193 :       I:=3; { No ligne ecran }
194 :       For J:=1 To Nlsm[L] Do { nb cases sous-menu }
195 :         Begin
196 :           Gotoxy(72,1);
197 :           If K=0 Then Write(Tsm[L,J]) Else Write('
198 :             I:=I+2;
199 :           End; { fin de boucle J }
200 :
201 :           Gotoxy(1,1);
202 :           Fengr(0,0,Xue-1,Yue-1);
203 :         End; { Fin de MenuPar }
204 :
205 : (-----)
206 :
207 : Procedure MenuGen(K:Integer); { Menu general }
208 : Var Cas: Integer;
209 : Begin
210 :   Fengr(0,0,Xae,Yae);
211 :   If K In [0,1] Then Modegr(K); { K=0 Ecriture =1 Ou Exclusif }
212 :
213 :   I:=3; J:=1; { I=No ligne ecran J=No case menu }
214 :   Repeat
215 :     If Not (Tm[J]=' ') Then
216 :       Begin
217 :         Gotoxy(72,1);
218 :         If K=0 Then Write(Tm[J]) Else Write(' ');
219 :         If J<10 Then
220 :           Begin { Separation inferieure case menu }
221 :             Cas:=Youi+(10-J)*21Ycase;
222 :             MoveA(Xue+2,Cas);
223 :             DrawA(Xae,Cas);
224 :           End;
225 :         End;
226 :         I:=I+2; J:=J+1;
227 :       Until J=8;
228 :       Gotoxy(1,1);
229 :       Fengr(0,0,Xue-1,Yue-1);
230 :     End; { Fin de MenuGen }
231 :
232 : (-----)
233 :
234 : Procedure Cadre; { dessin du cadre du plan }
235 : Var a:Real;
236 : Begin
237 :   Modegr(0); { Mode dessin }
238 :   Style:=0; { trait plein }
239 :
240 :   Rect(0,0,Lplan,Hplan); { dessin format papier }
241 :   Rect(100,100,Lplan-100,Hplan-100); { marge 10 mm }
242 :
243 :   If Forw=4 then Begin
244 :     J:=Lplan div plih;
245 :     For I:=1 to J-1 Do { dessin des plis horizontaux }
246 :       Begin
247 :         Xp:=Plih*I; Yp:=0;
248 :         Move(Xp,Yp); Yp:=100;
249 :         draw(Xp,Yp); Yp:=Hplan-100;
250 :         Move(Xp,Yp); Yp:=Hplan;
251 :         draw(Xp,Yp);
252 :       End;
253 :     J:=Hplan div pliv;
254 :     For I:=1 to J-1 Do { dessin des plis verticaux }
255 :       Begin
256 :         Xp:=0;
257 :         Yp:=Pliv*I;
258 :         Move(Xp,Yp); Xp:=100;
259 :         draw(Xp,Yp); Xp:=Lplan-100;
260 :         Move(Xp,Yp); Xp:=Lplan;
261 :         draw(Xp,Yp);
262 :       End;
263 :     End;
264 :
265 :     If Cartou=1 then Begin
266 :       Xp:=Lplan-100-Lcart; { dessin cartouche }
267 :       Yp:=100;
268 :       Move(Xp,Yp);
269 :       Yp:=Hcart+100;
270 :       Draw(Xp,Yp);
271 :       Xp:=Lplan-100;
272 :       Draw(Xp,Yp);
273 :     End;
274 :   End; { Fin de Cadre }
275 :

```


AMSTRAD PCW



★GESTION SUR AMSTRAD PCW par J.-M. Jégo et J.-M. Gargadennec 240 pages - 175 FF

Découvrez progressivement sur votre Amstrad 3 logiciels complémentaires: Locoscript, dBASE II et Multiplan. Ce livre vous propose des modèles et des tableaux de bord commentés. Vous pourrez les adapter à votre propre contexte si vous êtes commerçants ou travaillez dans une PME.

CLEFS POUR AMSTRAD PCW par Jean-Jacques Weyer 240 pages - 215 FF

Voici un livre complet et indispensable, d'utilisation simple et pratique pour l'utilisateur de l'Amstrad PCW. Il détaille tout ce que vous avez besoin de savoir sur le Basic Mailard, Locoscript (logiciel de traitement de texte du PCW), Multiplan, dBASE II et CP/M Plus. L'auteur a développé pour chaque application les diverses commandes illustrées d'exemples concrets, les fonctions et opérateurs, les messages d'erreur, etc.

AMSTRAD PC



GEM SUR AMSTRAD PC par Digital Research 168 pages - 185 FF

Ce livre constitue une découverte complète et progressive du logiciel GEM, et de ses principales applications: GEM Paint, GEM Write, GEM Graph et GEM Wordchart. Des explications claires et pratiques permettront aux débutants de mieux manipuler les disquettes GEM, les fichiers, la

DES BEST-SE VOTRE A

souris; ils trouveront également des menus déroulants et toutes les abréviations et commandes de GEM utilisées. Voici un ouvrage également indispensable pour mieux comprendre en quoi GEM et l'Amstrad PC peuvent résoudre des cas concrets en milieu professionnel ou semi-professionnel.

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC par Daniel Martin 288 pages - 195 FF

Vient de paraître

Voici un livre de référence pour les programmeurs avertis sur Amstrad PC. Ils pourront:

- retrouver facilement les différents constituants de GEM (GEM VDI, GEM AES),
- étudier successivement le constructeur de ressources RCS, la description d'un programme GEM, l'éditeur d'icônes, etc.,
- tirer profit des trucs et astuces très utiles donnés par l'auteur. Ils pourront enfin programmer leurs propres applications graphiques sur ce magnifique outil qu'est GEM.

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC par Daniel Martin - Collection Digital Research 200 pages - 145 FF

Vient de paraître

Cet ouvrage s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis cherchant des informations sur ce système d'exploitation. DOS Plus sur Amstrad PC est une découverte complète et progressive de ce logiciel permettant de faire tourner des programmes sous MS-DOS ou CP/M 86. Après une présentation générale de l'Amstrad PC, les premiers chapitres du livre constituent une approche de DOS Plus (opérations sur les fichiers, fichiers batch, éditions de textes, etc.). La deuxième partie de l'ouvrage approfondit les caractéristiques les plus évoluées de DOS Plus (utilisation approfondie des répertoires, programmes d'arrière-plan, gestion de l'imprimante, etc.).

AMSTRAD CPC

CP/M PLUS SUR AMSTRAD par Y. Dargery 128 pages - 100 FF

Pour profiter du "plus" de CP/M3, se servir au mieux de l'éditeur, copier, protéger ou lister un fichier, enchaîner plusieurs commandes CP/M, formater ou dupliquer un disque. Ce livre apprend à piloter le système d'exploitation de l'Amstrad et compare les possibilités de CP/M plus et de CP/M2. Ce livre fonctionne également sur Amstrad PCW.



★RSX ET ROUTINES ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC par D. Roy et J.-J. Meyer 368 pages - 200 FF

Voici un manuel de programmation en assembleur Z80. En deux parties distinctes, l'une sur le graphisme, l'autre sur les mathématiques, l'ouvrage présente de nombreux programmes assembleur, largement commentés et expliqués. Un ouvrage de haut niveau.

★GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC par F. Pierot 304 pages - 145 FF

Pour créer des graphismes très variés (tracé d'histogrammes, dessin d'un paysage, création d'une corne d'abondance) tout en exploitant toutes les possibilités graphiques de votre CPC. Si vous êtes débutant en assembleur, vous pourrez progresser grâce à des routines prêtes à l'emploi livrées sous la double forme d'un programme Basic et d'un listing assembleur.

★AMSTRAD 3D par J.-P. Petit 264 pages - 195 FF

Ce livre propose un programme Basic pour créer des formes, les dupliquer, les réduire ou les agrandir, et surtout pour les visionner sous différents angles en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur). Un menu présente toutes les manipulations possi-

LIERS POUR MSTRAD



bles, et tous les dessins se font à partir du clavier (nul besoin de manette de jeu ou de souris). L'ouvrage est abondamment illustré de dessins et de copies d'écran.

★ CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD

par Fouchard et Corre
128 pages - 110 FF

Vous apprendrez, grâce à ce livre, à créer des images telles qu'un pinceau, un aérographe, à animer vos dessins avec des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point, ceci à l'aide de la souris et de la manette de jeu. Les programmes sont écrits en Basic et en assembleur.
À vous ensuite de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques".

SUPER GÉNÉRATEUR DE CARACTÈRES SUR AMSTRAD

par J.-F. Sehan
216 pages - 140,00 FF

Illustrez ou animez vos programmes éducatifs, vos jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure grâce à ce recueil de graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers...). Apprenez aussi à créer d'autres dessins au gré de votre imagination.

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD

par P. Brandeis et F. Blanc
224 pages - 135 FF

Où comment maîtriser progressivement ce langage. Comment installer des programmes en Assembleur à l'intérieur des routines Pascal. Retrouvez dans ce livre toutes les instructions expliquées et illustrées.

★ INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

Langage et formes par T. et E. Levy-Abegnoli
176 pages - 195 FF

Ce livre aborde, avec humour, deux notions bien précises de l'In-

telligence Artificielle: le langage naturel et la reconnaissance des formes. Les dix logiciels Basic de ce livre tournent autour de ces deux thèmes. Le dernier programme est un mini système expert de diagnostic médical. Les programmes sont de difficulté moyenne.

★ TROIS ÉTAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR AMSTRAD CPC

par R. Descamps
280 pages - 160 FF

Informaticien ou non, découvrez trois facettes de l'intelligence artificielle à travers des exemples simples et pratiques et 27 programmes en Basic qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad - Apprenez à votre ordinateur à simuler un pilote automatique, à jouer contre lui-même et créez vos propres systèmes experts.

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

par M. Henrot
192 pages - 105 FF

Découvrez les principes de l'assembleur du Z 80 et appliquez ces connaissances aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons. Apprenez à utiliser au mieux les périphériques de votre micro et entraînez-vous au travers des exemples et des exercices proposés.

LE LIVRE DE L'AMSTRAD

par D. Martin et P. Jadoul
256 pages - 120,00 FF

Une étude complète des circuits et de la structure interne de l'Amstrad; ses fonctions et les instructions mal connues du Basic (VARPTR...), une présentation détaillée des RSX pour ajouter de nouvelles commandes au Basic et de nombreux programmes pour simuler les commandes de scrolling, coloriage, manipulation vectorielle...

CLEFS POUR AMSTRAD

Tome 1. Système de base par D. Martin
184 pages - 140,00 FF

Pour accéder rapidement au jeu d'instruction du Z 80, aux points d'entrée des routines système, aux blocs de contrôle, à la structure interne... et des conseils pour découvrir l'originalité de votre Amstrad.

Tome 2. Système disque par D. Martin
et P. Jadoul
232 pages - 155,00 FF

Pour avoir sous les yeux les commandes, les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés et un chapitre complet sur le langage Logo distribué avec le système disque. Vous trouverez aussi un recueil de "trucs" pour apprendre à transférer des programmes de la cassette vers le disque, comment utiliser l'éditeur de secteur, etc.



★ Gagnez du temps, commandez la disquette qui contient les programmes du livre directement lisibles sur l'ordinateur au prix de: 150 FF (en vente par correspondance uniquement).

ENVOYER CE BON ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT à PCV DIFFUSION - BP 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex

Nom: _____

Prénom: _____

Rue: _____ N°: _____

Ville: _____

Code postal: _____

☐ Paiement par chèque joint

☐ Paiement par Carte Bleue

N°: _____

Date d'expiration: _____

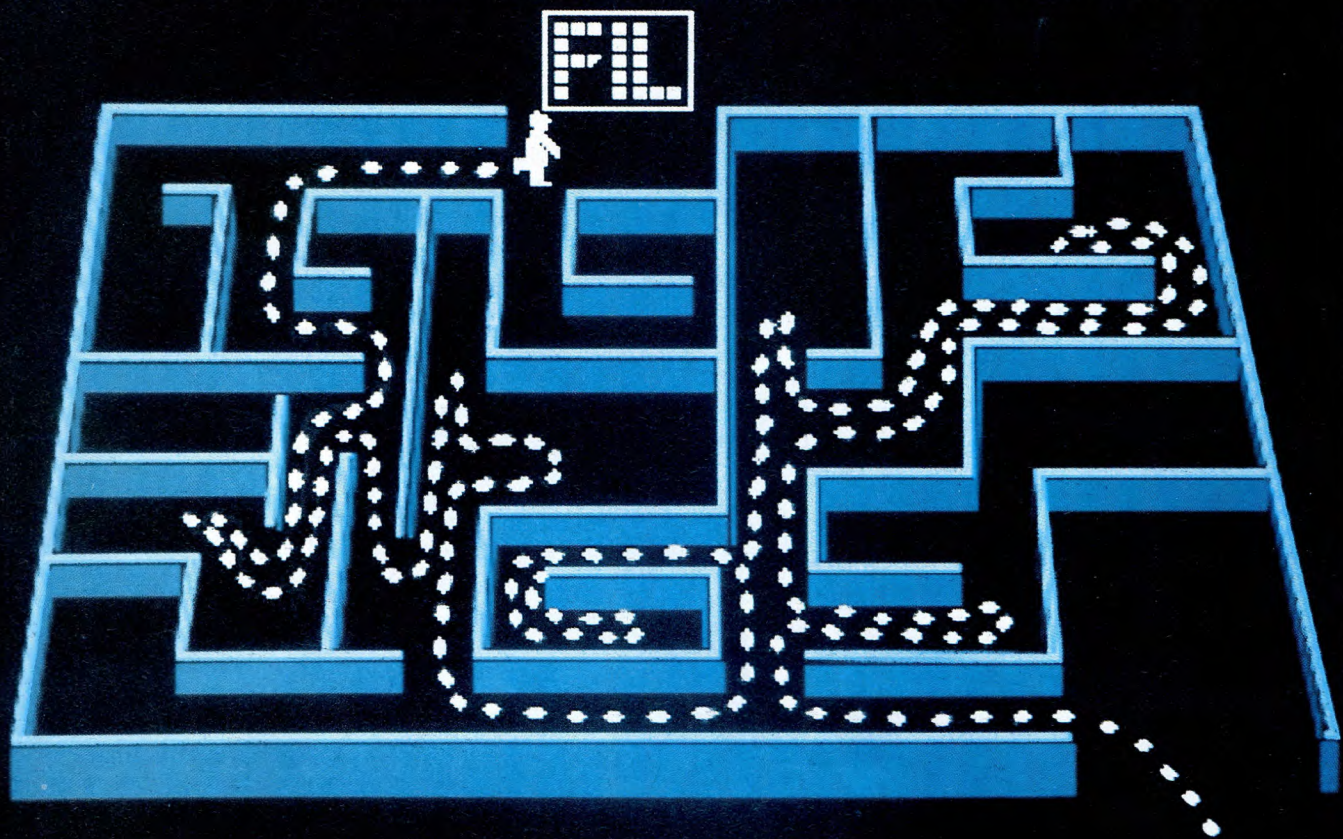
Je commande le(s) livre(s)

DÉSIGNATION	PRIX
Frais de port	10.00 FF
TOTAL	

☐ Je désire recevoir le catalogue PSI gratuit

Signature: _____

**POUR NE PAS VOUS PERDRE
DANS LE DEDALE DE L'EDITION: SUIVEZ FIL !**



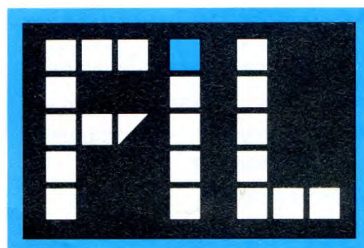
**FIL, premier éditeur français de logiciels
fait appel à tous les créateurs. A vos claviers !**

France Image Logiciel attend vos créations pour développer son catalogue. Déjà plus de 120 titres ont été publiés, dont de nombreux best-sellers dans les domaines du jeu, de la création graphique, des langages et du professionnel. Branchés de la micro-loisir, nous vous attendons.

Vous voulez être riche et célèbre ? FIL vous guidera vers le succès. Une présence constante en publicité et dans tous les points de vente assurera une large diffusion aux meilleurs.

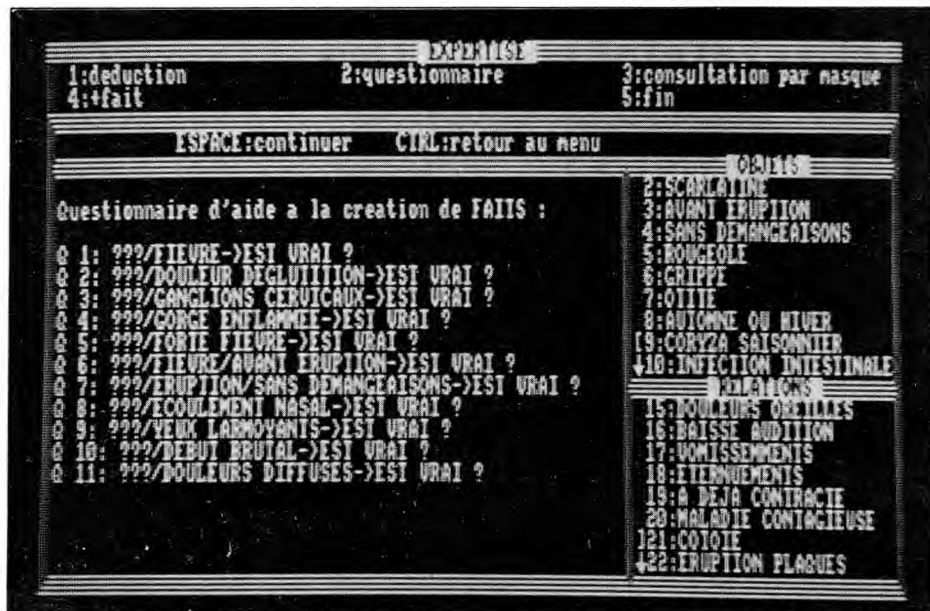
En 1987, FIL répartira plusieurs millions de francs à ses auteurs.

Rejoignez-nous, écrivez à FIL, Tour Galliéni II, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnole Cedex.



FRANCE IMAGE LOGICIEL

SYSTEME EXPERT



Éditeur : Loricels
Auteur : T. Lévy-Abegnoli
Genre : initiation
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Originalité : ★★

est un chien" ou encore : "Si ??? miaule alors ??? est un chat". Et voilà comment un ordinateur devient "intelligent" et appelle un chat un chat ! Facile, l'intelligence artificielle, non ?

Pour initiation seulement mais à conseiller !



Qu'est-ce que c'est que ça ?

Si vous êtes de ceux qui pensent que voilà un nom bien sérieux qui doit cacher un logiciel ardu et inaccessible, attendez un petit instant et vous verrez que le "système expert" est facile à comprendre. Tout d'abord, voyons ce qui se cache derrière ce nom barbare.

C'est un logiciel qui gère des connaissances humaines concrètes. Si vous lui apprenez qu'une poule pond des œufs, a des plumes, mais ne vole pas, il sera capable de vous dire qu'un animal à poils n'est pas une poule ! Apprenez-lui encore que l'ani-

mal à poils qui fait "miaou" est un chat et il sera capable de le différencier d'un chien ! Marrant, non ? Oui, mais aussi très utile. L'exemple classique mais efficace pour expliquer le principe d'un système expert est le diagnostic médical. Avec un logiciel puissant, quelques mégaoctets, un docteur en médecine flanqué de son "Vidal" et après quelques semaines de saisie, vous voilà en possession d'un outil qui n'est pas remboursé par la Sécurité Sociale mais qui vous dispensera de courir chez le toubib pour la moindre petite grippe. Comment se fait-ce ? Voilà : vous apprenez à votre ordinateur que : IF Paul éternue AND Paul a la fièvre THEN

Paul a la grippe ELSE Paul est bien portant. Non, ce n'est pas plus compliqué que cela. La seule vraie difficulté, c'est la quantité d'informations à traiter car, dans un véritable diagnostic médical, il est bien évident que l'éternuement et la fièvre sont deux objets parmi des milliers d'autres.

Comment ça marche ?

SYSTEME EXPERT gère donc des informations et les rapports qu'elles ont entre elles. Les informations sont appelées les FAITS et les rapports les RÈGLES. "Paul a la fièvre" est un fait, alors que "SI Paul a la fièvre ALORS Paul a la grippe" est une règle. Les faits et les règles sont encore divisés en objets, relations et variables. Paul est un objet mais pourrait être une variable. La grippe est une relation.

Pour créer une base de connaissance, il faut commencer par nourrir le programme de ces différentes données. Par exemple, prenons deux objets : le chat et le chien. Prenons aussi deux relations : aboie et miaule. Maintenant, apprenons à l'ordinateur deux faits : "Le chien aboie -> est vrai" et "le chat miaule -> est vrai". Nous pouvons encore créer des règles telles que : "Si ??? aboie alors ???

SYSTEME EXPERT vous permettra de faire connaissance avec quelques principes de base de l'intelligence artificielle, de vous amuser un peu avec les chats, les chiens et les vomissements de Paul. Mais, en aucun cas, il ne vous permettra de réaliser une application sérieuse ou une base de connaissance solide. Il s'agit, en effet, d'un logiciel en Basic prenant déjà beaucoup de place mémoire et ne laissant, par conséquent, que très peu d'octets pour vos propres données. Les objets, tout comme les relations, sont limités à vingt-quatre et les règles à soixante ! Il n'est donc pas question, dans ces conditions, d'imaginer monter un cabinet médical ! La notice étant complète, épaisse et pédagogique, SYSTEME EXPERT reste un outil d'initiation. Cinq bases de connaissance sont fournies avec le logiciel, toutes dans un esprit ludique. L'écran est divisé en cinq fenêtres, dans le mode quatre-vingt colonnes. Le menu principal vous propose l'édition, l'impression, l'expertise, la destruction totale et la gestion des fichiers sur disquette. Si vous possédez un CPC 464, ne choisissez surtout pas l'option "Catalogue", vous vous retrouveriez avec le message "READY".

Patrick Yoann

PCW GRAPH : L'ART DE REPRÉSENTER LES DONNÉES

Éditeur : Micro Application
Genre : utilitaire graphique
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★

Micro Application qui de tout temps nous a toujours donné d'excellents outils de travail sur la totalité des machines, CPC, PCW et PC, ne change en rien sa manière de faire en ce qui concerne ce nouveau venu. Conscients des besoins de plus en plus acrus de représentations graphiques, statistiques ou autres, et tenant compte des hautes possibilités du PCW à cet égard, les réalisateurs de cette société ont su mettre au point un logiciel, à la fois simple, pratique d'emploi et très performant.

PCW, Graph... ique ou pas...

Tout le monde le sait, il existe deux sortes d'écran : l'un fonctionnant en mode dit texte, pour lequel, seul l'affichage de caractères est possible, tandis que le tracé de ligne est totalement proscrit, l'autre fonctionnant en mode graphique, pour la simple et bonne raison qu'il est constitué d'une multitude de points (appelés pixels), qu'il est possible d'allumer ou d'éteindre à volonté afin d'y faire apparaître un tracé. Le PCW, bien que jouissant d'une « mauvaise » réputation en ce domaine, fait partie à part entière de la seconde catégorie, et même mieux, offre des possibilités supérieures à nombre de ses concurrents, lesquels sont dues à sa haute résolution de 720 par 256, il est à noter que la plupart des ordinateurs dans la gamme de prix du PCW n'offrent qu'une résolution de 600 par 200. Faites vous-même le calcul...

Paradoxalement, il n'existe sur cette machine aucune instruction basic concernant le graphisme, ce qui suppose la quasi-impossibilité (à moins de maîtriser parfaitement le langage machine) de créer des graphismes soit-même, PCW Graph, permet donc de remédier à ce problème sans toutefois être un programme graphique tel que l'on pourrait le supposer au prime abord. En

effet, il ne s'agit pas de réaliser des dessins divers, mais plus particulièrement des graphismes servant d'illustrations à des données issues d'autres programmes, et enregistrées sous forme de fichier ASCII, lesquels peuvent être agrémentés de légendes.

Quelques mots sur les données traitées par PCW Graph

Comme nous l'avons vu plus haut, PCW Graph doit impérativement recevoir ses données en format ASCII pour être opérationnel. Cependant, si ce fait est très important en soit, l'organisation du fichier contenant ces données doit aussi être prise en compte. La raison en est simple. Ce programme travaillant, soit sur une suite de valeurs, soit sur une zone de valeurs (nous reviendrons dans le paragraphe suivant sur les notions de suite et de zone), une mauvaise répartition des données serait immanquablement suivie d'une représentation erronée.

Les deux types d'organisation de fichier que vous aurez à rencon-

trer au cours de vos travaux sur PCW Graph, peuvent se traduire en ces termes :

— la suite (liste de valeurs), sera par exemple représentée en graphique par une courbe, et devra être saisie de la façon suivante, pour assurer la bonne communication fichier — > logiciel :
10,50 42,25, 51,3 89.

Remarquez que les quatre valeurs énoncées ci-dessus sont espacées de manière constante. Cette séparation n'est pas à prendre à la légère, puisqu'elle constitue la seule possibilité pour PCW Graph, de faire la différence entre chaque donnée ;
— la zone (ensemble constitué par un groupe de suites superposées les unes aux autres), pourra être, quant à elle, représentée par autant de lignes qu'il y a de rangées sur la zone. Là encore, un soin tout particulier devra être porté à l'élaboration du fichier.

Menu et première utilisation

Le déroulement du programme est expliqué par un seul menu, qui, bien que très clair, sera net-

tement plus compréhensible si son utilisation est conjointe à une lecture assidue du manuel. Les rubriques qui composent ce menu, et qui sont au nombre de douze, seront vues de façon succincte au long des prochains paragraphes. Mais avant tout, voyons les deux petites contraintes dont vous ferez l'objet à la première utilisation du programme.

Primo, il est absolument « interdit » d'enregistrer quoi que ce soit sur la face 1 de la disquette programme, sous peine d'endommager irrémédiablement son contenu. Secondo, il vaudra mieux, dans un souci de clarté, vous munir d'une disquette vierge formatée, où seront regroupés tous vos fichiers.

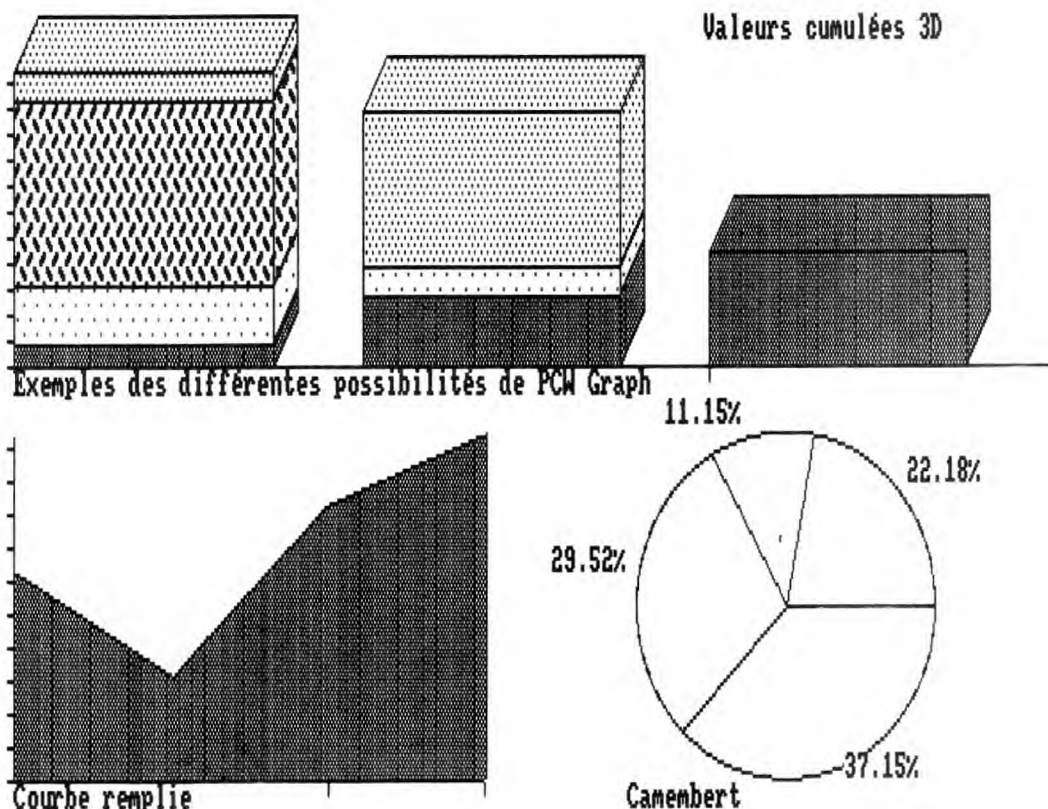
Commençons par le commencement, avec l'option acquérir, qui découle sur deux autres commandes. En fait, que veut dire acquérir, si ce n'est aller, chercher et prendre. C'est donc bien dans ce sens que le terme est utilisé, et c'est par cette commande que vous chargerez l'un des fichiers présents sur la disquette, ou bien, que vous pourrez entrer directement vos valeurs au clavier. Les deux cas soumis précédemment sont accessibles par les commandes : fichier et clavier. Le seul véritable inconvénient de cette deuxième méthode est qu'elle ne souffre aucune erreur, et que dans le cas d'un « bug » dans la saisie des données, il faudra tout reprendre du début.

Dans le meilleur des cas, vous réussirez rapidement à vous confectionner une bonne esquisse du résultat réalisable sur PCW Graph. Vous vous rendrez vite compte que la mise en place de graphismes, conjuguée à un nombre important de textes ou de légendes peut prendre un temps considérable. Rassurez-vous, tout comme pour un traitement de texte, il vous sera possible d'effectuer des sauvegardes intermédiaires, vous permettant de reprendre vos travaux ultérieurement, cette manipulation est accessible par l'option enregistrer. Lors du choix de cette option, deux nouvelles possibilités vous sont offertes. D'une part la sauvegarde des données globales, qui vous garantit l'enregistrement sur disquette de la totalité du travail en cours en leur donnant un nom de fichier dont l'extension devra toujours être ".GRF", et d'autre part, la sauvegarde des styles de trames, qui, étant donnée la possibilité de modifier celles-ci, permettra la sauvegarde de plusieurs fichiers correspondant à des travaux spécifiques. L'extension à donner aux fichiers trames sera impérativement ".COL".

Nous passerons très rapidement sur l'option recharger, puisqu'elle est exactement le contraire de la précédente. Lorsque le travail est terminé, il faut bien passer aux choses sérieuses... C'est-à-dire l'impression. Toujours aussi clair, le menu vous propose pour ce faire, l'option imprimer dont les arborescences sont au nombre de trois. Les deux premières : pleine page et réduction se passent de tout commentaire, quant à la troisième, sur fichier, elle mérite nettement que l'on s'y arrête. Ce type d'impression, si l'on peut réellement le qualifier de tel, génère un fichier contenant chaque octet de l'écran. Ce logiciel rejoint ici les possibilités offertes par les CPC, en faisant une simple sauvegarde d'écran récupérable par un logiciel de dessin ou de mise en page.

Affichage et graphismes

La grande étendue des possibilités offertes par ce programme, se retrouve une fois de plus dans les qualités de l'affichage à l'écran. Avec l'affichage simultané de quatre fenêtres graphiques sur le même écran de tra-



vail, effaçables à volonté, et remplaçables par d'autres, PCW Graph permet de créer de véritables dossiers complets. L'option afficher met à votre disposition plusieurs types de fenêtres, qui apparaissent alors en vidéo inversée. La sélection de ces différents formats d'affichage se fera par une pression sur la touche <ENTER>, tandis que le passage aux suivants sera obtenu par la barre d'espace. En suivant ce raisonnement, il y a donc possibilité de voir de deux à quatre représen-

tations différentes, ou encore, une seule, mais en plein écran, etc.

Pour compléter cette option, vous bénéficiez de la commande refermer, qui agit en quelque sorte à l'inverse de la précédente, en effaçant la fenêtre sélectionnée, pour pouvoir le cas échéant la remplir à nouveau d'un nouveau graphisme. Le choix des styles de graphisme, avant dernière étape d'une longue progression vers les sommets de la symbiose de l'art et de la technique (...), fera appel à l'option

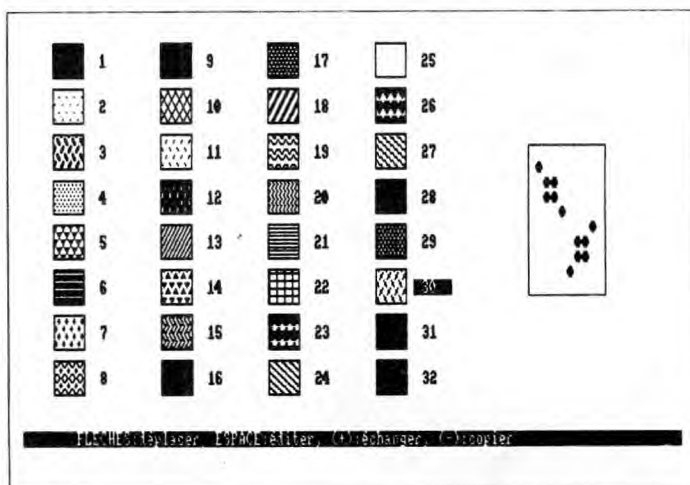
du même nom. Celle-ci vous proposera sept types de représentation, allant de l'histogramme par colonnes, aux camemberts, en passant par les histogrammes de valeurs cumulées en 3D. Un choix donc, très important.

D'autre part, pour parachever les réalisations graphiques, il vous sera possible d'ajouter légendes et commentaires divers par l'utilisation de l'option textes, sur le même principe que le traitement de texte en déplaçant le curseur sur la position appropriée.

La haute performance

Après une étude qui, au prime abord peut paraître rébarbative, j'ai pu me rendre compte par moi-même de l'efficacité totale de ce logiciel. Simplicité et ergonomie en font à n'en point douter un logiciel de haute performance, que je ne saurais que trop vous recommander d'acquiescer au plus vite si vous appartenez à la catégorie d'utilisateurs à laquelle il s'adresse. D'autant que son prix reste tout à fait dans le domaine de l'acceptable : 395 F TTC.

Georges Brize



TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD		IMPRIMANTES	ORDINATEURS SINCLAIR
ORDINATEURS CPC AMSTRAD		-IMPRIMANTE DMP 2000..... 1690	-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko.. 1990
-CPC 464 COULEUR..... 2990		LECTEURS DISK & K7 - CPC	JOYSTICKS
-CPC 464 MONOCHROME..... 1990		-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC. 1990	JOYSTICKS DE LA MARQUE
-CPC 6128 COULEUR..... 3990		-FD1-LECTEUR DISK (B) CPC. 1590	-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD 110
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-LECTEUR K7 + CABLE..... 390	-CONTROL-MANET-T07/70/M05. 160
PERIPHERIQUES		AUTRES PERIPHERIQUES CPC	-JOYSTICK THOMSON..... 120
CPC 464-664-6128		-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL. 890	AUTRES JOYSTICKS
CABLES DIVERS CPC		-CRAYON OPTIQUE AMSTRAD... 290	-JOYSTICK COMPETITION PRO..... 180
-CPC 464 MONOCHROME..... 1990		-CRAYON OPTIO.DK'TRONIC... 310	-DOUBLEUR JOYSTICK..... 120
-CPC 6128 COULEUR..... 3990		-CRAYON ELEC.STUDIO 464/664... 395	-JOYSTICK AMSTRAD..... 155
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-MP2-PERITEL/CPC464-6128.. 490	-JOYSTICK QUICK CHOC 1... 60
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-INTERFACE RS 232 CPC..... 590	-JOYSTICK QUICK CHOC 2... 70
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-SSA1-SYNTH.E AMSTRAD..... 390	-JOYSTICK TURBO 2..... 160
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-SOURIS AMX + 4 DA0..... 690	
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-SYNTH.E TECHNIMUSIO.DISK.. 499	
-CPC 6128 MONOCHROME.....2990		-SYNTH.E TECHNIMUSIO.K7.... 480	

Lecteur disquette AMSTRAD DD1



2.490 F

1.990 F

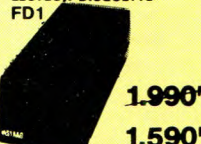
avec interface Livre Complet avec CP/M

22 et 256 Ko

interface et câbles 3 pouces

A CREDIT 190 F comptant + 23.40 F en 9 mensualités

LECTEUR DISQUETTE FD1



1.990 F

1.590 F

sans interface 2" lecteur de disquette - Se branche sur le câble du DD1

BOITIER RANGEMENT



40 disquettes 3" 150 F

Jostick AMSTRAD 155 F



Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Competition PRO 220 F

ADAPTEUR COULEUR PERIEL



- MP1 pour CPC 464 390 F

- MP2 pour CPC 664/6128 490 F

INTERFACE SERIE RS 232 590 F



SYNTH.E VOCAL STEREO 410 F



SYNTH.E VOCAL FRANCAIS

- 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



AMSTRAD



ENCORE MOINS CHER!

AMSTRAD DMP 2000



1.690 F

1.990 F

CARTE BLANCHE pour cet achat 120 F par mois

CPC 464

MONO COULEUR

1.990 F 2.990 F

2.190 F 3.390 F

CPC 6128

MONO COULEUR

2.990 F 3.990 F

3.390 F 4.490 F



PROMOTION DISQUETTE

35 F par 10

30 F par 20

29 F par 30

28 F par 50

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

AMSTRAD

TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8512 5926 F

CARTE BLANCHE 360 F pour cet achat par mois



CARTE BLANCHE pour cet achat 300 F par mois

PCW 8256

3997 F H.T.

ou TTC 4740 F



Livre avec imprimante et traitement de texte

Un micro-ordinateur avec traitement de texte et moins cher qu'une machine à écrire. (et plus pratique)

PC 1512 AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMÉDIATEMENT

PC 1512

Lecteur disquette
360 Ko

PC 1512 SD

Ecran monochrome 4.997 F
Ecran couleur 6.890 F

PC 1512 DD

Ecran monochrome 6.290 F
Ecran couleur 8.190 F

Prix H.T.

DMP 3000

1.930 F

Prix H.T.

16 BITS-8 MHZ-512 Ko
COMPATIBLE PC



PC 1512

Avec disque dur
20 Mo

PC 1512 HD10

Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

PC 1512

**CARTE BLANCHE
SUR LE NOUVEL
AMSTRAD PC 1512**

MONOCHROME	/mois	COULEUR	/mois
PC 1512 SD	356 F	PC 1512 SD	490 F
PC 1512 DD	448 F	PC 1512 DD	583 F
PC 1512 HD 10	626 F	PC 1512 HD 10	761 F
PC 1512 HD 20	711 F	PC 1512 HD 20	864 F

Profitez de cette occasion pour ouvrir
votre Carte Blanche Hyper-C.B.

ORDINATEURS PRO - PC 1512

-PC 1512 SD COULEUR.....	8171
-PC 1512 SD MONOCHROME....	5926
-PC 1512 DD COULEUR.....	9713
-PC 1512 DD MONOCHROME....	7459
-PC 1512 HD 20 COULEUR....	14101
-PC 1512 HD 20 MONOCHROME..	11848

ORDINATEURS TRAIT. TEXTE - PCW

-PCW 8256 -256 Ko.....	4740
-PCW 8512 -512 Ko.....	5926

PERIPHERIQUES

PC 1512 & PCW

IMPRIMANTES PC 1512

-IMPRIMANTE DMP 3000.....	2290
-KIT RELIANT 1 PC A 2 IMPRIM.	590

PERIPHERIQUES PC 1512

-FD3 - LECTEUR DISQUE (B) PC.	1780
-------------------------------	------

PERIPHERIQUES PCW 8256-8512

-LIGHT PEN-CRAYON OPTIQUE.	880
-ECRAN PROTECTION MONITEUR...	350
-EXTENSION 256 Ko + MANUEL...	450
-FD2-LECT.DISK-B-PCW 8256.	1660
-INTERF.JOYSTICK MX 330 PCW..	290
-PIED ORIENTABLE MONITEUR....	350
-CABLE RALLONGE IMPRIMANTE...	190
-SOURIS + INTERFACE PCW...	1500

PROGRAMMES PRO

PC 1512

GESTION COMMERCIALE PC 1512

-ALIENOR 2.....	1990
-LA COMPTA MEMSOFT.....	1990
-COMPTA LPC.....	1125
-COMPTABILITE SAARI.....	2350
-FACTORATION-STOCK FASSI..	2350
-GESTION LPC-COMP/FAO/STK.	4980
-PAIE GIPSI.....	2350

UTILITAIRES PC 1512

-BASIC COMPILER PC 1512.....	1175
-GEM FONT & DRIVERS PACK....	429
-GEM FONT EDITOR.....	990
-GEM PROGRAMMERS TOOLKIT....	1990
-TURBO EDITOR TLBOX PC.....	700
-TURBO GAMESWORKS TLBOX PC...	700
-TURBO GRAPHIX TLBOX PC.....	700
-TURBO JUMBO (PACK) PC.....	2960
-TURBO DATABASE TLBOX PC.....	700
-TURBO PASCAL 87 + BCD - PC..	1180
-TURBO PROLOGUE PC.....	1180
-TURBO TUTOR PC.....	350
-YES YOU CAN (GENERATEUR)...	1175

INTEGRES PC 1512

-CALCOMAT PC 1512.....	820
-DATAMAT PC 1512.....	820
-DBASE 3 PC.....	9429
-DBASE 2 PC.....	1175
-EPISTOLE JUNIOR PC.....	1175
-EVOLUTION SUNSET (GEM)....	1175
-FRAMEWORK PREMIER.....	1175
-GEM DRAW BUSINESS LIBRAR.	429
-GEM DIARY.....	429
-GEM DRAW.....	990
-GEM GRAPH.....	990
-GEM WORDCHART.....	990
-GEM WRITE.....	990
-GEM JT BASE.....	590
-MULTIPLAN JUNIOR PC 1512...	700
-MALETTE PRACTI (FIL).....	1950
-REFLEX -BASE DONNEES.....	825
-REFLEX + WORKSHOP PC 1512..	1775
-SIDEKIK -PC 1512.....	390
-SIDEKIKE PC & COMPATIBLE...	945
-SUPERCALC 3 -TABLEUR.....	890
-TEXTOMAT PC 1512.....	820
-VP PLANNER PC 1512.....	1175
-WORD JUNIOR PC 1512.....	1175
-WORDSTAR 1512.....	890

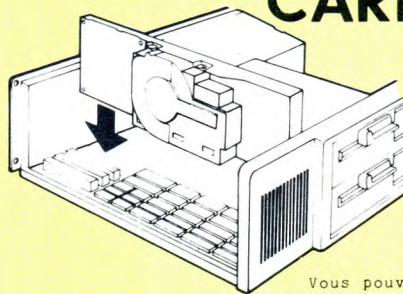
**VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR
IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!**



DISQUES DURS TANDON

10 Mo 20 Mo 40 Mo
4.795F 5.395F 10.995F

Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.



**CARTE DISQUE
DUR
TANDON
20 Mo**

6.295F

Vous pouvez l'installer vous-même

PROGRAMMES PRO PCW

GESTION COMMERCIALE PCW

-ALIENOR COMPTA PCW (LOGICYS)	1060
-ANALYSE FINANCIERE (LOGYS)...	240
-PAYE CRESUS PCW (LOGICYS)...	1175
-DEVIS TRAVAUX TALOS-LOGICYS.	1750
-FACTOR.STOCK (LOGICYS)...	1755
-GESTION DOMESTIQ. (LOGYS)...	250
-NOSTRADABUR-ANALY.FINANC.	490
-OPTICAISSE.....	790

INTEGRES PCW 8256-8512

-ACT 1 (LOGICYS).....	810
-DATAMAT PCW.....	590
-DBASE 2 PCW.....	790
-DBASE 2 - GENERATEUR APPLIC.	220
-GESTION ASSOCIATION.....	1190
-GESTION FICHIERS (LOGYS)...	260
-GESTION COMPTA + MAILING.	950
-MULTIPLAN PCW.....	499
-POCKET BASE.....	790
-POCKET CALC.....	450
-POCKET WORDSTAR.....	890

UTILITAIRES PCW 8256-8512

-AUTOFORMATION/ASSEMBLEUR....	295
-AZERTY CLAVIER PCW.....	250
-C BASIC.....	650
-COBOL (ANGLAIS) COMPILATEUR..	550
-DB COMPILER.....	790
-DR DRAW.....	650
-DR GRAPH.....	650
-EXBASIC.....	250
-GENECAR-GRAPHISME (COBRA)...	200
-PCW GRAPH.....	395
-INTEGRE 2 PCW (LOGYS).....	690
-PASCAL/MT+.....	650
-ROTATE - IMPR.BIDIRECTION.....	350
-TASPRINT - POLICE CARACT.....	250
-TELE TUTOR CLAVIER.....	490

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB

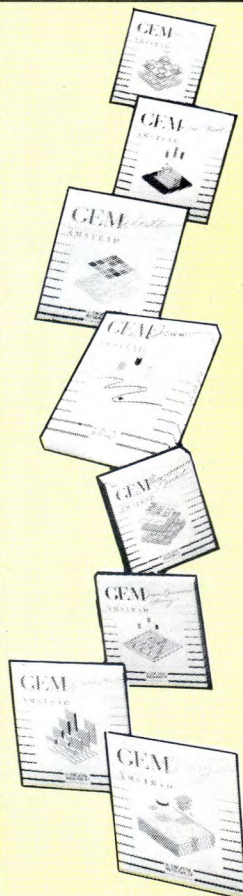
Communication

**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.



TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

GESTION

FAMILIAUX DISK

GESTION ENTREPRISE DISK - CPC

-COMPTABILITE LOGICYS....	1640
-DEVIS TRAVAUX (LOGICYS)...	1280
-FACTOR.PLUS (LOGICYS)....	1390
-FACTURE-CAISSE (LOGICYS)...	1390

GESTION FAMILLE DISK - CPC

-AGENDA (LOGYS).....	165
-BUDGET FAMILIAL/LORICIEL...	220
-CARNET ADRESSES (LOGYS)...	165
-GESTION DOCUMENT (LOGYS)...	180
-GESTION DOMESTIQUE-LOGYS...	200
-GESTION FICHES (LOGYS)....	200

HASARD-CHANCE-ASTRO DISK - CPC

-ERE DU VERSEAU.....	230
-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME...	199

INTEGRES DISK - CPC

-AMSWORD (TRAIT.TEXTE)....	290
-CAHIER DE TEXTE (LOGYS)...	165
-CALCUMAT.....	450
-C.A.O (LORICIEL).....	410
-DATAMAT (BASE DONNEES)...	450
-DBASE 2 (BASE DONNEES)...	790
-INTEGRE 1 (LOGYS).....	490
-LORIGRAPH (LORICIEL).....	310
-MASTERFILE (AMSTRAD)....	345
-MULTIPLAN.....	499
-POCKET BASE.....	790
-POCKET WORDSTAR.....	890

-SOLUTION.....	950
-SPACE MOVING.....	395
-TURBO DATABASE TOOLBOX...	700
-TURBO GRAPHIX TOOLBOX...	700
-TURBO PASCAL -BORLAND....	940
-TEXTOMAT.....	450

UTILITAIRES DISK - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR...	295
-C COMPILER.....	450
-DAMS (ASSEMBLEUR).....	395
-DB COMPILER.....	490
-DISCOLOGIE.....	350
-DR DRAW.....	670
-FIDO.....	185
-HERCULE (ESAT).....	250
-LOGO FRANCAIS (COBRA)...	180
-ODDJOB.....	200
-PASCAL 80 (CPM 2.2 & CPM +)...	480
-POLYMAIL/POLYWORD.....	460
-POLYPLAT POLICE N° 1.....	460
-POLY/POLICE N° 2.....	250
-POLY/POLICE N° 3.....	250
-POLYPRINT/POLYWORD.....	490
-POLYPROGRAMME COMPLET N° 1...	1186
-PRINTER PAC.....	185
-SCRIBE (LOGYS).....	165
-SCRIPTOR (ESAT).....	165
-SUPER SPRITE.....	185
-BYCLONE 2 (ESAT).....	165
-SYSTEM X.....	165
-TRANSLOCK (ESAT).....	185
-TRANSMAT.....	185
-U DOS.....	380
-ZEDIS 2.....	165

FAMILIAUX K7

GESTION FAMILLE K7 - CPC

-CAHIER TEXTE (LOGYS)....	150
-GESTION DOMESTIQUE (LOGYS)...	180
-GESTION FICHES (LOGYS)....	180

HASARD-CHANCE K7 - CPC

-GRAPHOLOGIE & BIORYTHME....	150
-LOTO.....	99

INTEGRES K7 - CPC

-AMSWORD (AMSTRAD).....	245
-C.A.O (LORICIEL).....	320
-LORIGRAPH (LORICIEL).....	210
-MASTERFILE (AMSTRAD)....	290
-SPACE MOVING.....	295

UTILITAIRES K7 - CPC

-AUTOFORMATION ASSEMBLEUR...	195
-AZIMUTAGE-REGLAG.LECT.K7...	140
-DAMS ASSEMBLEUR.....	295
-INITIATION BASIC (AMSTRAD)...	245
-PRINTER PAC.....	150
-SCRIPTOR (ESAT).....	130
-SPIRIT.....	125
-SUPER SPRITE.....	150
-SYCLONE 2 (ESAT).....	130
-SYSTEM X (ESAT).....	160
-TOMCAT (ESAT).....	130
-TRANSLOCK (ESAT).....	150
-TRANSMAT.....	150
-ZEDIS 2.....	130

JEUX DISQUETTES

JEUX PC 1512

-ARCHON.....	360
-BOULDERDASH.....	120
-BRIDGE MASTER.....	490
-BRUCE LEE.....	235
-CHESS MASTER.....	520
-CYRUS 2 CHESS.....	245
-DAMBUSTER.....	235
-DECISION DESERT.....	230
-E-HECK 3 D.....	195
-F 15 STRIKE EAGLE.....	290
-FLIGHT SIMULATOR.....	490
-HELLCAT.....	235
-HISTOIRE D'OR.....	310
-JET (SIMULATION PILOTAGE)...	590
-MEAN 18 (GOLF).....	240
-M.G.T.....	230
-ONE ON ONE.....	360
-ORPHEE.....	300
-PASSAGERS DU VENT (LES)...	320
-PINBALL CONSTRUCTION SET...	360
-PISTOP 2.....	230
-SEVEN CITIES OF GOLD.....	360
-SHANGAI.....	220
-SILENT SERVICE.....	260
-SOLO FLIGHT.....	210
-SPITFIRE ACE.....	210
-STARFLIGHT.....	290
-STARGLIDER.....	290
-SUMMER GAMES 2.....	245
-TEMPLE APASHAT.....	290
-TERA.....	290
-TOP SECRET.....	300
-WINTER GAMES 1.....	220

PROGRAMMES ÉDUCATIFS

ÉDUCATIFS AMSTRAD DISK

-ANATOMIE (CORE).....	199
-ANIMALIER.....	180
-ASSIMIL (ANGLAIS).....	590
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN...	250
-CAMELEMATHS (CORE).....	199
-CALCUL MENTAL (LOGYS)....	160
-CAMELEMOTS (CORE).....	199
-GEOGRAPHIE.....	220
-VALISE AVEC KIT 1+2+3-COBRAS...	499
-KIT N°1 (COBRAS).....	299
-KIT N°2 (COBRAS).....	299
-KIT N°3 (COBRAS).....	299
-KIT N°4 (COBRAS).....	299
-KIT N°5 (COBRAS).....	299
-KIT N°6 (GEO) COBRAS.....	299
-KIT N°8 (COBRAS).....	299
-MONDE (LE) - (CORE).....	199
-QUATRE SAISONS.....	199
-SQUELETTE (CORE).....	199

ÉDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE).....	150
-ASSIMIL (ANGLAIS).....	550
-ATTRAPE MOTS.....	99
-CAMELEMATHS (CORE).....	150
-CAMELEMOTS (CORE).....	150
-FRANCE (LA) - (CORE).....	150
-HISTOQUIZ (COBRAS).....	120
-LOGIFORMES.....	120
-MONDE (LE) - (CORE).....	150
-N°01 - MEMORAM (ORTHOGRAPHE)...	140
-N°02 - AMSTERM (PLURIELS)...	140
-N°03 - NOMBRES + DICO.....	140
-N°04 - MATHASARD (CALCUL)...	140
-N°05 - ORTHO-REPER(ALG+GEOM)...	140
-N°06 - VOCABULAIRE.....	140
-N°07 - CONJUGAISON.....	140
-N°09 - AMSCOM PENDULE.....	140
-N°10 - TABLES & DECIMALES...	140
-N°11 - PROBLEMES COURS MOY...	140
-N°12 - PROBLEMES 6 EME.....	140
-N°15 - PARTICIM.....	140
-N°17 - SYSTEMETH OPERAM.....	140
-N°19 - GEO (FRANCE).....	140
-NUMERUS.....	150
-NUMEROLOGIE.....	120
-ORTHOSTRAD (CORE).....	150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE)...	99
-PLANETE BASE.....	150
-SQUELETTE (CORE).....	150

HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD

-HOUSSE CLAVIER 664/664...	80
-HOUSSE CLAVIER CPC 6128...	80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1...	70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644...	130
-HOUSSE MONIT.MONO.G165...	130

RANGEMENTS DIVERS

BOITES RANGEMENT DISK

-BOITIER RANGE.50 DISK 3'...	150
-ETUI PROTECTION K7.....	3

JEUX DISQUETTES

JEUX PCW 8256-8512

-3 D CLOCK CHESS (PCW)....	160
-AMSTRADAMES.....	200
-BATMAN.....	170
-BOUNDER DASH.....	220
-BRIDGE PLAYER.....	200
-CLASSIC INVADERS (THE).....	190
-COLOSSUS CHESS.....	180
-FAIRLIGHT.....	160
-FORCE 4-MISSION DETECTOR...	180
-GRAPHO-BIORYTHMES.....	200
-HISTOIRE D'OR.....	230
-LORD OF THE RINGS.....	280
-REVERSI.....	200
-STRIKE FORCE HARRIER.....	210
-TOMAHAWK.....	210
-TRIVIAL POURSUIT.....	270

PROMOTION AU CHOIX 30 F/40 F LA CASSETTE

-180.....	40
-5 A SIDE.....	40
-APPRENTICE (THE).....	30
-BACK TO REALITY.....	30
-BIG SHOPBANNER.....	30
-CAVES OF DOOM.....	30
-CERBERUS.....	30
-CHILLER.....	30
-CONQUEST.....	40
-FEUD.....	30
-FINDERS KEEPERS.....	30
-FIVE A SIDE SOCCER.....	40
-FLY SPY.....	30
-FORMULA 1 SIMULATOR.....	30
-GOLDEN TALISMAN.....	40
-GUZILLER.....	30
-HOLE IN ONE.....	40
-INTO OBLIVION.....	30
-KANE.....	30
-KENTILLA.....	30
-KILLAPEDE.....	30
-KNIGHT Tyme.....	40
-LAST VB.....	40
-LOCOMOTION.....	30
-MOLECULE MAN.....	30
-MONTERAQUEOUS.....	30
-NINJA.....	40
-NUCLEAR HERST.....	30
-ONE MAN AND HIS DROID.....	30
-PIPELINE.....	30
-RADZONE.....	30
-SHORTS FUSE.....	30
-SOUL OF ROBOT.....	30
-SPEED KING.....	30
-SPELLBOUND.....	40
-STORM.....	30
-TROLLWALLIE.....	30
-XCEL.....	30
-ZUB.....	40

PROMOTION INTEGRES AMSTRAD

-MINIFILE (AMSTRAD).....	35
--------------------------	----

99 F LA DISQUETTE

PROMOTION JEUX DISK AMSTRAD

-PACK MASTERTRONIC N°1/3 JEUX...	99
-PACK MASTERTRONIC N°2/3 JEUX...	99
-PACK MASTERTRONIC N°3/3 JEUX...	99

PAPIER LISTING

PAPIER LISTING 11'	
-1000 FEUILLES DOUBLES 11'...	360
-2500 FEUILLES SIMPLES 11'...	230
-500 FEUILLES SIMPLE 11'...	65

PAPIER LISTING 12'

-1000 FEUILLES DOUBLES 12'...	390
-2500 FEUILLES SIMPLES 12'...	240
-500 FEUILLES SIMPLES 12'...	80

ETIQUETTES LISTING

-3000/1 ETIQUETTE 107x48...	340
-4000/1 ETIQUETTE 89x36...	310

PAPIER ETUIQUE A FEUILLE

-500 FEUILLE.PAPIER LETTRE...	99
-------------------------------	----

RUBANS IMPRIMANTES

RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

-RUBAN DMP 1000.....	99
-RUBAN DMP 2000.....	99
-RUBAN PCW.....	99

HYPER-CB vous ouvre un compte crédit-permanent de 15 000 F* A VOTRE NOM. IMMÉDIATEMENT.

***15.000 F sur un compte à votre nom.**

Votre compte sera ouvert pour 15 000 F maximum. Il vous sera personnel. Cependant, dans un premier temps, vous pouvez en limiter le montant à un crédit utilisable entre 2 000 et 15 000 F (mais vous avez toujours la possibilité d'augmenter ce crédit utilisable jusqu'à 15 000 F qui vous sont acquis). Votre remboursement mensuel sera fixé forfaitairement à 6 % du montant du crédit utilisable. Bien entendu, si vous n'effectuez aucun achat, vous ne remboursez rien.

***15.000 F disponibles immédiatement.**

Après acceptation de votre demande, vous avez Carte Blanche chez HYPER-CB. Votre compte est ouvert immédiatement et vous partez avec votre matériel.

Comment avoir Carte Blanche CHEZ HYPER-CB ?

Au magasin HYPER-CB (183 rue St-Charles, 75015 Paris). Par correspondance : en nous retournant le bon ci-dessous, vous recevrez par retour, l'imprimé de demande d'ouverture de carte qu'il vous faudra remplir et nous adresser pour acceptation.

HYPER CB Carte Blanche

Papiers nécessaires : 1 photocopie carte identité (recto-verso) - 1 quittance loyer ou EDF - 1 dernier bulletin de salaire - 1 relevé d'identité bancaire (ou CCP) - 1 chèque annulé.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

Je soussigné, désire recevoir une Carte Blanche HYPER-CB et ouvrir un compte crédit-permanent

Nom

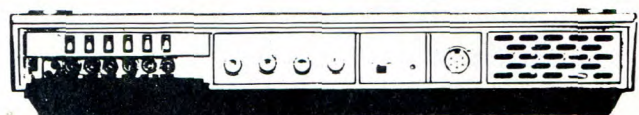
Prénom

Adresse

Code postal

Ville

Téléphone



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 1390F

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

-SOLD MILLION 3 (THEY).....	110
-SORCERY.....	99
-SPACE SHUTTLE.....	120
-SPITFIRE 40.....	110
-STAR GAMES.....	110
-STRATEGY.....	150
-STREET HAWK.....	90
-STRIKE FORCE HARRIER.....	100
-SUPER CYCLE.....	110
-SWEEOO'S WORLD.....	120
-SYNDROME (LE).....	120
-TARZAN.....	110
-TEMPESTE.....	110
-TEMPLIERS (LES).....	180
-TENNIS 3 D.....	140
-TENSIONS.....	140
-THAI BOXING.....	80
-THEATRE EUROPE.....	120
-TOBRUK 1942.....	110
-TOMAHAWK.....	110
-TONY TRUAND.....	140
-TOP GUN.....	110
-TOUR DU MONDE / 80 JOURS.....	120
-TRAILBLAZER.....	100
-TRANSAT ONE.....	140
-TRIVIAL POURSUIT.....	110
-TT RACER.....	190
-UCHI MATA.....	110
-VOLLEY BALL.....	160
-WINTER GAMES.....	100
-XARG.....	120
-YIE AR KUNG FU 2.....	100
-ZAXX.....	160
-ZOIDS.....	100
-ZOX 2099.....	220

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

SAMANTHA FOX.....	140
SAPIENS.....	180
SCORBY DOG.....	140
SECRET DU TOMBEAU (LE).....	200
SHOCK WAY RIDER.....	140
SHOGUN.....	160
SILENT SERVICE.....	170
SKYFOX.....	185
SOLD A MILLION 1 (THEY).....	165
SOLD A MILLION 2 (THEY).....	150
SOLD MILLION 3 (THEY).....	140
SORCERY +.....	150
SPIN DIZZY.....	150
SPIREFIRE 40.....	140
SPY VERSUS SPY.....	150
SRAM.....	160
SRAM 2.....	200
STAR GAMES.....	150
STRIKE FORCE HARRIER.....	150
SUPER CYCLE.....	160
SWEEVO'S WORLD.....	110
S.W. REPORTER.....	220
SYNDROME (LE).....	160
TARZAN.....	160
TEMPESTE.....	150
TEMLIERS (LES).....	220
TENNIS 3 D.....	170
TENSIONS.....	170
THAI BOXING.....	190
THEATRE EUROPE.....	110
TOBRUK 1942.....	160
TOMAHAWK.....	150
TOMMY HUND.....	240
TOP GUN.....	150
TOP SECRET.....	240
TRAILBLAZER.....	140
TRIVIAL PURSUIT.....	240
TT RACER.....	160
UCHI MATA.....	180
UNION JACK.....	200
V.....	140
VOLLEY BALL.....	210
WINTER GAMES.....	140
XARO.....	160
YIE AR KUNG FU 2.....	170
ZAXX.....	220
ZOIDS.....	150
ZOMBIE.....	160
ZOX 2099.....	220

MICRO APPLICATION

-LIVRE DU BASIC 2.....	179
-BIEN DEBUTER/PC 1512....	149
-LIVRE DU GEM.....	199
-GUIDE DU BASIC.....	149
-LIVRE DU PC 1512 AMSTRAD..	99
-GUIDE REFERENCE PC 1512..	249
-TRUCS & ASTUCES.....	179

PCW AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-BIEN DEBUTER AVEC LE PCW.	129
-GRAND LIVRE DU PCW.....	179
-LIVRE DU PCW AMSTRAD.....	179

CPC 464/6128

AMSTRAD

MICRO APPLICATION

-N°1-TRUFS & ASTUCES CPC.....	149
-N°2-PROGRAMMES BASIC.....	129
-N°3 BASIC/BOU D. DOIGTS.....	149
-N°4-AMSTRAD OUVRE TOI.....	99
-N°5-JEU/LES PROGRAMMER.....	129
-N°6-BIBLE DU CPC AMSTRAD.....	249
-N°7-LANGUAGE MACHINE.....	129
-N°8-GRAPHISMS/SONS CPC.....	129
-N°9-PEEK&S POKES.....	99
-N°10-LIVRE LCRTEUR DISK.....	149
-N°11-EXTENSION & PERIPH.....	149
-N°12-LIVRE CP/M AMSTRAD.....	199
-N°13 IDEES POUR CPC.....	129
-N°14-ROUTINES CPC.....	149
-N°15-DEBUTER CPC 6128.....	99
-N°16-BIBLE/CPC 664/6128.....	199
-N°17-TRUCS/ASTUCES N°2.....	129
-N°19-PROGRAMMES EDUCATIF.....	179
-N°20-COM.MODEM/MINITEL.....	149
-N°21-LIVRE LOGO CPC/PCW.....	149
-BIBLE DU GRAPHISME & DISK.....	299
-BIBLE DU GRAPHISME.....	199
-LIVRE BASIC 6128 & DISK.....	249
-LIVRE DU BASIC 6128.....	149



Dimensions plateau :
105 x 62 x 70 cm
plateau écran : +16 cm

(ajouter 170 F de frais de port)

BUREAU ORDINATEUR

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

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT, ENVOYER CE BON A

HYPER-CB Communication
rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Je desire recevoir : (remplir le tableau ci-dessous)

HYPER-CE Communication
183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

	ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL
Nom _____				
Prénom _____				
Adresse _____ _____				
Téléphone _____				
Code postal _____				
Ville _____				
A CREDIT				
Je desire recevoir une offre prealable de credit ICETELM.				
Montant de la commande _____ F	Participation aux frais d'envoi		Total de la commande	
Nombre de mensualites _____ /mois	0 à 500 F ajouter + 30 F			
Versement comptant _____ F	+ 500 F ajouter + 55 F			
☐ cheque ☐ mandat-lettre ☐ CCP	Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F			
	CORRE-DON-TOUT nous consulter		TOTAL GENERAL	

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au

ROTATE : UTILITAIRE À DOUBLE SENS...

Editeur : Logi'Stick
Genre : utilitaire d'impression
Support : disquette
Intérêt : ★★ ★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★ ★
Appréciation : ★★ ★★

Lorsque l'on utilise des programmes comme Multiplan, il est souvent regrettable de ne pas avoir la possibilité d'imprimer aussi bien en

long qu'en travers. Rotate remédie à ce problème en vous donnant le choix d'une impression verticale ou horizontale d'un fichier ASCII.

Il ne s'agit pas de remettre en question les possibilités de l'imprimante du PCW qui pour un usage standard fait très bien son office. Cependant, comme c'est le cas de beaucoup de ses consœurs, elle n'est conçue que pour l'impression normale.

Un problème qui n'en est pas un si l'on considère la fonction première du PCW qui n'est ni plus ni moins que le traitement de textes. Mais voilà, le succès aidant, cet ordinateur s'est vu assigner les best-sellers de l'informatique, tels que Multiplan et dBase II, programmes pour lesquels une impression verticale s'avérait quasi obligatoire. De là, la naissance de ROTATE, logiciel simple en soit mais efficace.

Le programme

Le fonctionnement du programme peut se résumer en quelques lignes : chacune des "phrases" qui composent le texte ASCII est prise en compte, caractère par caractère, et disposée les unes en-dessous des autres puis analysée séquentiellement par un balayage du tableau ainsi formé allant de la droite vers la gauche. Chaque caractère rencontré est alors testé et transformé suivant la police désirée avant d'être envoyé à l'imprimante. Nous arrêtons là les

explications d'ordre purement fonctionnelles pour ne voir désormais que la partie utilisation.

Le programme ROTATE est destiné à être utilisé sous CP/M et a donc à cet effet une extension. (COM). En plus de ce fichier et de ceux correspondant aux quatre fontes (polices de caractères) disponibles sur ROTATE, trois fichiers de démonstration figurent sur votre disquette : TEST.TXT qui comprend la totalité des codes ASCII disponibles dans le jeu de caractères français, ESSAI.TXT créé à partir de WORDSTAR et enfin PLAN.TXT qui quant à lui a été généré par Multiplan. Pour le lancement du programme, il vous suffit donc de booter le CP/M et de taper ROTATE. Le premier menu propose cinq options ainsi qu'un encadré où sont affichés les paramètres d'impression. Ceux-ci, au nombre de six vous renseignent sur le nombre de lignes possibles par page en fonction de la hauteur des caractères et de l'interligne ; sur l'interligne, sur l'espacement entre chaque caractère ; sur la hauteur (grandeur du caractère et de l'interligne) simple ou double ; sur la fonte désirée et enfin sur le mode de défilement du papier, feuille à feuille ou continu. Ces paramètres seront modifiables par l'appel de l'option 2 du menu.

Après avoir choisi la police de l'impression par l'appel de l'option 1, il ne vous reste plus qu'à signifier au programme, si vous désirez imprimer en rotation ou normalement (option 4 ou 3). La cinquième option n'est autre que celle vous permettant de quitter le programme. Comme vous pourrez vous en rendre compte dès la première utilisation, ce logiciel ne réclame aucune connaissance particulière de l'informatique tant il est simple d'emploi. En effet, chaque menu et sous-menu est numéroté par option. Il vous suffit donc de saisir le numéro correspondant à votre choix et de valider par [RETURN] pour accéder à la partie désirée du programme. Ceci explique que nous ne nous attarderons pas plus sur le fonctionnement pour, par contre étudier plus en détail les fichiers ASCII proprement dits.

Les fichiers

Comme le sait tout bon utilisateur de Multiplan qui se respecte, la sauvegarde des fichiers ASCII telle qu'elle se présente sous ce programme est totalement indépendante de la sauvegarde normale par les options LIT-ECRIT. Donc pour obtenir un fichier ASCII de Multiplan récupérable ensuite par ROTATE, il vous faut opérer de la façon suivante : primo, vous

indiquez à Multiplan les caractéristiques du fichier ASCII. En l'occurrence : nombre de colonnes de marge, nombre de lignes de bas de page, etc. Bref, le format du fichier dans sa totalité. Secundo, il ne reste plus qu'à sauvegarder l'ensemble à l'aide de l'option sortie. En ce qui concerne Wordstar, il suffit d'indiquer dès le début de l'utilisation que le fichier ainsi créé devra être mémorisé sous forme ASCII. Ceci s'obtient par l'option N, l'option D (document) permettant, à l'instar de la précédente de garder en mémoire les codes de contrôle d'impression tels que : gras, italique, etc.

dBase, quant à lui comporte plusieurs instructions permettant la création de fichiers ASCII. Cependant la fonction COPY TO sera certainement la plus efficace pour ce qui nous préoccupe.

COPY TO [NOM DU FICHIER ASCII] FIELDS [NOM DU FICHIER A TRANSCRIRE] SDF (SDF) indique que la copie est en ASCII. Bien sûr, il nous reste Locoscript. Là c'est une autre histoire... En effet, les fichiers ASCII que l'on obtient par l'appel de l'option [f7] ne sont pas accentués. Grave lacune surtout lorsque l'on est français. Mais rassurez-vous, nous pensons à tout et pour vous le pro-

vuer, nous vous livrons en complément de ce test de logiciel un petit programme simple qui modifie un fichier ASCII de Locoscript afin qu'il soit utilisable et surtout lisible avec ROTATE. Nous y reviendrons, mais en attendant, terminons-en avec le logiciel qui nous intéresse.

255 caractères d'éloges...

Oui il faut bien l'avouer, l'ultra simplicité de ce programme ne cède en rien à l'efficacité. Mais s'il n'y avait que cela...

ROTATE, distribué par DDI est en plus rapide et très correct au niveau impression. Les quatre fontes ainsi que le paramétrage d'impression vous permettront d'obtenir des résultats très satisfaisants. N'ayons pas peur des mots, PCW, Multiplan et Rotate forment un trio de premier choix...

Ascii transformeur, ou comment "asciiser" Locoscript ?...

Comme nous le disions plus haut, les fichiers ASCII issus de Locoscript ne sont pas francisés à 100 %. En effet, certaines accentuations sont remplacées par d'autres signes. Le "è" est remplacé par une accolade, etc. Par ailleurs, ROTATE ne tient pas compte des lettres comportant un accent circonflexe. Il fallait donc remédier à ce problème, et c'est ce que propose ASCII TRANSFORMEUR. Pour débiter, il vous faut traduire le document Locoscript en ASCII comme expliqué précédemment. Cette opération effectuée, lancer A.T. Celui-ci vous demande d'entrer le nom du fichier à traduire, vérifier son existence et l'analyse caractère par caractère, pour le sauvegarder ligne par ligne dans un fichier dont le nom n'est différent du précédent que par la ter-

minaison en ASC. La chose importante à savoir si vous voulez obtenir un beau document en impression par Rotate est qu'il ne faut pas dépasser les 255 caractères par phrase (du début au retour chariot).

Descriptif du listing

Les lignes 10 à 140 réinitialisent l'écran, créent les fonctions et instructions utilisées en cours de programme, affichent l'écran de présentation et dimensionnent les variables.

Les lignes 150 à 490 assurent la saisie dans le format adéquat du nom du fichier à modifier, opèrent un test caractère et vérifient l'existence du fichier.

Les lignes 500 à 540 ouvrent le fichier, modifient son extension en ASC et ouvrent le second fichier sur lequel seront renvoyées les lignes modifiées.

Les lignes 550 à 740 affectent une variable à la numérotation de la ligne en traitement (a), affichent ainsi le numéro de la ligne

en cours de modification, procèdent aux échanges de caractères, déposent la ligne dans le second fichier et ferment les deux fichiers en fin de travail par l'instruction CLOSE.

Les lignes 750 à 820 proposent un nouveau travail et interrompent le programme en réaffichant le curseur (ligne 790).

Attention, ce petit listing n'a pas la prétention d'être exhaustif et admettra donc de nombreuses améliorations, telles que donner le choix du disque sur lequel doit avoir lieu la saisie du fichier, etc. Nota bene : les codes entre crochets figurant sur le listing correspondent au vérificateur V3 pour PCW. Il ne faut surtout pas les saisir car cela interdirait totalement le bon fonctionnement du programme. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi du vérificateur V3 se trouvant dans ce magazine.

Georges Brize

```

10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H" [ 1744 ]
20 PRINT CHR$(27)+"f" [ 1183 ]
30 inv$=CHR$(27)+"p" [ 1099 ]
40 ninv$=CHR$(27)+"q" [ 1179 ]
50 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y" [ 3261 ]
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
60 PRINT cls$ [ 825 ]
70 ZONE 254 [ 638 ]
80 READ pre$(1),pre$(2) [ 1291 ]
90 FOR i=1 TO 2 [ 860 ]
100 x=44-INT(LEN(pre$(1))/2):y=i*3: [ 5802 ]
GOSUB 810:PRINT CHR$(134);STRING$(L
EN(pre$(1))+2,138);CHR$(140)
110 y=i*3+1:GOSUB 810:PRINT CHR$(13 [ 8508 ]
3);:IF i=1 THEN PRINT inv$;:PRINT"
";pre$(1);" ";:PRINT ninv$;CHR$(133
) ELSE PRINT " ";pre$(1);" ";CHR$(1
33)
120 x=44-INT(LEN(pre$(1))/2):y=i*3+ [ 5900 ]
2:GOSUB 810:PRINT CHR$(131);STRING$
(LEN(pre$(1))+2,138);CHR$(137)
130 NEXT [ 499 ]
140 nom$=SPACE$(8):ext$=SPACE$(3):n [ 3258 ]
omprog$=SPACE$(12)
150 x=1:y=12:GOSUB 810:PRINT"Nom du [ 7580 ]
fichier Locoscript à transformer e
n ASCII recopiable par ROTATE ";inv
$;" "
160 FOR i=1 TO 8 [ 912 ]
170 a$=UPPER$(INKEY$) [ 1279 ]
180 IF a$="" THEN 170 [ 1109 ]
190 IF a$="" THEN MID$(nom$,1,9-i)= [ 3172 ]

```

```

SPACE$(9-i):GOTO 270
200 IF ASC(a$)<>32 AND ASC(a$)<48 T [ 2329 ]
HEN 230
210 IF ASC(a$)>57 AND ASC(a$)<65 TH [ 2276 ]
EN 230
220 IF ASC(a$)<90 THEN 240 [ 1434 ]
230 PRINT CHR$(7):GOTO 170 [ 1558 ]
240 MID$(nom$,1,1)=a$ [ 1159 ]
250 x=71+1:y=12:GOSUB 810:PRINT a$ [ 2074 ]
260 NEXT [ 503 ]
270 FOR i=1 TO 3 [ 909 ]
280 a$=UPPER$(INKEY$) [ 1281 ]
290 IF a$="" THEN 280 [ 1113 ]
300 IF a$="" THEN MID$(ext$,1,3-i) [ 3194 ]
=SPACE$(3-i):GOTO 380
310 IF ASC(a$)<48 THEN 340 [ 1438 ]
320 IF ASC(a$)>57 AND ASC(a$)<65 TH [ 2280 ]
EN 340
330 IF ASC(a$)<90 THEN 350 [ 1438 ]
340 PRINT CHR$(7):GOTO 280 [ 1562 ]
350 MID$(ext$,1,1)=a$ [ 1168 ]
360 x=80+1:y=12:GOSUB 810:PRINT a$ [ 2076 ]
370 NEXT [ 505 ]
380 nomprog$=nom$+"."+ext$ [ 1577 ]
390 IF FIND$(nomprog$)<>"" THEN 500 [ 2057 ]
400 x=1:y=14:GOSUB 810:PRINT"Fichie [ 6974 ]
r ";inv$;nomprog$;ninv$;" inexistan
t. Désirez vous un directory O/N ?"
410 a$=UPPER$(INKEY$) [ 1276 ]
420 IF a$="" THEN 410 [ 1103 ]
430 IF a$="O" THEN PRINT:DIR [ 1712 ]

```

Suite page 160

QUICK MAILING

PERSONNALISEZ VOTRE CORRESPONDANCE

Fioritures ? Connaît pas

Quick Mailing ne s'embarrasse pas "d'enjoliveurs". En effet, ni l'écran de présentation, ni les menus successifs ne présentent, à notre plus grand regret d'ailleurs, la moindre fantaisie. Mais, ne nous lamentons pas, et voyons plutôt le côté purement professionnel de la chose.

Le mailing, ce procédé miracle de la lettre type, tout le monde connaît. Et pour cause, à croire que nous sommes à l'âge de la circulaire... Certes, Quick Mailing n'est pas un novateur dans ce domaine, mais il comporte quelques petits plus qui le rendent original dans sa forme, le premier étant à n'en point douter la rapidité d'exécution. Ne s'appelle pas "quick" qui veut...

Editeur : Télésoft
Genre : utilitaire mailing
Support : disquette
Intérêt : ★ ★ ★
Graphisme : ★
Difficulté : ★ ★ ★
Appréciation : ★ ★ ★ ★

MAIL = insérer SUP = Efface ligne U U C 2 DEF 2025 JUNE 201 RETOUR EXIT STOP

STE KASSBRIC
29 RUE DE VAIR
78000 POISSY

#INITITULE #PRENOM #NOM
#ADRESSE
#CP #VILLE

Poissy le 09/04/86

#INITITULE #NOM
Nous vous informons que nous avons reçu des logiciels nouveaux pour votre MACHINE.

Nous pouvons vous faire profiter d'une réduction de 70% sur notre matériel et ceci pour votre fête la ST #PRENOM qui est proche maintenant.

Sachant, #PRENOM que vous serez attentif à la présente nous vous attendons dans notre boutique.

Sincèrement votre Le directeur Drive is A:

Après avoir chargé le programme sous CP/M (MAIL.SUB), le premier menu apparaît. Bien que succinct, ce dernier n'en demeure pas moins suffisamment explicite pour que l'utilisateur puisse se diriger sans peine à l'intérieur des sous-programmes multiples.

Voyons en guise de hors d'œuvre les fonctions premières des options de ce menu.

La première de celles-ci : saisie

et mise à jour du fichier client, permet comme son nom l'indique d'ajouter des clients à la liste existant sur votre fichier, ou encore d'y apporter quelques modifications. Vient ensuite, en seconde position, la rubrique "recherche", qui offre la possibilité de visualiser tout ou une partie des clients enregistrés sur le fichier, et cela selon un critère sélectif qui pourra être soit basé sur l'achat effectué par le client en question, soit sur le lieu d'habitation. La troisième,

beaucoup plus en harmonie avec ce qui nous préoccupe sera l'option "édition d'étiquettes" qui, selon les mêmes critères que précédemment, imprimera des étiquettes pour les clients présents sur le fichier.

Avec l'option numéro quatre, nous entrons vraiment dans le vif du sujet. Cette rubrique "mailing et courrier personnalisé" se propose, vous vous en seriez douté (!) d'imprimer une suite de lettres dont seul le nom et les coordonnées du client diffèrent. Cette option suppose la création préalable d'une lettre

type sous un traitement de texte quel qu'il soit, nous reviendrons plus loin sur la création éventuelle d'une telle lettre sous Locoscript. Tout comme dans le cas de la recherche et de l'édition d'étiquettes, il sera possible à l'utilisateur d'opérer une sélection ou non pour l'établissement de ses courriers.

Enfin, voici la dernière option dont nous nous soucierons dans ce bref panégyrique : la création du masque de saisie. Très à la mode à l'ère de l'ergonomie tous azimuts, et néanmoins très utile, cette option sera utilisée principalement lors de la première utilisation de Quick Mailing. En effet, chaque utilisateur ayant sa propre organisation de travail, cette facilité permet de ne rien perdre de ses bonnes habitudes en proposant de définir sa propre "carte d'identité clientèle" : nom, prénom, adresse, etc.

A ce stade de notre avancée, il est important de noter que, d'une part l'option 1 ne pourra fonctionner que si un masque de saisie aura été préalablement créé, et que d'autre part, les options 2, 3 et 4 ne seront opérationnelles que dans le cas où des enregistrements auront déjà été effectués.

Dans le détail

Si certaines des options que nous venons d'énumérer se passent de commentaire, il en est trois tout au moins, qui méritent que l'on s'y arrête.

Revenons donc rapidement, en premier lieu, à la recherche de fiches. Lors de l'accès à cette rubrique, un nouveau menu s'affiche. Celui-ci, composé de

neuf rubriques permet une recherche sélective à souhait, allant de la visualisation globale à la recherche par code postal. Il est bien évident qu'une recherche sélective ne peut se faire que dans le cas où votre masque de saisie comporte le critère demandé ! Ainsi, si vous sélectionnez l'option 5 qui est la recherche par le prénom, alors que votre masque de saisie ne comporte en tout et pour tout que le nom et l'adresse, votre demande tournera court.

Nous en arrivons maintenant à l'instant fatidique qui précède la sortie d'une première lettre type. Vous disposez donc d'un fichier client. Mais avez-vous songé à formater votre masque de saisie ? Si c'est le cas, bravo, vous n'avez plus qu'à sauter au paragraphe suivant, dans le cas contraire, gare aux ennuis...

En fait, bien que cette étape soit la plus importante pour le bon déroulement du programme, elle n'en est pas pour autant plus difficile à manier. Il vous suffit de vous reporter à vos notes pour déterminer avec exactitude le nombre et la liste des renseignements qu'il vous est coutumier de recueillir sur vos clients. C'est en fonction de ces données que vous pourrez déterminer la forme que devra revêtir le masque. Sachez que le nombre des rubriques du masque de saisie est limité à neuf et que la longueur des zones réponse n'excède pas vingt-huit caractères.

Un exemple pratique pour une totale compréhension de l'importance de cette partie du programme : si vous prévoyez des courriers tels que "CHER(E) AMI(E)" suivi du prénom de la

personne en question, votre masque de saisie devra comporter au minimum le prénom et la lettre finale. Cette dernière supposera la frappe d'un E à chaque nouvelle saisie d'une fiche dans le cas d'une cliente. Par ailleurs, la lettre type devra impérativement débiter par :
CHER # LETTRE FINALE
AMI # LETTRE FINALE
PRENOM.

Masque, fichier, il ne reste plus maintenant qu'à créer la lettre qui sera le support de vos travaux. Pour cela, rien de bien compliqué. Comme nous l'avons vu précédemment, vous devez utiliser un traitement de texte afin d'élaborer votre lettre type. Locoscript permet à cet effet la transcription en texte ASCII d'un document. Pour cela, tapez votre texte sans omettre les codes mailing (= NOM ou = PRENOM, par exemple), et sauvegardez la lettre ainsi créée en ASCII par l'appel de la fonction f7. Attention cette fonction n'est disponible qu'à partir de la version 1.21 de Locoscript. Dans le cas où votre traitement de texte n'appartiendrait pas à cette catégorie, il vous sera possible d'utiliser le pseudo traitement de texte "RPED.SUB" livré avec la machine (plus particulièrement réservé aux utilisations systèmes, telle que la création de fichiers de lancement automatique en PROFILE.SUB), lequel édite uniquement des fichiers ASCII.

Lancez les rotatives...

Si je ne me trompe, nous avons à peu près fait le tour du contenu du programme. Mais il reste

011 FICHES CLIENTS REPERTORIEES SUR DISQUE

011
DUPONT
MICHEL
47 RUE DE LA SAUSSERAIE
BATIMENT 12 ESCALIER 109
ST MICHEL EN AUXOIS
38100

NOM DUPONT
PRENOM MICHEL
ADRESSE 1 47 RUE DE LA SAUSSERAIE
ADRESSE 2 BATIMENT 12 ESCALIER 109
VILLE ST MICHEL DE BAVIERE
CODE POSTAL 38100

ABANDON OPERATION==> <PASTE>

VALIDATION DU CORRIGE==> <RETURN>

encore le principal, puisqu'aucune missive n'est encore sortie de notre imprimante.

Le menu qui apparaît lors de l'édition sur imprimante comporte trois choix ayant trait : primo à la qualité de frappe désirée, secondo au mode de défilement de la feuille (continu ou feuille à feuille), et tercio au style d'écriture (droite ou italique). Avant de valider l'un de ces choix, l'ordinateur vous aura demandé le nom de la lettre à éditer, laquelle aura été chargée immédiatement.

Vient ensuite le moment de choisir les clients concernés par les envois. Comme lors de la recherche, neuf critères de choix vous sont proposés. Un seul cependant diffère au vu des deux listes, la visualisation par initiale

ayant été remplacée ici par l'option "courrier spontané". Titre bien mystérieux au prime abord mais qui finalement, porte bien son nom. Admettons que vous soyez à l'origine d'un concours dont les heureux bénéficiaires sont vos clients, et que vous deviez attribuer à chacun d'eux un "numéro de la chance". Plutôt que de reprendre chaque fiche l'une après l'autre pour la modifier en conséquence, mieux vaut réaliser la lettre de manière à ce qu'elle comporte une zone variable, qui lorsqu'elle sera rencontrée par le programme, fera cesser l'impression en attente du complément au clavier.

Quick et bien...

Si il existe, et Dieu sait qu'ils sont nombreux dans ce cas, des logiciels qui à eux seuls méritent la création de cours spéciaux, tant ils sont pompeux et mal adaptés aux néophytes, Quick Mailing ne fait assurément pas partie du lot. En fait ce programme peut, et c'est tout à son honneur, être utilisé par tout un chacun sans aucune notion particulière, que ce soit d'informatique ou plus simplement de traitement de texte vu de manière générale. En un mot comme en cent, Quick Mailing est à n'en point douter un atout maître dans la manche de toute personne désireuse de gagner du temps.

Georges Brize

0	A	1	B
2	N	3	N
4	C	5	N
6	D	7	N
8	F	9	E

VALIDATION==> <RETURN>

A==>NOM

B==>PRENOM

C==>ADRESSE 1

D==>ADRESSE 2

E==>VILLE

F==>CODE POSTAL

RUBIS, LA CLARTE DU DIAMANT...

Dieu sait que les logiciels de comptabilité et de gestion de comptes sont nombreux sur le PCW, mais Rubis, et c'est là sa grande force et sa grande originalité, n'a la prétention d'être ni l'un ni l'autre, tout en se réclamant des deux... En effet, si ce logiciel se veut avant tout un utilitaire de trésorerie pour les petites et moyennes entreprises, il en demeure aussi un excellent outil pour la gestion et la comptabilité à l'échelle familiale.

Un logiciel qui porte bien son nom

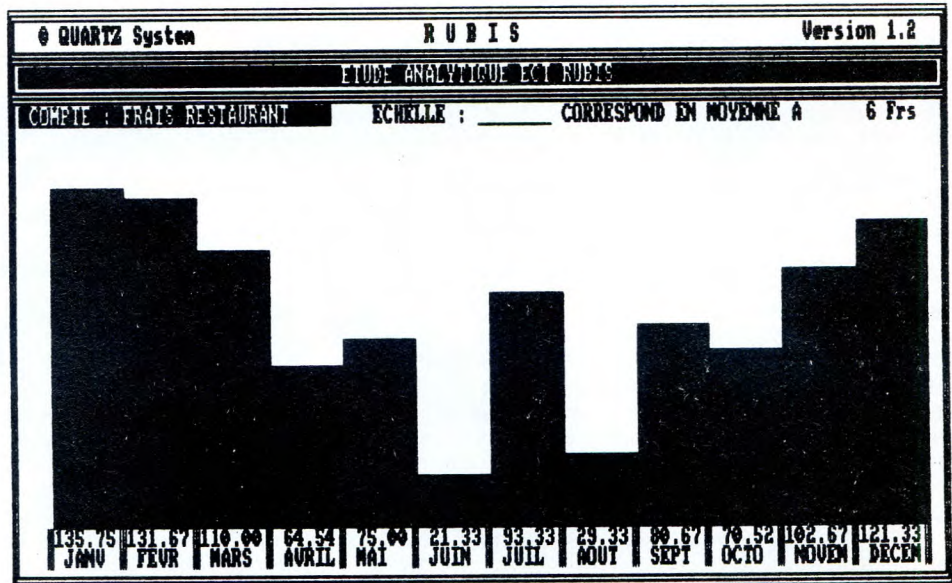
Ne serait-ce que pour la présentation, on aurait envie de le faire tourner fréquemment. Comme quoi le sérieux n'empêche pas forcément quelques fantaisies. On est à tel point déformé par la tristesse et la pauvreté habituelles de ce genre de programme, que la présentation de Rubis nous rend au prime abord quelque peu méfiants. Méfiants à tort d'ailleurs, je me fais fort de vous le prouver dans les quelques lignes qui suivent. Avant de nous aventurer ensemble dans une description succincte des possibilités multiples de ce logiciel, voyons rapidement quelques-unes des principales qualités qui en font ce qu'il

Editeur : Quartz System
Genre : trésorerie
Support : disquette
Intérêt : ★★ ★★
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★ ★★

est convenu d'appeler un "super logiciel ergonomique..."
Doté de menus interactifs aux options très explicites, d'un affichage à l'écran très clair, de nombreux messages expliquant la marche à suivre ou encore le déroulement du programme en cours afin de faire patienter éventuellement l'utilisateur, et enfin, d'une rapidité d'exécution enviable, Rubis est vraiment le fin du fin et devrait de ce fait conquérir sans mal la part du marché qui lui est réservée.

Rubis vu en coupe

Il est souvent très difficile, même



ENFONCEZ : EXTRA+PTR POUR SORTIE SUR IMPRIMANTE , ENTER POUR MENU: ■

QUARTZ System		RUBIS		Version 1.2	
DEFINITION COMPTES		ETAT DES COMPTES		INITIALISATION	
				RETOUR MENU	
SOLDE DE DEPART :		10000.00			
1 PAIEMENT / CHEQUES	-4357.00	2 PAIEMENT CREDITS	-22005.54		
3 INTER. DEBITEURS	0.00	4 FRAIS RESTAURANT	-6216.87		
5 ENTRETIEN VEHICULE	0.00	6 CARBURANT	0.00		
7 LOISIRS DIVERS	0.00	8 TABAC	0.00		
9 PRELEVEMENTS AUTOMAT	-2760.00	10 PAIEMENT LOYER	0.00		
11	0.00	12	0.00		
13 VERSEMENT DE CHEQUES	0.00	14 VERSEMENT D'ESPECES	0.00		
15 VIREMENTS BANCAIRES	0.00	16 SALAIRE NORMAL	90000.00		
17 PRIMES EXEPTION.	0.00	18 LOTO / TIERCE	0.00		
19	0.00	20	0.00		
21	0.00	22	0.00		
23 COMPTE 23	0.00	24 COMPTE 24	0.00		
25 COMPTE 25	0.00	26 COMPTE 26	0.00		
27 COMPTE 27	0.00	28 COMPTE 28	0.00		
29 COMPTE 29	0.00	30 COMPTE 30	0.00		
31 COMPTE 31	0.00	32 COMPTE 32	0.00		
SOLDE RESULTANT :		63860.59			
		CUMUL CREDIT : 90000.00			
		CUMUL DEBIT : -36139.41			

FIN D'ETUDE DES SOLDES

SORTIE SUR IMPRIMANTE DE CES RESULTATS

pour un foyer de gérer parfaitement un seul compte. Alors qu'en est-il d'une entreprise dont les mouvements bancaires sont quasi incessants et évoluent parfois sur un nombre de comptes époustoufflant ? La réponse est simple, l'informatique, et plus précisément des logiciels tels que Rubis sont faits pour remédier à tout ce que cela suppose comme inconvénients.

Rubis qui n'oppose aucune limite au nombre de fichiers, si ce n'est la place sur disquette, se propose ni plus ni moins que d'offrir un répertoire complet des actions bancaires (retraits, virements crédits, etc.), soit sur des comptes divers (vous disposez à cet effet de trente-deux comptes paramétrables, tant au niveau de la désignation qu'au niveau du type de compte (crédeur ou débiteur), soit sur un seul compte divisé en rubriques.

Dans ce dernier cas, le terme de compte désignera un poste de travail, plutôt qu'un numéro de compte bancaire. Il est important de noter que les notions de crédit et débit, rencontrées fréquemment au cours de l'utilisation du programme correspondent étroitement à celles utilisées par les banques.

Lors de l'entrée dans le menu principal, cinq options de préparation au travail vous sont proposées. Vous pourrez : soit accéder directement au programme en lui-même, soit créer une disquette fichier (préalablement formatée), soit consulter la documentation fournie avec le

8512) vous proposera de sélectionner le drive où sera opérée la lecture des fichiers. A partir de cet instant, toutes les actions du programme (hormis, bien-sûr les saisies d'opérations) seront générées par la validation de telle ou telle option à l'intérieur des menus.

Votre premier devoir sera de paramétrer selon votre bon vouloir la totalité, ou seulement quelques-uns des trente-deux comptes mis à votre disposition. Prenons comme exemple le cas du compte numéro un : si aucun paramétrage n'a encore eu lieu sur ce compte avant la saisie d'une écriture (création d'une

fiche), la zone référence du compte apparaîtra en vidéo inverse, ce qui aura pour conséquence de vous permettre la saisie du paramétrage (définition en clair du poste de travail), ainsi que du type du compte concerné.

Vous voilà donc armés pour tenir vos comptes à jour de la manière la plus fiable qui soit.

Au jour le jour, il vous sera possible de visionner sur l'écran (ou de sortir sur imprimante) l'ensemble des données composant votre programme : l'état des comptes, qui permet d'obtenir le montant positif ou négatif lié à chacun des postes de tra-

vail, les écritures et tout ce qui s'y rapporte.

La grande facilité d'utilisation de ce programme se résume surtout dans la possibilité d'avoir accès à certaines données précises, soit par la référence, soit par la date (référence ou date servant alors de clé).

J'allais oublier le principal... Rubis permet aussi la visualisation des soldes sous forme d'histogramme en deux dimensions, mois par mois. Cette option est accessible par la fonction "étude analytique".

Une pierre taillée sur mesure...

Notre premier travail, lorsque l'on se met en devoir d'étudier un logiciel quel qu'il soit, est bien évidemment de tout d'abord trouver les points faibles. Je dois bien avouer que je serais bien en peine de n'en citer ne serait-ce qu'un seul. S'il est vrai que beaucoup de particuliers redoutent, à juste titre dans de nombreux cas, de laisser le soin de leur gestion domestique à un ordinateur, c'est assurément qu'ils ne connaissent pas encore Rubis. Alors, avis à tous ceux qui cherchent depuis des lustres un logiciel adapté à leurs besoins : particuliers, petites et moyennes entreprises ; qu'ils cessent leurs recherches, Rubis est fait pour eux...

Rubis est une réalisation Quartz System distribué par D.E.I.A.

Georges Brize

programme, soit changer les couleurs d'affichage de l'écran (fond vert clair, écriture noire ou inversement) et enfin cesser les travaux du jour. Après avoir accédé au programme, la seule manière de revenir à ce menu sera de suivre la chaîne en sens inverse, en sélectionnant séquentiellement le retour aux menus successifs.

Au travail...

Vous venez donc de sélectionner l'option "accès au programme Rubis" en validant par la touche <ENTER>. Suite au chargement de la structure complète de travail (relativement rapide), vous devez impérativement saisir la date du jour pour pénétrer plus profondément au cœur du programme. Rubis qui aura au préalable détecté la configuration de votre système (8256 ou

© QUARTZ System		RUBIS		Version 1.2	
EDITEUR		CENTRALISATION	LISTE ECRAN	LISTE IMPRIMER	RETOUR MENU
ETAT FICHIER : 03					
CREATION ECRITURE		RECHERCHER L'ECRITURE		RETOUR S.MENU	
REFERENCE DE L'OPERATION		: FORD DECEMBRE			
NOM DU COMPTE		: PAIEMENT CREDITS			
TYPE DE COMPTE		: DEBITEUR			
DATE DE L'OPERATION		: 05/12/87			
MONTANT DE L'OPERATION		: 1700.00			
COMMENTAIRES		:			
			DETRUIRE CETTE ECRITURE		

ENTREZ LA REFERENCE A CHERCHER , ENTER = S.MENU

© QUARTZ System		RUBIS		Version 1.2	
EDITEUR		CENTRALISATION	LISTE IMPRIMER	RETOUR MENU	
123456001		DATE : 01/01/87	PAIEMENT / CHEQUES	DEBITEUR	
MONTANT :	1200.00 Frs	REVEILLON PIERRE ET MARIE			
123456002		DATE : 01/01/87	PAIEMENT / CHEQUES	DEBITEUR	
MONTANT :	450.00 Frs	LOCATION SMOKING PIERRE			
123456003		DATE : 12/01/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	125.00 Frs	LES IRIS BLEUS			
123456004		DATE : 23/01/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	450.00 Frs	REUNION FRANTEL			
123456005		DATE : 15/01/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	187.50 Frs	REUNION			
123456006		DATE : 02/02/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	560.00 Frs	REUNION FRANTEL			
123456007		DATE : 03/03/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	210.00 Frs				
123456008		DATE : 28/01/87	FRAIS RESTAURANT	DEBITEUR	
MONTANT :	52.00 Frs				

FIN D'EDITION

LA GESTION DE VIDEO-CLUB ASSISTEE PAR ORDINATEURS



Depuis plusieurs mois nous vous proposons des exemples d'utilisation de l'ordinateur dans le domaine professionnel. Ce mois-ci, nous avons rencontré Monsieur Louche, directeur de trois vidéo-clubs dans la banlieue sud de Paris. Afin de répondre à ses besoins de gestion, monsieur Louche n'a pas hésité à équiper ses vidéo-clubs de trois Amstrad PCW, à sa plus grande satisfaction. Avec lui, nous avons essayé de faire le point pour savoir comment s'est effectuée son informatisation et les avantages qu'il peut désormais en retirer.

Une gestion malaisée et lourde à manipuler

Le stock moyen de l'un des vidéo-clubs où nous avons rencontré monsieur Louche approche les quatre mille cassettes, avec environ trois cents entrées et sorties par jour. Rien d'étonnant donc que ce vidéo-club Draveillois, "Vidéo-Stars", ait songé à s'informatiser pour limiter les tâches inhérentes à la gestion de ce stock important et des opérations de location. De même, outre les loueurs "occasionnels", gérer mille cinq cents abonnés, environ, n'est pas une mince affaire... Avant l'informatisation, toutes les opérations de tenue de stock et de location se faisaient manuellement, par un système de fiches cartonnées numérotées. Fatalement, tout ce travail manuel prenait énormément de temps, ne serait-ce que l'opération quotidienne de tri des fiches pour retrouver les éventuels films non rentrés et les clients en retard (à relancer). Une fois les retardataires trouvés dans les fiches, il fallait reporter les éléments sur un cahier puis, lorsque les films rentraient, sortir le cahier, rayer les indications correspondantes, ressortir la fiche du client, mentionner le fait que le film était rentré... Un travail énorme d'écritures doubles et un fastidieux travail de tris répétitifs puisque quotidiens. De même, lorsqu'un client demandait un film en particulier, savoir s'il était en magasin, revenait concrètement, à relire toutes les fiches des abonnés...

Une informatisation sans problème

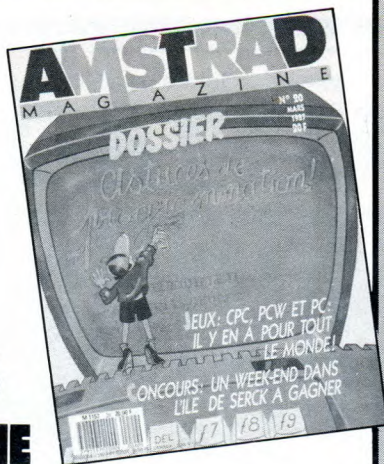
Au départ, l'informatisation s'est faite sans aucune expérience de la micro. Monsieur Louche a découvert le PCW dans un

ABONNEMENT

Economisez
65F

12 NUMEROS
+ 4 HORS-SERIE

275F AU LIEU
DE 340F



CASSETTES



Tous les listings de chaque numéro d'Amstrad Magazine sur cassette. A l'unité ou par abonnement (chaque mois la cassette vous parviendra à la sortie du numéro).

DISQUETTES



Tous les listings de plusieurs numéros d'Amstrad Magazine sur disquette.

RELIURES



Bien à l'abri et parfaitement classées, vous donnerez à vos revues la place qu'elles méritent.

B O N D E C O M M A N D E

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

ABONNEMENT Votre abonnement débutera au numéro suivant si votre bulletin nous parvient le 15 au plus tard.
Je m'abonne à Amstrad Magazine ☐ 275 F. ☐ Europe : 375 F. ☐ Airmail : 400 F.

CASSETTES à 68 F : n° 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

(entourez celles que vous désirez)

☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

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

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

☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
(entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.

☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 : 255 F.
(envoi gratuit).

Préciser S.V.P. : Êtes-vous déjà abonné : ☐ oui ☐ non

Possédez-vous un ordinateur AMSTRAD : ☐ oui ☐ non

Lequel

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM PRENOM

RUE

CODE POSTAL VILLE

Date

Signature

TAB ☐ PNS ☐

☐ Chèque Bancaire

☐ Chèque Postal

☐ Mandat



magazine "grand public" et a été séduit par son prix et ses capacités. Les critères de départ, mis à part le prix étaient, en effet, la possibilité de gérer cinq mille clients et cinq mille cassettes. Le choix de l'équipement s'est donc naturellement orienté vers les compatibles PC (jugés trop chers) pour finalement se fixer sur le PCW au rapport performances et qualité/prix très attractif. Depuis un an, donc, les trois vidéo-clubs sont équipés de PCW 8256 transformés, dès le départ, en 8512 par l'adjonction de mémoires supplémentaires et d'un second lecteur de disquettes. La transformation et l'installation du matériel a été réalisée par le revendeur chez qui ont été achetés les PCW.

Le seul vrai problème qui se pose lors d'une informatisation, c'est le temps de conversion de la gestion "traditionnelle" (manuelle) en gestion informatisée. C'est en fait le temps de saisie de tous les éléments qui se trouvaient sur support papier. Dans le cas de Vidéo-Stars, ces opérations de "conversion" et de saisie ont demandé environ une semaine, en travaillant à cette tâche "entre deux clients".

Aucune formation particulière n'a été dispensée aux utilisateurs du système et l'adaptation aux nouveaux moyens informatiques s'est faite "tout doucement, mais directement".

Le logiciel

Très important, le logiciel est le noyau du système. Il devait être, pour une plus grande efficacité, "dédié" à la gestion d'un vidéo-club et n'être pas seulement un gestionnaire de fichiers. Monsieur Louche, après renseignement, a choisi le logiciel "Vidéo-Soft" de Basic Center. D'après le responsable des vidéo-clubs, il est "très simple à utiliser, toutes les fonctions sont détaillées, indiquées et l'utilisateur n'a plus qu'à les suivre à l'écran". La formation au logiciel a, en effet, été des plus rapides : l'un des vendeurs de Basic Center est venu deux heures expliquer le fonctionnement de son logiciel et le système était opérationnel. Les recherches diverses sont devenues très rapides et très faciles : "Maintenant, je peux savoir à tout moment où est un film, rechercher un client par son nom, son numéro d'abonné, rechercher un film par son titre,

son numéro d'identification, par l'un des acteurs, etc." ajoute, très satisfait, M. Louche. Les opérations de gestion sont devenues immédiates, avec la saisie au fur et à mesure des locations. Le logiciel, permet outre la gestion des films et des abonnés d'autres fonctions très utiles. Le menu principal comprend une recherche clients, une recherche films selon divers critères, un fichier clients, l'élaboration de statistiques et une option "Caisse" journalière. L'avant dernière option s'avère particulièrement adaptée aux besoins

sions très utiles à la rentabilité du magasin.

Avec l'informatique, tout est devenu très simple...

L'informatique a radicalement simplifié la gestion. Finies les heures passées à rechercher parmi les milliers de fiches cartonnées un film manquant ou un client en retard, "l'ordinateur le fait tout seul, très rapidement, trie ces informations et effectue automatiquement une lettre de relance aux personnes concer-

lenteur des temps de réponses. Il envisage pour l'instant l'emploi d'un compilateur qui pourrait accélérer l'accès aux informations : "trois ou quatre fois plus rapide, ce serait parfait !". C'est cette relative lenteur qui le fait aujourd'hui regarder dans la direction du PC 1512, "un système complet, qui permet l'acquisition d'un disque dur et un maximum de capacité mémoire pour un prix très adapté...". Dans un avenir très proche, donc, nous pourrions peut-être vous présenter un réseau de PC 1512 équipant plusieurs



d'un vidéo-club : "avec ce système, je peux instantanément avoir une vue d'ensemble de la gestion du magasin, savoir ce que les gens prennent le plus ; ce qui me permet d'orienter mes achats de films pour une meilleure rentabilité... Quand vous voulez acheter un film qui représente quand même environ 800 francs d'investissement, autant qu'il plaise et soit rentable au niveau de la location". En effet, d'après l'ensemble des données saisies et des informations stockées, le programme permet de sortir des statistiques journalières, hebdomadaires, mensuelles, annuelles, etc. par titres de films, par genres ou tout autre critère. L'informatique dans un vidéo-club permet donc non seulement une gestion simplifiée de toutes les opérations de stockage et de location mais aussi des prévi-

nées... (mailing). Les PCW servent également à des opérations de traitement de textes, de comptabilité et monsieur Louche avoue sans complexe qu'il "l'utiliserait volontiers pour ses loisirs, s'il ne travaillait pas sept jours sur sept...". Maintenant, des clients viennent le voir pour lui demander des conseils sur le PCW, des collègues également professionnels dans la location de films vidéo viennent lui demander des démonstrations pour s'équiper à leur tour de PCW... En effet, très satisfait de son investissement il n'hésite pas à conseiller ce système qu'il utilise maintenant quotidiennement depuis un an. Un prescripteur qui sait de quoi il parle...

Des projets

Le seul reproche que M. Louche puisse faire à son système est la

vidéo-clubs. Le souhait premier de M. Louche étant d'avoir encore plus de mémoire et des temps d'accès hyper-rapides grâce au disque dur. "Je ne regrette pas mon investissement, l'informatisation des magasins a été une chose fantastique dans la simplification des tâches de gestion et de prévision... cela m'a coûté le prix d'une caisse enregistreuse avec bien entendu beaucoup plus de fonctions !". Ce qu'il faut maintenant retenir, par rapport à cette expérience, c'est que pour un prix modique, l'informatisation de petites entreprises n'est plus seulement une "aventure" mais une réalité qui permet de cerner ses besoins, de simplifier ses opérations et d'accroître, en plus, sa rentabilité. L'informatique n'est plus réservée aux informaticiens. La preuve.

Frédéric Nardeau

POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3 1/2
nouvel arrivage de
10.000 disques MATSUSHITA
23F90 pièce



PROGRAMME AVRIL 1987

CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN

1) OPERATION CADEAU BUREAU MICRO

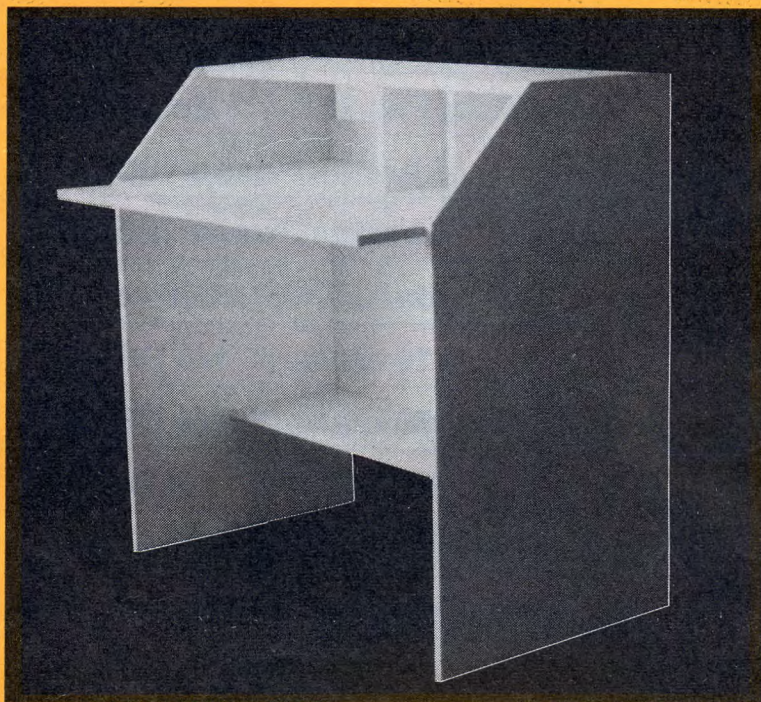
Pour tout achat d'un MICRO AMSTRAD entre le 1^{er} et le 30 avril, vous pouvez choisir de recevoir à la place du cadeau traditionnel (1 manette de jeux et 3 jeux),

LE FABULEUX BUREAU MICRO GENERAL

ATTENTION ! Bien que livré démonté, son encombrement et son poids nécessitent pour son enlèvement la présence de deux personnes ou d'une brouette.

Pour la vente par correspondance, ce meuble est expédié en port dû.

DIMENSIONS (L x H x P) :
90 x 92 x 62 cm



2) OPERATION FINANCE CREDIT TOTAL

PAS DE VERSEMENT INITIAL

(Offre valable du 1^{er} au 30 avril 1987)

Exemple : **MICRO AMSTRAD CPC 6128 couleur**
24 mensualités de **210^F** avec assurance (TEG 18,8 %) - Coût total avec assurance **1067^F**



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

3^e Opération LOTS

POURSUITE DE L'OPERATION JUSQU'AU 30 AVRIL 1987

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 ^{er} lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140 ^F	1899 ^F
2 ^e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449 ^F	2199 ^F
3 ^e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106 ^F	2799 ^F
4 ^e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815 ^F	4499 ^F
5 ^e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429 ^F	369 ^F
6 ^e lot	10 disks Amsoft 3"	290 ^F	270 ^F
7 ^e lot	25 disks Amsoft 3"	725 ^F	625 ^F
8 ^e lot	50 disks Amsoft 3"	1450 ^F	1195 ^F
9 ^e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198 ^F	139 ^F
10 ^e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560 ^F	449 ^F
11 ^e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278 ^F	238 ^F
12 ^e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417 ^F	297 ^F
13 ^e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190 ^F	169 ^F
14 ^e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69 ^F	49 ^F
15 ^e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345 ^F	225 ^F
16 ^e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690 ^F	390 ^F
17 ^e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478 ^F	349 ^F
18 ^e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138 ^F	99 ^F
19 ^e lot	20 K7 C20 micro	140 ^F	119 ^F
20 ^e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785 ^F	1599 ^F
21 ^e lot	Micro CPC 6128 couleur + cadeau + imprimante Citizen 120 D + câble Centronics	6164 ^F	5899 ^F

KERMESSE DU JOYSTICK

Du 1^{er} au 30 AVRIL, SUPER FÊTE DES JOYSTICKS
CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur
D'UN DOUBLEUR à brancher sur votre Amstrad



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Amstrad CPC 464

AMSTRAD CPC 464

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

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

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

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

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "AZERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.

Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

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

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

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

Ordinateur familial CPC 464



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

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

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

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

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

1990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 366,80F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilote de motos en course)

THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)

THE APPENTICE (jeu d'arcades, aussi bon niveau que le classique "Sorcery")

sur K7 ou disquette

+ 1 **JOYSTICK QUICKSHOOT**
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

2990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

3990F

A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de 199F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 976F

LES CONDITIONS GENERAL
Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilote de motos en course)

THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)

THE APPENTICE (jeu d'arcades, aussi bon niveau que le classique "Sorcery")

sur K7 ou disquette

+ 1 **JOYSTICK QUICKSHOOT**
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant

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

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

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

LES GRAPHIQUES

Les programmes traitent de sons et de

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

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

LA MEMOIRE

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

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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES

Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE

Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous

les avons inclus dans le CPC 6128.

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

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

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad

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



Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte 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 étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80x24.

Disquettes.

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à l'entière capacité de la disquette et donne la pos-

sibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupe et l'insertion sont assurées. La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

3997 F HT

4741^F

A CREDIT CETELEM
740^F au comptant
+ 24 mensualités de **211,10^F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40^F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

Amstrad PCW 8512 l'outil idéal pour les décideurs

Après la série familiale des CPC qui connaît toujours un succès indiscutable, AMSTRAD se devait de réitérer son coup commercial : vendre des machines d'excellente qualité à un prix des plus compétitifs. Ce fut alors la sortie du PCW 8256, ordinateur véritablement dédié au traitement de texte professionnel tout en restant techniquement et financièrement accessible à tout néophyte. Mais une maison aussi sérieuse qu'AMSTRAD ne pouvait en rester à une gamme aussi limitée. Vint alors le petit frère, autrement dit le **PCW 8512**.

Que vous soyez artisan, commerçant, que vous exerciez une profession libérale ou dirigiez une PME, cet ordinateur vous est incontestablement destiné. En effet, les spécialistes s'accordent tous à dire que seuls ceux qui seront équipés pourront se tenir prêts pour la dure bataille de la concurrence. Si hier vous deviez embaucher plusieurs secrétaires, aujourd'hui une seule vous suffira pourvu qu'elle dispose du PCW. Si hier vous maîtrisiez très difficilement vos fluctuations de stock, aujourd'hui le PCW doté d'un logiciel tel que DAMOCLES (veuillez vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous ragiez de ne pas pouvoir tenir vous même votre comptabilité par manque de temps, aujourd'hui le PCW doté de quelque logiciel performant de comptabilité vous permettra de maîtriser votre entreprise avec une immense satisfaction. Si hier, vous regrettiez de perdre de nombreux marchés du fait de votre impossibilité à présenter des devis clairs et réalistes, aujourd'hui votre PCW, doté du logiciel Devis/Travaux vous permettra de surmonter des difficultés.

*Artisans,
commerçants,
professions
libérales,
PME,
cet ordinateur
vous est dédié...*



Code 6103

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte

4997 F HT

5930^F TTC

A CREDIT CETELEM
930^F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40^F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672^F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

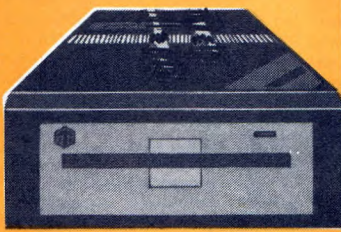
LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155^F**

Kit AM5D/8256-8512 **250^F**



TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195

1799^F

A CREDIT CETELEM
299^F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60^F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60^F

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fichiers CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fichiers AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fichiers de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface

1659^F

A crédit Cetelem : **159^F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60^F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60^F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2^e unité sans interface contrôleur

1590^F

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

5920 F

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

8170 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

7450 F

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

9700 F

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

10420 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

12670 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

11840 F

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

14100 F

CADEAU !

les 3 HOUSSES pour le clavier, le moniteur et l'imprimante

COMPTABILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptable le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 Ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration

nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icônes pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus

vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-

up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...).

Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 Mhz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces séries RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft, ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16

niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou

comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mailard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstare permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.



10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL
pour EPSON LX86PC

2995F

Code 6192

A CREDIT CETELEM

595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX86PC 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.

Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000

1690F

A CREDIT CETELEM

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



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.

Imprimante CITIZEN MSP 15E



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

3995F

A CREDIT CETELEM

595 F au comptant +
9 mensualités de 417,80 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 360,20 F

L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression étendue, compressée, caractère gras, double frappe, italique, la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grâce à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35°C, humidité 10 à 80%, non condensé.

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC

2290F

A CREDIT CETELEM

490 F au comptant +
9 mensualités de 220 F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 180 F

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

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression :
Impact matrices

Vitesse : caractère normal 105 CPS
double caractère 52 CPS

Dim. caractères (normal) :
2,1x2,55mm

Styles et dimensions possibles :
Pica, Elite, Condensé, Large, etc...

Papier : feuille à feuille ou rouleau.

Entraînement : traction et friction.

Nombre de copies :
2 (papier autocopiant).

Interface : parallèle Centronics.

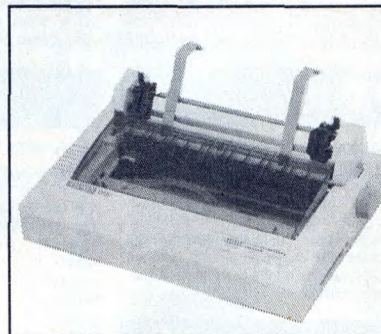
Alimentation : 220/240V.

Dimensions (LxHxP) :
400x250x100mm.

Poids : 4,2 kg.

MAGASIN DE VENTE GENERAL 10, bd de Strasbourg - 75010 Paris

Imprimante CITIZEN 120 D



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D

1999F

A CREDIT CETELEM

199F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du
crédit avec assurance : 180F

IMPRIMANTE MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.

Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

○ Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
○ Vitesse	120
Qualité informatique (cps)	25
Qualité courrier (cps)	120
Donnée de vie (caractères)	100 millions
○ Type d'impression	
Sens d'impression	Standard
Bi-directionnel en ligne	Standard
Un-directionnel en ligne	Standard
Impression optimisée	Standard
○ Taille des caractères (car. line car. inch)	
PICA	80/10
Expanded	80/5
Condensed	136/17
Compressed/expanded	68/8,5
ELITE	96/12
Expanded	48/12
○ Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Large	Matrix or 9x9
Double frappe	9 x 9

Frappe dense	9 x 30
Frappe gross double	9 x 30
Graphisme	8 x 12
○ Résolution graphique	
8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	60 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique	
Densité normale	Standard
Double densité	Standard
○ Jeu de caractères	
ASCII standard	96
ASCII étendu	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 pays)
Jeux de caractères italiens	32 (11 pays)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'adresse d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.

Code 7055 290 F

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

Code 7167 395 F

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

Code 7079 435 F

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.

Code 7003 69 F

JOYSTICK AMSTRAD JY2

SA force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2^e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.

Code 7105 149 F

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différents. Pour la curiosité.

Code 7016 159 F

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une montresse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

Code 7107 195 F

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

Code 7109 245 F

JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

Code 7110 199 F

JOYSTICK PRO 500 compétition

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

Code 7111 195 F

ARCADE JOYSTICK

Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.

Code 7114 250 F

JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.

Code 7115 290 F

LES CABLES DE LIAISON

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

Code 7023 170 F

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

Code 7027 175 F

CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.

Code 7116 175 F

CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enclencher 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.

Code 7025 60 F

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'aligner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

Code 7117 135 F

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

Code 7118 185 F

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 70 F

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI

Code 7142 60 F

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMPI (Code 7041)	95 F
CENTRONICS GLP 3101	
ou BROTHER (Code 7039)	95 F
EPSON LX 800 (Code 7119)	69 F
ou LPR 200 (Code 7120)	95 F
DMP 8256 (Code 7121)	115 F
OKIMATE 20 (code 7122)	105 F
OKIMATE 20 (NB) (Code 7122)	105 F
FUJI PD 80 (Code 7040)	95 F

CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

Code 7122 790 F pièce

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER

Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâche rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magnéto est en sus.

Code 7015 299 F

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF20

Code 2007 29 F pièce

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 159 F

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro", Châssis transparent, serrure à clé, intercalaires couleurs, étiquettes couleur, etc.

Code 7087 265 F

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les uns aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

Code 7143 139 F

PAPIER POUR IMPRIMANTE

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

69 F

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

69 F

Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)

85 F

Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles

195 F

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que factures, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nous housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)

70 F

Housse clavier 664 (Code 7125)

70 F

Housse clavier 6128 (Code 7125)

70 F

Housse moniteur monochrome (Code 7126)

80 F

Housse moniteur couleur (Code 7127)

80 F

Housse clavier 8256 (Code 7127)

70 F

Housse moniteur 8256 (Code 7127)

85 F

Housse unité disquette (Code 7102)

55 F

Housse DMP 2000 (Code 7131)

80 F

Housse LX 80 (Code 7131)

80 F

Housse Centronics (Code 7131)

80 F

Housse Okimate 20 (Code 7131)

80 F

Housse FUJI PD 80 (Code 7131)

80 F

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.

Code 6190 990 F

TABLE GRAPHISCOPE

La table des vectrices de la programmation (Torrès, Lorient, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.

Code 7160 990 F

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

Code 7132 135 F

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyage et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

Code 7133 195 F

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

Code 7134 75 F

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TÊTES

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 dérégle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

Code 8534 119 F

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHÈSE DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-boon" et encore, ce sera de toute façon l'imitable accent anglais.

Code 7017 390 F

SYNTHÈSE TECHNUMUSIQUE

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

Code 7043 495 F

SYNTHÈSE AMSTRAD SSA1

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

Code 7063 390 F

LA SOURIS AMX AMSTRAD

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

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.

Code 7101 690 F

INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

Code 7140 590 F

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

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.

Code 0000

CABLE CL1 à un connecteur

150 F

CABLE CL2

235 F

JL BANK cassette

50 F

JL BANK disquette

120 F

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

Code 7166 590 F

PROGRAMMATEUR D'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la lecture ou la lecture d'EPROM de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nude. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

Code 7000 990 F

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.

Code 7010 690 F

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 16 K et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.

Code 7161 390 F

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec buffering du bus d'adresse, 4 connecteurs cartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.

Code 7162 590 F

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos de l'E100.

Code 7163 490 F

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.

Code 7164 590 F

ADAPTEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise peritel.

Code 7100 495 F

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.

Code 7165 590 F

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2.56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.

Code 7166 590 F

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photo-triacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs.

Code 7000 590 F

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scintillement des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.

Code 7000 690 F

LOGICIEL SERIE

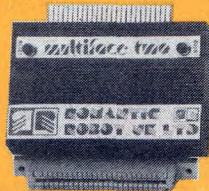
Ce produit comprend une disquette programme et un câble de liaison Minitel AMSTRAD CLS. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotext en provenance du Minitel

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F



INTERFACE TV pour Amstrad CPC

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout!

1390F

Fonctionne également avec tous moniteurs.



LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART

dessinez avec votre CPC



te, tailles variables de crayons et de pinces, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

Utilitaires Souris AMX

AMX 3D ZICON 329F

Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES 329F

Fonction utilitaire pour l'AMX

SCANNER DART pour AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



790F

Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.

L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.

Rapports "Scan Magnification": x1,x2,x3,x6.

DISCOLOGY le super utilitaire disque

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

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

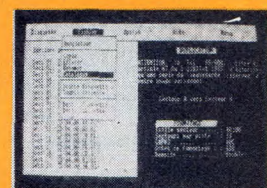
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.

Des capacités exceptionnelles: désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau: ciseaux, colle, calculatrice mathématique.

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert: récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

Le copieur: enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non: réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.

Un util passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.



350F

Filtre Ecran anti UV en soie micro-malles:

pour 464/664/6128 MONOCHROME 160F

pour 464/664/6128 COULEUR 190F

pour PCW 8256/8512 220F

pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR 250F

Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512 160F

Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128 120F

Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW) 250F

Crayon optique Electric Studio pour PCW 790F

Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface) 1590F

La souris seule 790F

Kit Cameron PCW: un 2° drive FD2 + Extension 250 Ko 1995F

Simulateur de présence 990 F

Jeux de lumière 990 F

Digitaliseur source vidéo 990 F

Fabrication Jagot et Léon

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 14 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

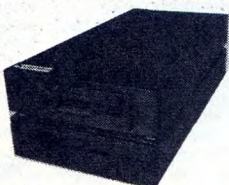
Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture. Une disquette contient 160 pistes au total. Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 14 Mo) et F1-D (5.25", 14 Mo) par simple jonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



F1-M 5.25"/3.5" Double Lecteur

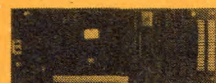


F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionnels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS2, le système d'exploitation créé par vortex

- Une gestion des fichiers à accès direct vous pouvez travailler avec 16 fichiers simultanément
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être sélectionné par l'utilisateur, ce qui permet à deux unités périphériques différentes d'être compatibles entre elles.

- Manuel détaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502F

Voici notre solution professionnelle pour tout utilisateur déjà équipé d'un lecteur 3", mais désireux d'une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").

Notre Formule: 180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS2.0).

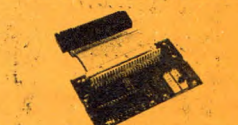
- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "ICPM1" et "ICPM2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacités mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS2.0".
- VDOS2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
 - 128 entrées au directory.
 - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément
 - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "Format" vous permet de formater directement sous BASIC
- La commande "ICode eva" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.

- Rentrer directement des paramètres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS.
- Un Module RS232 est intégré à ces versions.

- Vous pouvez choisir entre:
 - Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface série, et un programme d'émulation de terminal pour servir un MODEM.
 - Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
 - Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
 - Vous pouvez charger le numéro logique de la ROM, en fonction de vos besoins.

Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3.5") **2790F**

F1-X (5.25")

M1-XRS (3.5") **2849F**

F1-XRS (5.25")

TRANSFORMEZ

vosre CPC
464/664/6128
monochrome

en
464/664/6128
COULEUR



**KIT
COULEUR
CABEL MC3710**

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ENCEINTES PROFESSIONNELLES SOUND SURROUND TRIDENT

L'importance déterminante de ce maillon dans votre chaîne hifi a amené GENERAL à proposer aux amateurs et audiophiles une gamme d'enceintes acoustiques polyvalentes pour vos compact disques lasers. Comme tous les autres produits de la gamme TRIDENT, elles distancient leurs concurrents sur plusieurs points en rapport qualité/prix. Très haut rendement : faible puissance d'excitation. Absence de coloration et de distorsion : restitution du punch et de la dynamique de la musique. Courbe de réponse linéaire et étendue : reproduction du piqué musical. Conception "Multiway" 3 ou 4 voies. Boomer sur suspension élastique : profondeur et puissance des basses. Médium avec grille de protection : finesse et définition. Aigu "Pro" avec lentille de diffraction : dispersion uniforme et absence de directivité. Filtre à self et condensateur : bon équilibre tonal. Système "équi-phase". Réglage du volume du médium sur TS 120 et TS 150. Adaptation à l'acoustique du local. Ebénisterie haute densité : absence de résonances parasites. Finition patinée : adaptation à votre intérieur.

Type	TS 440	TS 70	TS 100	TS 120	TS 150
NOMBRE DE VOIES	3	3	4 (1 passif)	3	3
NOMBRE DE HP	3	3	3	6	6
PUISSANCE NOMINALE	40 W	70 W	100 W	120 W	150 W
REPOSE	45 à 20.000Hz	43 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz	35 à 20.000Hz
DIMENSIONS (LxHxP)	440x265 206 mm	570x265 206 mm	685x320 240 mm	935x320 240 mm	1045x320 240 mm
LA PAIRE	390F	790F	1090F	1290F	1490F



QUICKSHOOT des outils pour le monde de demain...

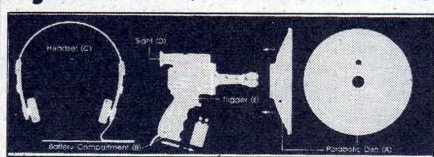
LE ROBOTARM SVI 2000

Apprenez les bases de la robotique en jouant avec cet appareil de l'âge de l'espace. Quand vous en aurez la maîtrise, le ROBOTARM vous servira à ramasser des morceaux de métal, construire des ponts miniatures, creuser des tranchées, plus tout ce que vous imaginerez de lui faire faire. Habile comme une vraie main, l'éventail des possibilités du ROBOTARM est tel qu'il est capable de ramasser et de manipuler des objets aussi petits qu'un trombone à papier ou aussi gros qu'une balle de tennis. LA ROTATION DU BRAS : Déplacer la commande 1 vers la droite pour faire tourner le bras dans le sens dextre ou vers la gauche pour le sens indextre. LE CONTROLE DU BRAS INFÉRIEUR : Déplacer la commande 1 vers l'avant pour baisser le bras inférieur ou vers l'arrière pour le lever. LE CONTROLE DE L'AVANT BRAS : Déplacer la commande 2 vers l'avant pour baisser l'avant bras ou vers l'arrière pour le lever. LA ROTATION DU POIGNET : Déplacer la commande 2 vers la gauche pour faire pivoter le poignet dans le sens dextre et vers la droite pour le sens indextre. LE CONTROLE DE LA MAIN : Une pression du bouton de la manette sur la commande 2 provoque l'ouverture de la main, et une pression sur la commande 1 provoque sa fermeture.



LE ROBOTARM COMPLET
AVEC SES PINCES, SA PELLE
ET 2 QUICKSHOOT I POUR
LES COMMANDES
680F
2 piles Alcalines 1.5V (type D)
non fournies
OPTION INTERFACE
AMSTRAD 6128
disponible Février 87

la grande oreille Quickshoot SV2020



LA GRANDE OREILLE applique une technologie acoustique avancée pour détecter le son émis d'une surface spécifique prédéterminée. 1) Raccorder le réflecteur parabolique (A) à l'appareil principal. 2) Installer une pile de 9 volts dans le logement de pile (B). 3) Mettre le casque d'écoute (C). 4) Viser l'oreille vers la cible désirée en regardant à travers le viseur (D) et appuyer sur la détente (E) pour écouter.

LA GRANDE OREILLE COMPLETE
avec le CASQUE, le MICRO, la
PARABOLE et les AUTOCOLLANTS
199F
1 pile 9V non fournie

L'Androïd Sound Synthesizer Quickshoot SV011



En amplifiant et en dénaturant les sons, le modulateur de voix transforme votre voix en celle d'un androïde de l'espace intersidéral. (Disponible février 87).
LE SYNTHÉTISEUR DE SON
avec MASQUE, SERRE-TÊTE
199F
2 piles Alcalines Type D non fournies

LOGICIELS POUR AMSTRAD

AMSTRAD SHUTTLE Disq. 195 F
BILLY LA BANLIEUE Cass. 160 F Disq. 200 F
BRIDGE INFOGR. Disq. 250 F
BASKETBALL Cass. 95 F Disq. 149 F
BACTRON Cass. 160 F Disq. 200 F
CONJUGAISON EDUCATIF Cass. 150 F
CONJUGAISON - JEU CHATEAU DU DIABLE Cass. 150 F
CAULDRON 2 Cass. 119 F
DEMONSTRATION GEOMETRIE Cass. 125 F Disq. 195 F
DIVISION BLINDEE Cass. 120 F Disq. 199 F
DESERT FOX Cass. 99 F Disq. 169 F
EDUCATIF 4 Disq. 299 F
ELECTRIC WONDERLAND Cass. 199 F
FER ET FLAMME Disq. 295 F
FIDO Disq. 200 F
GOONIES Cass. 99 F Disq. 145 F
GRAND PRIX 500 cc Cass. 160 F Disq. 200 F
GRAPHIC CITY Cass. 160 F Disq. 195 F
GALIVAN Cass. 95 F
GRAPH X Disq. 249 F
GENÉRATEUR APPLICATION D BASE Disq. 199 F
HARRY & HARRY Disq. 210 F
HIGHLANDER Cass. 89 F Disq. 145 F
HMS COBRA Cass. 200 F Disq. 250 F
HUNCHBACK III Cass. 95 F Disq. 149 F
IMPOSSIBLE MISSION Cass. 95 F

INTO OBLIVION Cass. 29.90 F
KNIGHT RIDER Cass. 89 F Disq. 145 F
KONAMI'S GOLF Disq. 145 F
KARATE Cass. 109 F Disq. 169 F
KNIGHT TYME Cass. 44.90 F
KANE Cass. 29.90 F
LA GESTE D'ARTILLAC Disq. 295 F
L'HEPISS Cass. 120 F Disq. 199 F
LAST V8 Cass. 44.90 F
LEADER BORD Cass. 95 F Disq. 149 F
MERMAID MADNESS Cass. 125 F Disq. 195 F
MUSIC SYSTEME Disq. 195 F
MISSION ELEVATOR Cass. 119 F Disq. 179 F
MARACAIBO Cass. 160 F Disq. 200 F
MOLECULE MAN Cass. 27.90 F
ONE Cass. 95 F
ONE MAN DROID Cass. 29.90 F
PANIQUE LAS VEGAS Cass. 95 F Disq. 149 F
PAPER BOY Cass. 99 F Disq. 149 F
PRINTER PACK II Cass. 150 F Disq. 200 F
REBEL PLANET Cass. 95 F Disq. 145 F
ROBBOT Cass. 125 F Disq. 195 F
RODEO Cass. 160 F Disq. 198 F
STREET HAWK Cass. 89 F Disq. 145 F
SILENT SERVICE Cass. 95 F
SPY STREK Cass. 35 F
SUPERBOWL Cass. 89 F

STORM Cass. 29.90 F
SAPIENS Cass. 160 F Disq. 200 F
SAI COMBAT Cass. 99 F Disq. 169 F
SPELLBOUND Cass. 44.90 F
THE GREAT ESCAPE Disq. 145 F
THE RETURN OF THE FIST Cass. 95 F Disq. 145 F
TOBROUCK Cass. 119 F Disq. 169 F
TRANSLOCK Cass. 150 F Disq. 185 F
UCHI MATA JUDO Cass. 95 F Disq. 145 F
VIEWTEXT Cass. 125 F
WANTED UNFRIGHT Cass. 99 F
ZIGGY Cass. 120 F Disq. 199 F
ZEDIS II Cass. 130 F Disq. 165 F

LOGICIELS PCW

CLASSIC INVADERS Disq. 195 F
FAIRLIGHT Disq. 195 F
TOMAHAWKS Disq. 195 F

NOUVEAUTES

1942 Cass. 99 F
BLUE WAR Disq. 200 F
DRUID Disq. 169 F
FIVE STAR (5 jeux) Cass. 165 F
HITPACK (4 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F

MIAMI VICE Cass. 99 F Disq. 169 F
QUATRE SAISONS Disq. 195 F
REVOLUTION Cass. 99 F Disq. 169 F
SCOUIDOO Cass. 99 F Disq. 169 F
THAI BOXING Cass. 99 F Disq. 169 F
TRAILBLAZER Cass. 99 F Disq. 169 F
DRAGON'S LAIR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFORMAKIT ou KIDKIT Cass. 299 F
PASSAGERS DU VENT Disq. 299 F
BRIDGE INFOGRAMME Disq. 350 F
DISCOLOGY Cass. 99 F
FIRE LORD Cass. 99 F
IKARI WARRIOR Cass. 99 F Disq. 169 F
INFILTRATOR Cass. 99 F Disq. 169 F
NOW GAMES Cass. 139 F
PACK FIL (4 jeux) Cass. 145 F Disq. 195 F
SECRÉT DU TOMBEAU Cass. 160 F Disq. 200 F

XENO Cass. 99 F
PYRAMIDE D'ATLANTIS Cass. 160 F Disq. 200 F
M.G.T. Cass. 160 F Disq. 200 F
TENSIONS Cass. 149 F Disq. 189 F
AMERICA'S CUP Cass. 119 F Disq. 189 F
KONAMI COIN-OP (5 jeux) Cass. 120 F Disq. 180 F
MEPHISTO (ESAT) Cass. 150 F Disq. 185 F

ECHO-SOFT (ESAT) Cass. 295 F Disq. 395 F
C.A.O. Cass. 340 F Disq. 430 F
RAM DISK Disq. 250 F
ESPACE & SOLIDE Disq. 199 F
MATHS 2° CYCLE Disq. 290 F
EQUATION/INEQUATION Disq. 225 F
MATHS 5/4° Disq. 199 F
MATHS 6° Disq. 199 F
HERCULE Disq. 250 F
L'ANIMALIER Disq. 195 F
MUSIC SYSTEM Disq. 250 F
MONOPOLY Cass. 169 F Disq. 220 F
TOP SECRET Disq. 240 F
LIGHT FORCE Cass. 99 F Disq. 159 F
LE PACTE Disq. 230 F
DEMAIN HOLOCAUSTE Disq. 225 F
MASTERCALC 6128 Disq. 350 F
MASTERFILE 6128 Disq. 350 F
PSYCHO TEST (ESAT) Disq. 135 F

LOGICIELS POUR PC

HELICAT ACE Disq. 249 F
CHAMPION CHIP GOLF Disq. 299 F
BRUCE LEE Disq. 199 F
STRIP POKER Disq. 229 F
TEXTOMAT Disq. 815 F
VP PLANNER Disq. 1174 F
YES YOU CAN Disq. 1174 F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus attirante possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT

Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**

3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les touilles et autres mécréances afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

5* AXE

Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**

Super jeu d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT

Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**

AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES

Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**

Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Osez-vous relever le défi ?

CAULDRON

Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**

Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCERER, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquiescer absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D

Cass. 8479 **189 F**

La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER

Cass. 8293 **29 F**

Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL

Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**

Jeu de flipper. Il comprend les extralarges, la loterie, les couleurs de remonte, les couleurs latérales, les bumpers, les cibles, etc., et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les armilles.

ELECTRO FREDDY

Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**

Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra passer le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui vont tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX

Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**

Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5^e dimension, les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND

Cass. 8473 **99 F**

Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS

Cass. 8255 **29 F**

Dans le château de Spireland, affrontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK

Cass. 8067 **129 F**

Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissions. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS

Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**

Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeu. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui tentent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres maléfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS

Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**

Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN

Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**

Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR

Disq. 8493 **295 F**

Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

CRAFTON ET XUNK

Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**

Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**

Vous débarquez sur une 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.

DOSSIER G

Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**

Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES

Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**

Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'un femme. Serez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON

Cass. 8231 **149 F**

La Fée du Jardin d'Elidion devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT

Cass. 8208 **99 F**

Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR

Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**

TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmène à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC

Cass. 8327 **245 F**

ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT

Cass. 8213 **95 F**

Jeu d'aventure graphique. Ce jeu à la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui repousse les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE

Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**

Grâce à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE

Cass. 8650 **169 F**

Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux. A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**

Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE

Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**

Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez avec vous MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canon à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR

Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**

Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmène 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.

MYSTERE DU KIKEKANKOI

Cass. 8111 **169 F**

Jeu d'aventure 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'aventure.

ORPHEE

Disq. 8497 **249 F**

Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC

Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**

Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de canaux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE

Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**

Jeu d'aventure et de simulation de conduite 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.

SNOW BALL

Cass. 8532 **99 F**

Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglophones avertis.

THE HOBBIT

Cass. 8181 **225 F**

Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le Seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fait avec du logiciel.

VERA CRUZ

Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**

Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR

Cass. 8406 **135 F**

Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +

Disq. 8529 **149 F**

Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un château. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO

Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**

Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM

Disq. 8474 **195 F**

Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

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

AMSGOLF

Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**

Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, êtes-vous prêts à pratiquer le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT

Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**

Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES

Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**

Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER

Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**

Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente animation. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D

Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**

Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES

Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**

Dans un décor spectaculaire, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous parvenez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

WORLD CUP CARNIVAL

Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**

Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez-vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN

Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**

Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesantir. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

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

3D BOXING

Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**

Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe. A armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser sur les débuts.

BARRY MAC QUIGAN

Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**

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

ROCK'N WRESTLE

Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**

Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

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

UNE AFFAIRE EN OR

Cass. 8258 **139 F**

Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des ordinateurs. C'est un jeu de simulation économique qui ne se joue à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONAIRE

Cass. 8109 **169 F**

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

MANAGER

Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**

Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des graves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

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

3D GRAND PRIX

Cass. 8448 **99 F** Disq. 8489 **145 F**

Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à 3e jeu. 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.

3D STUNT RIDER

Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**

Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'obstacles.

DAMBUSTER

Cass. 8060 **95 F**

Votre objectif : 3 barbares allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis rebotez à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT

Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**

Le best-seller des simulateurs de jeu. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprendrez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION

Cass. 8536 **29 F**

Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra passer des rails au bon endroit afin de faire rouler

MISSION DELTA

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

RALLY II

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

SKY FOX

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

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR

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

SPITFIRE 40

Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **150 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE

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

TOMAHAWKS

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

TURBO ESPRIT

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

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et plus, il parle...

AMSTRAD DAMES

Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D

Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER

Cass. 8013 **159 F**
Jeu de deux joueurs. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD PC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS

Cass. 8299 **129 F** Disq. 8300 **169 F**
Fébrile jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV

Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO

Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION

Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loricels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815

Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il 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.

BATAILLE D'ANOLETERRE

Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY

Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE

Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE

Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY

Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capables pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE

Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3^e 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.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

MILLE BORNES

Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevasse, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY

Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU

Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux de vocabulaire. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER

Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX

Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un logiciel POKER hors du commun. Pour déstabiliser SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représente SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Plus de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP

Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6

Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10

Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubio Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955

Cass. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

GOLD HITS

Cass. 8482 **120 F** Disq. 8264 **160 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Super-Test et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I

Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II

Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **160 F**
Voici la 2^e version de The Sold à Million avec à l'affiche Baile de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre sorts sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION

Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5

Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillères de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS

Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE

Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4^e et de 3^e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE

Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN

Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3^e et 4^e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS

Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMELEMATHS

Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, pour apprendre à compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1^{er} cycle.

CIRCULATION SANGUINE

Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE

Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC

Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO

Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFÈGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFÈGE 2

Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE

Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE

Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les débutants en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE

Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE

Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE

Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquiescer définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE

Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE

Cass. 8598 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1^{er}) Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2^e) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE

Disq. 8607 **220 F**
Un logiciel pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numération décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE

Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE

Cass. 8588 **160 F**
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4^e, 3^e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE

Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques, ils permettent à l'élève d'acquiescer une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6^e et 5^e.

EDUCATIF 9 CASSETTE

Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE

Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numération décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2^e DEGRE

Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS

Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3^e, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations, programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1^{er} pas

Cass. 8075 **195 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM

Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1

Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2

Cass. 8103 **99 F**
Suite à L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE

Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6^e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

LE GÉOGRAPHE

Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSTOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE

Cass. 8380 **149 F**
Apprenez la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAIQUES

Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons traversent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 8 ans.

MATHS SECOND CYCLE

Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2^e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO

Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de repérer l'emplacement des capitales et vous devez faire atterrir un avion dessus.

NOMBRES MAIQUES

Cass. 8141 **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.

REVISION MATHS DU BAC

LIBRAIRIE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD

464, 664 et 6128 Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de mettre 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 bas 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 280, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc.), lexique.
Code 8791 120 F

L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à tous les possesseurs de CPC 464 et 664, qui aient une bonne pratique du basic et souhaitent programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initiez aux principes de l'assembleur du 280, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 105 F

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 115 F

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD

PSI - 1er volume
Quel 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 premier partie l'écriture du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI 2^e volume
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.
Code 8851 95 F

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD

PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrez Basic Plus.
Code 8825 100 F

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD

PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeux, 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 utilisées. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 120 F

AMSTRAD EN FAMILLE

PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, 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.
Code 8779 120 F

SUPER JEUX AMSTRAD

PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "Le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiroir", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

1^{er} volume - Système de base
PSI
Ne tenez plus votre livre d'un main tout en plantant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du 280, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

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 VOR PIR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le tracé de rectangles et de cercles, de colorage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trac, DCA, Blitz, Squash, Alpha-Bet, Numeric, Atterissage, Parachute, Excot, Micro-pède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes.
Code 8830 55 F

AMSTRAD 1^{er} PROGRAMMES

SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 105 F

AMSTRAD 50 PROGRAMMES

SYBEX
Ce livre vous propose 50 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Fonctions personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 82 F

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE

BIORYTHMES SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine concerné, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 105 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 280 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 105 F

AMSTRAD/GUIDE DU GRAPHISME

SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 105 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 livrés avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 125 F

GUIDE DU CP/M

SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 140 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquies un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 99 F

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION

DE JEUX SYBEX
Cet ouvrage contient des programmes de jeux accompagnés d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 95 F

PROGRAMMES POUR AMSTRAD

Cedric Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programmes.
Code 8722 89 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 295 F
Cassette Code 8848 195 F

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128

Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 129 F

LA BIBLE DU 6128

Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 199 F

PROGRAMMES ET APPLICATIONS

EDUCATIFS SUR CPC Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 179 F

LE GRAND LIVRE DU BASIC

Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 149 F
avec disquette d'accompagnement 249 F

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW

Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8886 129 F

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

SYBEX
Représenter des polyèdres, des surfaces, des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 145 F

LOCOSCRIPTE

SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPTE de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 1105 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur 280 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 145 F

ROUTINES EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 95 F

ASTROCALC

SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 145 F

GAGNEZ AUX COURSES

SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 125 F

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSTRAD

SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 125 F

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE

SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercices, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilite une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 172 F

D BASE II INTRODUCTION

SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 185 F

D BASE II APPLICATIONS

SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 165 F

WORDSTAR APPLICATIONS

SYBEX
Tirez le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 165 F

CPM PLUS 6128/8256

PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 100 F

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES

PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeu d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 140 F

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD

PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 130 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR

PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maîtriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 145 F

TURBO PASCAL

PSI
Le Turbo PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 135 F

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE

ARTIFICIELLE PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 160 F

AMSTRAD A L'ECOLE

PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 120 F

AMSTRAD EN MUSIQUE

PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 165 F

BASIC AMSTRAD

Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez pousser votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruptions en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 105 F

CREATION ET ANIMATION

GRAPHIQUE SUR CPC PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur 280. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 110 F

CLEFS POUR D BASE II ET III

PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 285 F

CLEFS POUR AMSTRAD

TOME 2, Système Disque PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 155 F

PERIPHERIQUES ET FICHIERS

SUR AMSTRAD PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquentiel et en accès direct, ce qui vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 120 F

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD

SYBEX
Code 8883 125 F

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR

SYBEX
Code 8876 110 F

GUIDE DU LOGO

SYBEX
Code 8873 125 F

AMSTRAD : TURBO PASCAL

SYBEX
Code 8872 145 F

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL

SYBEX
Code 195 F

BIBLE DU GRAPHISME

MICRO-APPLICATION
Code 8775 199 F

LE LIVRE DU LOGO

MICRO APPLICATION 18
Code 8764 149 F

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW

PSI
Code 8750 175 F

CLEFS POUR AMSTRAD PCW

PSI
Code 8767 215 F

LE GRAND LIVRE DU PCW

Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPTE, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 179 F

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512

SYBEX
Code 8875 125 F

GUIDE BASIC 2 PC 1512

SYBEX
Code 8874 125 F

DOS PLUS PC 1512

SYBEX
Code 8788 125 F

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR

SYBEX
Code 8787 245 F

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Code 8086/8088 265 F

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8766 179 F

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8778 179 F

TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL

MICRO APPLICATION
Code 8762 149 F

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC

MICRO APPLICATION
Code 199

ECRANS ET FICHIERS EN

LANGAGE C POUR PC

MICRO APPLICATION
Code 8777 199 F

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE

POUR PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8763 249 F

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8780 145 F

GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8784 185 F

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8786 195 F

D BASE II ET SES FICHIERS

D BASE III et III Plus

PCV Diffusion - PSI
Code 7516 185 F

MS DOS PAS A PAS

PCV Diffusion - PSI
Code 8880 135 F

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

PCV Diffusion - PSI
Code 8879 195 F

LIVRE 1 - BASIC 2

AMSTRAD

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Ésotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichier avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel

de Facturation/Stock du même éditeur (LogiCys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et de faire le grand livre à partir des saisies limitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le niveau de l'utilisation de ce logiciel professionnel du stock de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**

Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familière du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le postage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail n'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIER un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR automatisation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtottate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un déassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, 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. Comportement de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments 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.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utiles 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.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ou-

vrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, contrôle vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM déassemblee et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
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 déassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N° 8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utiles. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaînes, représentation multicoeurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, minioque, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **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.

Code 8825 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux

schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmeur d'éprouve. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128) ? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

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 basique en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, systèmes, tables inversées des instructions du 280, programmes initiaux (duplicateur, super dump, etc.), lescque
Code 8791 149 F

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD

PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à tous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avertit une bonne pratique du basic et souhaite programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initiez aux principes de l'assembleur du 280, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 106 F

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 118 F

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD

PSI 1er volume
Quel de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC 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, de programmes éducatifs.
Code 8851 95 F

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD

PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic AMSTRAD, découvrez Basic Plus.
Code 8825 105 F

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeux, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic AMSTRAD. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 120 F

AMSTRAD EN FAMILLE

PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, la broderie... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 120 F

SUPER JEUX AMSTRAD

PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les mots lumineux", à trouver le meilleur chemin dans "le labyrinthe 30", à gagner au "Tic-tac", vous apprendrez en jouant à connaître des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

PSI
1er volume - Système de base
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du 280, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur : étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PPT génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le tracé de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage inédit et original.
Code 8719 120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trac, DCA, Blitz, Squash, Alpha-bet, Numerix, Alterrissage, Parachute, Exocet, Micro-pède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 98 F

AMSTRAD 1er PROGRAMMES

SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 108 F

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité, immobiliser : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 82 F

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE

SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorhythmes. Chacune partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 108 F

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique élémentaire, les principales instructions du micro-processeur 280 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 108 F

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME

SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 108 F

AMSTRAD CP/M 2.2

SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livrés avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 128 F

GUIDE du CP/M

SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 148 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquies un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 99 F

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX

SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 98 F

PROGRAMMES POUR AMSTRAD

Codic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous-même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programmes.
Code 8722 89 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 295 F
Cassette Code 8848 195 F

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128

Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programmes de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 129 F

LA BIBLE du 6128

Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 199 F

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC

Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, histoire, géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 179 F

LE GRAND LIVRE DU BASIC

Micro-Application
Il vous permettra d'explorer à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation pour les domaines professionnels.
Code 8734 149 F
avec disquette d'accompagnement 249 F

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW

Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic MALLARD. Exploitez au mieux les capacités de la programmation pour les domaines professionnels.
Code 8868 129 F

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS

SYBEX
Représenter des polyèdres, des surfaces, des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 148 F

LOCOSCRIPT

SYBEX
Cet livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 108 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur 280 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 148 F

ROUTINES EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 98 F

ASTROCALC

SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 148 F

GAGNEZ AUX COURSES

SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 128 F

GUIDE du BASIC et de l'AMSTRAD

SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 128 F

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE

SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercices, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilite une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 172 F

D BASE II INTRODUCTION

SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 188 F

D BASE II APPLICATIONS

SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 168 F

WORDSTAR APPLICATIONS

SYBEX
Tirez le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 168 F

CPM PLUS 6128/8256

PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 100 F

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES

PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 140 F

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD

PSI
Apprenez à maîtriser la photographie sur AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 150 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR

PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à la maîtrise grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 145 F

TURBO PASCAL

PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 138 F

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basiques. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 160 F

AMSTRAD A L'ECOLE

PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 120 F

AMSTRAD EN MUSIQUE

PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 168 F

BASIC AMSTRAD

Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez pousser votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion de l'interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 105 F

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC

PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur 280. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 110 F

CLEFS POUR D BASE II ET III

PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 288 F

CLEFS POUR AMSTRAD

PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 155 F

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD

PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquentiel et en accès direct, ceci vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 120 F

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD

SYBEX
Code 8883 128 F

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR

SYBEX
Code 8876 110 F

GUIDE du LOGO

SYBEX
Code 8873 128 F

AMSTRAD : TURBO PASCAL

SYBEX
Code 8872 148 F

INTRODUCTION au TURBO PASCAL

SYBEX
Code 198 F

BIBLE du GRAPHISME

MICRO-APPLICATION
Code 8775 199 F

LE LIVRE du LOGO

MICRO APPLICATION 18
Code 8764 149 F

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI
Code 8750 175 F

CLEFS POUR AMSTRAD PCW

PSI
Code 8767 215 F

LE GRAND LIVRE du PCW

Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 179 F

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX
Code 8875 128 F

GUIDE BASIC 2 PC 1512

SYBEX
Code 8874 128 F

DOS PLUS PC 1512

SYBEX
Code 8788 128 F

MS DOS, GUIDE du PROGRAMMEUR

SYBEX
Code 8787 248 F

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX
Code 8086/8088 268 F

LIVRE du BASIC 2, PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8766 179 F

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8778 179 F

TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL

MICRO APPLICATION
Code 8762 149 F

du BASIC au TURBO PASCAL POUR PC

MICRO APPLICATION
Code 199

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC

MICRO APPLICATION
Code 8777 199 F

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512

MICRO APPLICATION
Code 8763 249 F

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8780 145 F

GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8784 185 F

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC

PCV Diffusion - PSI
Code 8786 195 F

D BASE II et III

PCV Diffusion - PSI
Code 7516 185 F

MS DOS PAS A PAS

PCV Diffusion - PSI
Code 8880 135 F

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES

PCV Diffusion - PSI
Code 8879 195 F

LIVRE 1 - BASIC 2

AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM 195 F

Techniques de Basic sur IBM/PC 180 F

Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" 215 F

Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles 170 F

Au cœur de l'IBM/PC 120 F

Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" 215 F

Assembleur 8086 de l'IBM/PC 250 F

Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC 175 F

Multiplex version 2 par l'exemple pour PC 150 F

50 modèles Multiplex, gérer sur IBM/PC 130 F

Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC 120



10, bd de Strasbourg - 75010 Paris - ☎ 42.06.50.50

**devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France
des CASSETTES VIDEO ITC**



Cet évènement important permet désormais aux consommateurs français d'acquérir la qualité allemande A PRIX D'USINE. GENERAL est en effet directement livré de l'usine ITC chaque semaine.

Profitez de l'expérience longue de plusieurs années d'un des premiers fabricants indépendants de cassettes à bande magnétique d'Allemagne : ITC MAGNETICS.

Ces cassettes audio/video ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'image et de son.

Leurs couleurs, d'une grande brillance, la netteté de leurs images et la qualité du son, dépassent toutes les exigences.

L'excellent know-how et une technique très moderne de fabrication utilisant seulement les meilleures matières premières, rendent possible un tel degré de perfection :

- défilement de la bande sans à-coups, grâce à des paliers de bobines jouant facilement
- grande résistance à la rupture grâce à la solidité du support
- longue durée de vie grâce à un revêtement spécial de la bande.

E 105	SHG SUPERCOLOR	les 10	299F
E 120	SHG SUPERCOLOR	les 10	349F
E 180	SHG SUPERCOLOR	les 10	399F
E 195	SHG SUPERCOLOR	les 10	499F
E 200	SHG SUPERCOLOR	les 10	549F

BOITIERS THERMOFORMÉS

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télè K7)

les 10 : 30F

Ces prix sont toutes taxes comprises y compris les droits d'auteurs



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS

☎ 42.06.50.50

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviable dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
 - notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
 - notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
 - nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché.
- Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécassette

Code	Couleur	PRIX PIECE	
1400	NOIR	PRIX PIECE PAR 10	5F
1402	BLANC	PRIX PIECE	
1406	BLEU	PRIX PIECE	
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur	PRIX PIECE	
1416	NOIR		
1424	BLANC	PRIX PIECE	11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

Code	Couleur	PRIX PIECE	
1414	NOIR		
1422	BLANC	PRIX PIECE	13F

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur	PRIX PIECE	
1410	Havane	PRIX PIECE	10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8F

INJECTE, petit format

Code	Couleur	PRIX PIECE	
1420	Bordeaux		
1418	Noir		

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta Code 1452: 139 F
SERRURE A CLEF POSSO (option): 70 F

JAQUETTES

neutres, pour boîtiers thermoformés et boîtiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, or, orange, rouge, vert) Code 1390 PRIX PIECE : 1F

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT

Code 4930 100 boîtiers 495F

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

13EE			
Code			
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F	
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F	
FUJI			
Code			
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F	
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F	
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI) ...	19,00F	
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F	

AMSTRAD

Code			
2007	3 P DF SD	35,00F	
2005	3 P DF DD	75,00F	

CASSETTES MICRO

Code			
7123	GENERAL C20	7,90F	
	(11F GRATUITE)		

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI			
Code			
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F	
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F	
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F	
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F	
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F	
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F	
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F	
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F	
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F	
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F	
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F	
3012	50D / 135 / 36P	45,00F	
3014	100D / 135 / 20P	35,50F	
3019	100D / 135 / 24P	42,00F	
3016	100D / 135 / 36P	45,00F	
3017	400D / 135 / 20P	47,00F	
3018	400D / 135 / 36P	60,70F	
3024	HR DISC X2	45,00F	

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boîte de 10 Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée

FUJI			
Code			
1000	DR C60	7,50F	
1002	DR C90	10,70F	
1003	DR C120	14,00F	
1015	FR C60	9,00F	
1017	FR C90	13,00F	
1008	FRI C60	10,70F	
1010	FRI C90	14,50F	
1009	FRIS C60	12,30F	
1011	FRIS C90	16,60F	
1004	FRII C60	11,30F	
1006	FRII C90	16,60F	
1005	FRIS C60	15,50F	
1007	FRIS C90	22,50F	
1012	METAL C60	22,00F	
1014	METAL C90	29,50F	
GOLDSTAR			
Code			
1104	HD C60	7,00F	
1106	HD C90	10,00F	

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 ?

- 1 **Aux particuliers** : GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- 2 **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).
- 3 **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.**

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI			
Code			
0012	E30 VRAC	35,50F	
0001	E30	36,50F	
0012	E30 SHG	39,50F	
0006	E60 VRAC	40F	
0007	E60	41F	
0009	E60 SHG	44F	
0010	E90 BULK	43,50F	
0011	E105 VRAC	45F	
0013	E120	47F	
0019	E120 SHG	65F	
0029	E120 HIFI	68F	
0025	E120 SXG	89F	
0014	E135 BULK	51F	
0016	E150 BULK	52,50F	
0015	E180	51F	
0021	E180 SHG	74F	
0031	E180 HIFI	76F	
0027	E180 SXG	108F	
0017	E240	74F	
0023	E240 SHG	98F	

GOLDSTAR

Code			
0502	E105	40F	
0504	E120	43F	
0506	E180	47F	

BANDES AUDIO

T D K

Code			
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F	
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F	

JVC			
Code			
0200	E120	49F	
0206	E120 SHG	63F	
0207	E120 HIFI	64F	
0201	E120 PRO	98F	
0202	E180	57F	
0208	E180 SHG	74F	
0209	E180 HIFI	76F	
0203	E180 PRO	119F	
0204	E240	80F	
0218	E240 SHG	110F	

SKC			
Code			
0100	E30	34,50F	
0102	E60	39F	
0106	E105	43,50F	
0108	E120	47F	
0110	E180	52F	
0112	E240	75F	

T D K			
Code			
0315	E30 HD PRO	99,50F	
0312	E60	49F	
0311	E60 EHG	54F	
0300	E120	57F	
0306	E120 EHG	78F	
0314	E120 HIFI	84F	
0316	E120 HD PRO	116F	
0302	E180	61F	
0308	E180 EHG	84F	
0310	E180 HIFI	87F	
0318	E180 HD PRO	128F	
0304	E240	105F	
0309	E240 EHG	110F	

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code			
0220	FUJI EC30 SHG	55F	
0005	JVC EC30 SHG	59F	

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI			
Code			
0004	P30	79F	
0008	P60	95F	
T D K			
Code			
0298	P60	98F	
0299	P90	115F	

**10, bd de
Strasbourg
75010 Paris
☎ 42.06.50.50**

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

P D M			
Code			
0600	VCC 360 HG	117F	
0602	VCC 480 HG	143F	
BASF			
Code			
0700	VCC 480 HG	143F	

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI			
Code			
0037	L500	53F	
0041	L500 SHG	64F	
0039	L750	67F	
0043	L750 SHG	78F	

SKC			
Code			
0114	L500	50F	
0116	L750	62F	

T D K			
Code			
0320	L500	65F	
0323	L500 EHG	78F	
0326	L500 HIFI	101F	
0328	L500 HD PRO	121F	
0322	L750	78F	
0324	L750 EHG	104F	
0329	L750 HIFI	121F	
0327	L750 HD PRO	144F	
0330	L830 EHG	132F	

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI			
Code			
0059	BETACAM 10	102F	
0061	BETACAM 20	139F	

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3 M			
Code			
0422	UCA 30 S	214F	
0418	UCA 75	346F	
FUJI			
Code			
0047	KCA 10	108F	
0049	KCA 20	127F	
0051	KCA 30	157F	
0055	KCA 30 BR	184F	
0053	KCA 60	219F	
0057	KCA 60 BR	256F	
0054	KCS 10 BR	134F	
0058	KCS 20	131F	
0063	KCS 20 BR	153F	

CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD CD-1000 et CD-2000



HISTORIQUE

La différence entre la CD 1000 et la CD 2000 est la fourniture d'un meuble et des enceintes 15 cm plus grandes dans le sens de la hauteur pour la CD 2000 que pour la CD 1000.

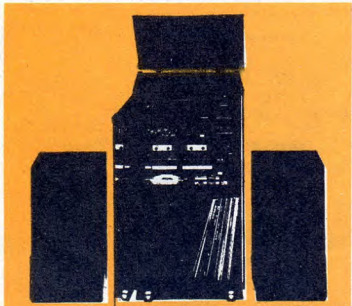
Amstrad est en train de devenir le leader mondial de la micro informatique grâce à des produits au rapport qualité/prix sans concurrence. En matière de Hi-Fi, la position est la même et la CD 1000 ou CD 2000 représentent un pas en avant dans la démocratisation de la chaîne avec laser disc.

PRESENTATION ET DISPOSITION

DES COMMANDES
La CD 1000 ou CD 2000 hormis le meuble et la dimension des enceintes sont rigoureusement identiques pour l'aspect. Présentation noire satinée. Touches au clavier, capot platine fumé.

De haut en bas du rack, nous trouvons les éléments suivants :

1. Plateau
2. Bouton 33/45 tours
3. Marche/Arrêt de la platine
4. Recherche des stations
5. Bouton FM
6. Bouton PO (MW)
7. Bouton GO (LW)
8. Voyant lumineux d'alimentation
9. Bouton marche/arrêt
10. Egaliseur graphique
11. Balance
12. Voyants lumineux indicateurs de puissance
13. Sélection tuner
14. Sélection cassette
15. Sélection platine T.D.
16. Sélection CD
17. Contrôle du volume
18. Arrêt/éjection
19. Rembobinage
20. Avance rapide
21. Reproduction
22. Enregistrement
23. Pause



24. Arrêt/éjection
25. Rembobinage
26. Avance rapide
27. Reproduction
28. Compulseur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche
31. Mono/stéréo
32. Sélection de la cassette nom./Cro2/métal
33. Pause
34. Prise micro droit
35. Prise casque
36. Prise micro gauche
37. Tiror CD
38. Afficheur CD
39. Ouvrir/arrêter/fermer
40. Ecoute
41. Pause
42. Recherche avant
43. Recherche arrière

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE COMPACT DISC

Mise sous tension

A l'allumage du bouton d'alimentation (9), 2 tirets apparaîtront sur l'afficheur CD LED (voir fig. 8). Si le tiror est ouvert, il sera refermé automatiquement. S'il y a un disque dans l'appareil, la lecture du nombre de plages commencera (pendant la lecture, les tirets clignoteront : fig. 9) et sera affiché (fig. 10). Le message d'erreur "Er" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiror.

Lecture d'un disque

Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiror porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ETIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiror. Le nombre total de plages est affiché sur l'afficheur CD. Appuyez sur Play (39), le premier morceau du disque sera lu, et le numéro 1, sera affiché pour le confirmer. Le numéro de chaque

plage sera affiché au fur et à mesure de la lecture du disque.

Si l'appareil est déjà sur Play, appuyez à nouveau sur la touche Play (39) et le morceau sera relu.

Saut des plages

Si vous maintenez appuyée la touche de lecture Play (39) pendant plus de 2 secondes, l'indicateur CD augmentera d'un chiffre automatiquement, une fois arrivé à la plage choisie, relâchez la touche Play et ce morceau sera lu. Si l'affichage atteint le dernier numéro de ce disque, il retournera à "1" et continuera.

Mise en attente

Si la touche Pause (40) est pressée pendant l'écoute, la lecture sera interrompue jusqu'à ce que la touche Pause soit à nouveau pressée. Le mode Pause sera indiqué sur l'afficheur CD par un clignotement.

Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)

Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiror porte-disque, et retirez le disque. Pour refermer le tiror, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHÉ.

Recherche d'avance ou de retour

Si les touches d'avance et de retour (41, 42) sont relâchées pendant l'écoute, la recherche commencera rapidement, et le disque continuera à être entendu. (Pendant la pause, la recherche se fera sans son). Si les touches sont pressées plus de 3 secondes, la recherche sera plus rapide, 3 secondes plus tard, la vitesse de la recherche sera augmentée à son maximum et vous n'entendrez plus le disque.

Pendant la recherche, le numéro des plages sera affiché sur l'afficheur CD. Notez que la recherche d'avance ne dépassera pas le dernier numéro de la plage du disque, de même que pour la recherche de retour qui s'arrêtera à la plage "1". Si vous forcez ceci, le message d'erreur sera affiché (fig. 11).

Affichage d'erreur

Le message d'erreur sera affiché chaque fois que l'appareil recevra une commande interdite. Par exemple, si la touche Play est pressée et qu'il n'y a pas de disque dans le tiror, ou si le disque a été posé sur la mauvaise face.

Fonctionnement de la cassette

Reproduction simple

Vous pouvez écouter une cassette préenregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (14). Puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette

dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur et appuyez sur Play.

Appuyez sur le bouton du sélecteur de cassette (14). Appuyez sur les deux boutons Eject et insérez une cassette dans chaque lecteur (assurez-vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des lecteurs, ensuite appuyez sur Play de la cassette 1 et Play de la cassette 2.

La cassette du lecteur 1 est reproduite jusqu'à la fin, quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement

A partir de la radio, d'une platine tourne disque ou d'un disque compact. Lorsque vous écoutez la radio (PO-GO ou FM) ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 1.

Insérez votre cassette dans le lecteur 1 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton Pause, puis appuyez sur les boutons Record et Play en même temps pour bien les enclencher.

Quand l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche Stop. Si la cassette se termine avant que vous pressiez Stop, le mécanisme s'arrêtera automatiquement.

Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage. Appuyez sur Play et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement.

Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche Stop/Eject et la porte cassette s'ouvrira.

Copie de cassette à cassette

Vous pouvez faire un duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (14).

Insérez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans le lecteur 1. Appuyez sur le bouton enregistrement (Record) et écoutez (Play) en même temps pour bien les enclencher. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans le lecteur 2 et à l'aide des boutons du lecteur 2, déroulez la bande jusqu'à l'endroit où vous désirez commencer votre copie.

Appuyez sur les touches Pause et Play du lecteur 2. Appuyez sur les deux touches Pause en même temps pour commencer la copie.

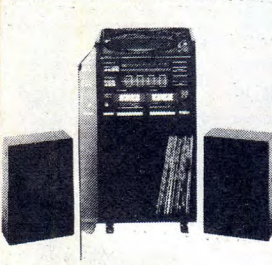
Lorsque votre copie est terminée, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

C) NOTRE OPINION

LA CHAÎNE AMSTRAD

Indépendamment, les CD1000 et CD 2000 représentent une fantastique nécessité bien dans l'esprit Amstrad. Toutes nos espérances de vente sont dépassées avec ce produit qui n'a à notre connaissance pas d'équivalent sur le marché sur le plan prix performance.

CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD SM-45 et TS-46



16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rembobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt
24. cassette 2
25. correcteur physiologique
26. touche tuner
27. touche platine cassette
28. touche platine tourne-disque
29. basses
30. touche FM
31. touche Mono/stéréo
32. touche PO
33. touche GO
34. prise antenne FM
35. prise haut-parleur droit
36. prise haut-parleur gauche
37. cordon d'alimentation secteur
38. élévateur du bras de lecteur
39. patte de fixation
40. patte de positionnement manuel
41. sélecteur de vitesse (33/45 Tours)

FONCTIONNEMENT DE L'AMPLI

Utilisez les boutons de basses et d'aigus pour régler la tonalité à votre goût et en fonction de l'acoustique de votre pièce. Vous pouvez également régler la balance entre les enceintes à l'aide du bouton N° 6, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En faisant tourner le bouton vers la gauche, vous déplacez le son vers la gauche, et en faisant tourner le bouton vers la droite, vous déplacez le son du côté droit. Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque en insérant le casque dans la prise casque (10).

Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'ampli vous indiquent la puissance de sortie de l'ampli.

FONCTIONNEMENT DU TUNER

PO-GO, pour utiliser ces gammes d'ondes, appuyez sur l'une ou l'autre de ces touches et à l'aide du bouton de recherches des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil a une antenne ferrite incorporée.

FM, pour la FM, branchez une antenne co-axiale se trouvant à l'arrière de votre ensemble. Le fil d'antenne doit être équipé d'une prise co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur la touche FM, et placez-vous sur une station FM avec le bouton de recherche des stations. Vous éliminez les interférences en pressant sur la touche "Mute". L'indicateur FM stéréo s'allume lorsque vous êtes en FM. Dans les endroits où le signal est faible, soit parce que l'antenne n'est pas bonne soit parce que vous êtes trop loin de l'émetteur, il peut se produire des bruits de fond importants en FM. Les bruits peuvent être réduits en mettant la touche "Mono/stéréo" sur mono. Dans cette position vous écoutez votre émission en mono bien sûr. Notez qu'en PO-GO, l'indicateur stéréo FM, l'AFC et le silencieux ne fonctionnent pas.

FONCTIONNEMENT DE LA PLATINE DISQUE

La platine disque est protégée par un couvercle anti-poussière. Pour écouter des disques, le bouton (20) de sélection de la fonction Photo doit être enfoncé. La platine disque fonctionne avec des 33 Tours ou des 45 Tours.

OPERATION

1. Placez le disque sur la platine et sélectionnez la vitesse avec le sélecteur de vitesse (33/45 Tours).
2. Soulevez le bras de lecture.
3. Utilisez la patte de positionnement manuel pour placer le bras sur le disque à l'emplacement désiré. La platine doit maintenant avoir commencé à tourner.
4. Pour placer avec précaution le saphir sur le disque, utilisez avec douceur l'élévateur du bras de lecture.
5. La platine s'arrête lorsque le disque est fini.
6. Le bras doit être délicatement remis en place avant de refaire tourner la platine.
7. L'adaptateur pour 45 Tours au centre de la platine peut être élevé en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et peut être abaissé en le tournant dans l'autre sens.

Si vous utilisez la platine disque avec une puissance élevée (spécialement si les basses sont fortes), assurez-vous que les haut-parleurs ne sont pas à proximité du meuble HiFi pour éviter le retour.

FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple

Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée aussi bien sur le lecteur de cassette 1 que sur le 2. Appuyez sur le sélecteur de cassette (27), puis appuyez sur le bouton "Eject" et insérez la cassette dans l'un ou l'autre des lecteurs. Refermez la porte du lecteur, ensuite appuyez sur "Play".

Lecture en continu

Appuyez sur le sélecteur de cassette (27). Appuyez sur les deux boutons "Eject" et insérez une cassette dans chaque lecteur et appuyez sur "Pause" de la cassette 1 et "Pause" de la cassette 2 (assurez-vous que les cassettes sont bien rembobinées au début). Fermez les portes des deux lecteurs, ensuite appuyez sur "Play" de la cassette 1 et "Play" de la cassette 2. Relâchez le bouton "Pause" de la cassette 1. La cassette 1 est reproduite jusqu'à la fin. Quand elle est terminée, la cassette du lecteur 2 commence automatiquement.

Enregistrement

Lorsque vous écoutez la radio (FM, PO, GO), ou un disque, vous pouvez en même temps enregistrer ce que vous écoutez sur une cassette, en vous servant du lecteur 2.

Insérez votre cassette dans le lecteur 2 et fermez la porte. Appuyez sur le bouton "Pause", puis appuyez sur les boutons "Record" et "Play" en même temps pour bien les enclencher; vous devriez pouvoir entendre ce que vous êtes en train d'enregistrer. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur "Pause" et la cassette commencera à tourner.

Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur "Pause". Pour reprendre, ré-appuyez sur "Pause". Lorsque l'enregistrement est complètement terminé, appuyez sur la touche "Stop". Si la cassette se termine avant que vous pressiez "Stop", le mécanisme s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez rembobiner la cassette au début en pressant la touche de rembobinage.

Appuyez sur "Play" et sur le sélecteur de cassette pour écouter l'enregistrement. Pour éjecter la cassette, appuyez à nouveau sur la touche "Stop-eject" et la porte cassette s'ouvrira.

L'AMSTRAD CD 1000 complète avec ses enceintes

4490F

A crédit CETELM
890F au comptant + 18 mensualités
de 235F - TEG 18,24%
Coût total du crédit
avec assurance : 482,40F

L'AMSTRAD CD 2000 complète avec ses enceintes

4990F

A crédit CETELM
990F au comptant + 18 mensualités
de 266,90F - TEG 18,24%
Coût total du crédit
avec assurance : 804,20F

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES.

SECTION AMPLIFICATEUR

Puissance 10 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 40 Watts. Courbe de réponse 20Kz - 20KHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique 100Hz +/- 10dB, 400Hz +/- 10dB, 1KHz +/- 10dB, 10KHz +/- 10dB.

SECTION TUNER

FM 86,5 - 109MHz. PO 525 - 1650KHz. GO 150 - 270KHz. Sensibilité FM 75 ohms. BALANCE NON REGLEE.

SECTION CASSETTE

Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4,75 cm par seconde. Pistes 4 pistes, 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0,2 %. Distorsion 1 %. Fréquence bande normale 80Hz - 12KHz. Courbe de réponse bande Chrome 80Hz - 12KHz, bande Métal 80Hz - 12KHz. Sensibilité Micro 0,5mV - 600 ohms.

SECTION COMPACT DISC

Système de lecture : rayon laser optique. Pleurage et scintillement : non mesurable (précision quartz). Rapport signal/bruit : supérieur à 90 dB. Diaphonie : supérieure à 90 dB.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE

Platine contrôle manuel. Cellule magnétique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.

DIMENSIONS ET POIDS (CD1000)

Appareil principal 36 cm(L) X 39 cm(H) X 33 cm(P). Poids 10,2Kgs. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kgs. Alimentation 220-240V AC.

L'AMSTRAD SM-45 complète avec ses enceintes

1490F

A crédit Cetelam : 0% au comptant + 6 mensualités de 268,60F - TEG 18,24%
Coût total du crédit
avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complète avec ses enceintes

1690F

A crédit Cetelam : 150F au comptant + 6 mensualités de 268,60F - TEG 18,24%
Coût total du crédit
avec assurance : 111,60F

C) NOTRE OPINION

La SM45 sans meuble et la TS46 avec son meuble n'ont pas seulement un rapport prix/performance stupéfiant. Leur qualité musicale est remarquable et satisfait les amateurs qui ne souhaitent pas consacrer trop à leur budget. L'esthétique est superbe et digne de certaines chaînes valant quatre fois plus cher.

D) CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLIFICATEUR

Puissance 5 Watts RMS par canal, puissance totale musicale 20 Watts. Courbes de réponse 20 Hz - 20 KHz. Distorsion 1 % à pleine puissance. Egaliseur graphique basse +/- 10 dB, milieu +/- 10dB, aigu +/- 10dB.

SECTION TUNER

FM 86,5 - 109MHz. PO 525 - 1650KHz. GO 155 - 280KHz. Sensibilité FM 50 ohms.

SECTION CASSETTE

Bande cassette compacte. Vitesse de défilement 4,75 cm par seconde. Pistes 2 canaux stéréo. Pleurage et scintillement 0,2 %. WRMS. Distorsion 1 %. Courbe de réponse bande normale 80Hz - 12KHz. Sensibilité micro 0,6mV - 600ohms.

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE

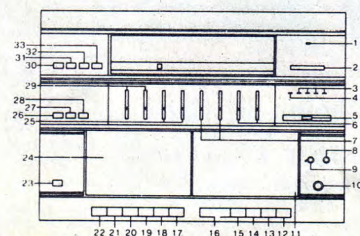
Platine contrôle manuel avec auto-stop. Cellule céramique. Transmission par courroie. Contrôle de vitesse électronique.

DIMENSION ET POIDS

Appareil principal 36 cm(L) X 32 cm(H) X 33 cm(P). Poids 7,25Kgs. Enceintes 18 cm(L) X 26 cm(H) X 14 cm(P). Poids 3,6Kgs X 2. Alimentation 220/240 V AC, 50 Hz.

B) DESCRIPTION DE LA CHAÎNE

1. Indicateur FM stéréo
2. recherche des stations
3. Indicateur de niveau de sortie
4. Indicateur de mise sous tension
5. volume
6. balance
7. aigus
8. prise micro droite
9. prise micro gauche
10. prise casque
11. cassette 1
12. touche pause (1)
13. Arrêt / éjection (1)
14. avance rapide (1)
15. rembobinage (1)



Chaîne hifi Midi Pioneer S1100

Un rapport
qualité/prix exceptionnel

PRIX GENERAL 3995F

A crédit : 695F au comptant
+ 18 mensualités de 219,50F

Coût total du crédit avec

assurance : 650F

TEG 18,27 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-1100

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X33ZL (BK) : syntoniseur - stéréo PO/GO/FM.

DC-X33Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 45W (musicaux DIN) - platine à inversion automatique - mécanisme à tête pivotante - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - peu encombrant.

Chaîne hifi Midi Pioneer S4400

La qualité du design est à
l'égal de la sonorité

PRIX GENERAL 5295F

A crédit : 1295F au comptant
+ 18 mensualités de 266,90F

Coût total du crédit

avec assurance : 804,20F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-4400

PL-X33Z (BK) : platine tourne-disque - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM. (PC-295T).

F-X55ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM. avec 8+8 présélections.

DC-X55Z (BK) : platine à cassette-amplificateur - grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enclenchement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

S-202X : enceintes acoustiques - double voie - haut-parleur de grave 16 cm - enceintes - plates.

Chaîne hifi rack Pioneer TOUCAN



Le premier prix pour une
excellente chaîne rack signée Pioneer

PRIX GENERAL 5395F

A crédit : 1395F au comptant
+ 18 mensualités de 266,90F

Coût total du crédit

avec assurance : 804,20F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 casque laser

TOUCAN P

DC-555Z (BK) : platine à cassette - amplificateur grande puissance 70W (musicaux DIN) - double platine à cassette avec inversion automatique - enclenchement de la lecture par relais - mécanisme à tête pivotante X 2 - correcteur graphique à 5 bandes - 5 fonctions - effet sonore stéréo large/surround.

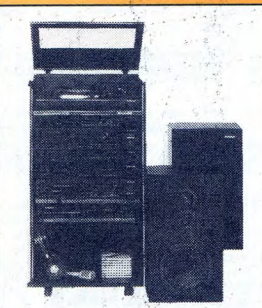
TX-555ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz PO/GO/FM avec 8 + 8 présélections.

PL-333Z (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - plateau 30 cm - commande sur face avant - profil bas - cellule type MM.

CS-570 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - Système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer COURLIS

Une chaîne équilibrée où tous les
éléments se marient harmonieusement



PRIX GENERAL 5987F

A crédit : 1487F au comptant
+ 24 mensualités de 236,50F

Coût total du crédit

avec assurance : 1176,00F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

COURLIS

SA-570 (BK) : amplificateur intégré, 40W/canal (DIN) - copie de bande - correction physiologique - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu - indicateurs de signaux d'entrée (LED).

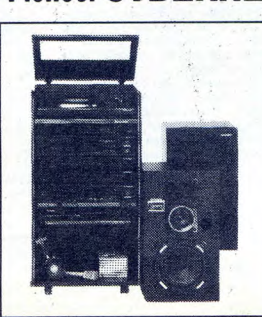
TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-570 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne hifi Rack Pioneer SYBERNE



SYBERNE P

Son esthétique n'a d'égale que sa qualité
musicale exceptionnelle

PRIX GENERAL 6995F

A crédit : 1995F au comptant
+ 24 mensualités de 263,90F

Coût total du crédit

avec assurance : 1333,60F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

SYBERNE P

SA-770 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 62W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-970 (BK) : Syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélections de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-770 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : Platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-770 (BK) : Enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 20 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 20 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.

Chaîne Midi Pioneer S6600

Pour mobiliser la puissance
et le raffinement

PRIX GENERAL 7395F

A crédit : 1395F au comptant
+ 30 mensualités de 266,90F

Coût total du crédit

avec assurance : 804,20F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

S-6600

PL-X303 (BK) : platine automatique avec entraînement à courroie - plateau 30cm - commande sur face avant - profil bas - cellule (PC-295T).

F-X303ZL (BK) : syntoniseur numérique à synthèse de fréquence à quartz - 12 présélections totalement libres - accord automatique.

DC-X303Z (BK) : Grande puissance - 45W musicaux DIN - amplificateur avec platine à cassette - 5 fonctions d'entrée (radio, tourne-disque, cassette, disque compact, vidéo/auxiliaire) - commande électrique du volume et de la balance - sortie pour casque - effet sonore (stéréo large/stéréo simulé) - minuterie - double platine à inversion automatique (enregistrement et lecture) - 12 morceaux programmables en copie et lecture - 3 modes de lecture enclenchés par relais - mécanisme à tête pivotante - enregistrement avec synchronisation du départ du lecteur de disque compact - enregistrement à vitesse rapide - Dolby B et C - repérage de musique - insertion automatique de plages de silence - compteur numérique - indicateur de niveau d'enregistrement - sélecteur automatique de type de bande.

S-202X (BK) : enceinte acoustique plate double voie - woofer 16cm - nouveau diffuseur.

Chaîne hifi Rack Pioneer MILAN

Sans doute le plus vendu
des racks Pioneer

PRIX GENERAL 7495F

A crédit : 1495F au comptant
+ 24 mensualités de 316,60F

Coût total du crédit

avec assurance : 2004F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

MILAN P

SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-970L (BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 8 stations en FM et de 8 stations en AM - sélecteur auto/mono pour la FM - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-670 (BK) : Platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-470 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement par courroie - servomoteur CC avec rotor suspendu stabilisé - bras de lecture droit - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique. Circuit de protection pour le médium.



Chaîne hifi Mini Pioneer CX-W700CD

La grande musique,
partout dans la maison

PRIX GENERAL 7595F

A crédit : 1595F au comptant
+ 30 mensualités de 266,90F

Coût total du crédit

avec assurance : 2004F

TEG 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER



Prévu pour le son numérique et de "format compact", le CX-W700CD vous offre le plaisir de la musique partout chez vous. C'est un appareil léger et compact que vous pourrez facilement transporter d'une pièce à l'autre : sur la table de la cuisine, sur votre table de nuit ou même sur votre bureau. Et on n'a pas lésiné sur les performances : 15,5 watts de puissance musicale DIN. Platine à cassette à double mécanisme logique avec inversion automatique fonctionnant sous pression très légère. Enregistrement à double vitesse et enclenchement de la lecture avec relais, correcteur graphique à 4 bandes, mélange d'un micro, enceintes acoustiques double voie séparées, et même un lecteur de disque compact. Le PD-C7 (BK), lecteur compact de disque compact, est incorporé. Vous pouvez choisir une plage rien qu'en effleurant une touche. Le détecteur automatique de musique (AMS) vous permet de revenir au début du morceau que vous écoutez ou du suivant, le tout automatiquement. Un affichage à cristaux liquides vous indique exactement l'endroit d'écoute du disque. Enfin, pour rendre l'appareil encore plus agréable, vous pouvez détacher le PD-C7 (BK) de l'appareil principal et profiter du plaisir du son numérique, avec l'écoute au casque à l'extérieur, grâce au OR-C300 en option.

Chaîne hifi Rack Pioneer TETRAS

La plus belle chaîne rack
de la gamme pioneer

SA-970 (BK) : Non switching AMP™ Amplificateur intégré, 87W/canal (DIN) - circuits Non-Switching™, type II - copie de bande - correction physiologique (loudness) - sélecteur d'enceintes acoustiques A/B - réglages du grave et de l'aigu.

TX-1070 L(BK) : syntoniseur-synthétiseur digital PO/GO/FM - présélection de 16 stations quelconques FM/AM - recherche automatique ou manuelle des stations - indicateurs des stations émettant en stéréo et des émetteurs syntonisés.

CT-970 (BK) : platine à cassette stéréo - réducteur de bruit Dolby B/C - repérage des séquences enregistrées et fonction index - commande de l'enregistrement par touche unique - mode de veille de l'enregistrement/de la lecture, piloté par l'horloge de programmation - commandes par touches à effleurlement.

PL-770 (BK) : platine tourne-disque à retour automatique et entraînement direct - Circuit de régulation à logique intégrée (PLL par quartz, servomoteur CC sans nœud avec rotor suspendu et à effet Hall - bras de lecture PGM™ droit, en polymère au graphite à équilibrage direct DR1 - cellule MM enfichable (PC-295T).

CS-970 (BK) : enceintes acoustiques 3 voies avec HP grave de 25 cm - système Bass-reflex, type enceintes bibliothèque - 3 haut-parleurs 3 voies : HP grave à cône de 25 cm, HP médium à cône de 7,7 cm et HP aigu à cône de 6,6 cm avec diffuseur acoustique.



TETRAS PRIX GENERAL 8995F

A crédit : 1995F au comptant
+ 30 mensualités de 311,40F

Coût total du crédit

avec assurance : 2342F

TEG : 18,24 %

CADEAU : 1 CASQUE LASER

LES CASQUES PIONEER

"LES PRIX GENERAL"

SE-L22 259F

Type ouvert, léger, divers coloris : rouge, bleu ou blanc. 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-2 269F

Type ouvert. Impédance 150 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 208 g.

SE-30D (BK) 299F

Type ouvert, léger. Impédance 40 Ohms. Réponse en fréquence 10-25.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 70g.

SE-450 353F

Type fermé, réglage sur cordon, finition rouge. Impédance 22 Ohms. Réponse en fréquence 20-20.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard. Poids (cordon non compris) 280 g.

SE-L66 366F

Type ouvert léger. Pliable en 4 parties. Impédance 30 Ohms. Réponse en fréquence 16-22.000 Hz. Cordon de 2m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 16 g.

SE-50D (BK) 439F

Type dynamique fermé. Impédance 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 2,5m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 90 g.

SE-90D (BK) 757F

Type dynamique fermé. Impédance 32 Ohms. Réponse en fréquence 3-50.000 Hz. Cordon de 3m avec fiche standard et mini-fiche. Poids (cordon non compris) 135 g.

HITACHI, le monde de la triamplification

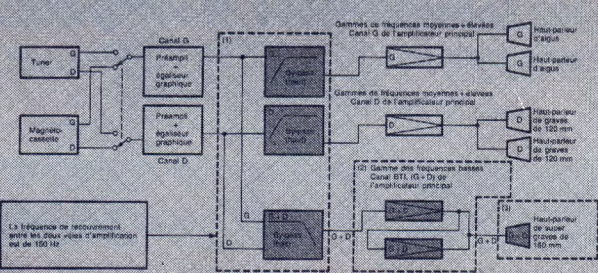
Un produit unique en son genre, à écouter absolument : des basses stupéfiantes grâce à un WOOFER CENTRAL

SYSTEME STEREO 3D (tridimensionnel) HITACHI

Le système 3D (tridimensionnel) HITACHI est équipé d'un amplificateur spécial qui amplifie uniquement les signaux musicaux qui se situent dans le domaine des basses fréquences. L'utilisation de deux amplificateurs de ce type permet d'obtenir une puissance de sortie deux fois plus importante que la puissance délivrée par les autres amplificateurs communément utilisés dans les radio-magnétocassettes. Ces signaux puissants de basse fréquence sont ensuite reproduits par un haut-parleur spécial de super graves disposé en position centrale. Plus précisément, cela signifie qu'il y a trois amplificateurs spécifiquement prévus pour des fonctions particulières : une paire d'amplificateurs spéciaux pour la gamme des fréquences très basses et deux amplificateurs ordinaires, un pour le canal droit et l'autre pour le canal gauche, pour les fréquences moyennes et élevées. Les sons de basse fréquence sont reproduits par un haut-parleur spécial pour super graves placé au centre, alors que les sons de fréquence moyenne et élevée sont reproduits par des haut-parleurs ordinaires pour fréquences moyennes et élevées, sur les canaux droit et gauche. Le résultat en est une reproduction sonore stéréo magnifique, avec des basses profondes, comparables à celle des chaînes hifi de salon.

Une gamme de radio-magnétocassettes toujours plus étendue : le système 3D (tridimensionnel) avec lecteur de disques compacts, l'ultime combinaison pour une superbe reproduction sonore. Ou la double platine cassette dans un appareil compact et élégant vous offrant une souplesse et une commodité d'emploi inégalées. Cette année, HITACHI vous présente une gamme étendue d'appareils de la série 3D en haut de gamme, jusqu'aux modèles pratiques et de prix abordables proposés dans différentes couleurs. Quel que soit votre choix, vous retrouverez toujours la qualité HITACHI, c'est à dire un son pur et riche.

Schéma fonctionnel du système de reproduction sonore stéréo 3D HITACHI



3D2 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D

1290 F

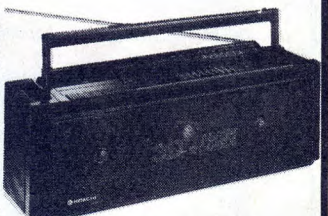
Système 3D (tridimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 10cm et deux HP d'aiguës de 2cm, plus un HP de super graves de 10cm. Egaliseur graphique pour un réglage plus fin de la tonalité. Niveau de contrôle ajustable. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Indicateur FM stéréo à LED. Compteur de bande. Pause mécanique en arrêt automatique en fin de bande. Ejection amortie de la cassette. Alimentation piles/secteur. Prises entrée ligne et casque. Puissance de sortie 25W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 480x164x170mm. Poids : 4,2 kg avec les piles.



3D7 Radio magnétocassettes stéréo (FM/OC/PO/GO) système 3D

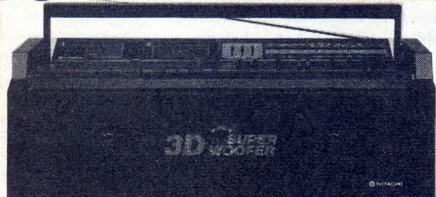
1590 F

Système stéréo tridimensionnel avec 1 HP de super graves de 16cm, des HP gauche et droit de graves de 12cm et des HP d'aiguës de 2cm. Sélecteur haut-parleur, renforcement des graves, économie. Alimentation sur 3 sources : secteur/piles et CC extérieur. Sélecteur de type de bande à trois positions (Normal/CrO2/Métal). Correcteur graphique 5 bandes. Mixage micro avec commande de volume. Monitoring variable permettant de contrôler le niveau du son entendu pendant l'enregistrement. Indicateur stéréo à LED. Indicateur de niveau à LED. Pause mécanique et arrêt automatique. Compteur de bande. Ejection amortie de la cassette. Circuit AFC (réglage automatique de fréquence). Dimensions (LxHxP) 544x197x195mm. Poids : 5,3kg avec les piles.



3D8

Radio double magnétocassettes 4 gammes FM/PO/OC/GO système 3D

1890 F


Système 3D délivrant des super graves puissants avec un son stéréo clair pour des performances musicales d'une réalité suprenante. Configuration de 5 HP 3 voies constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et deux HP d'aiguës de 2cm. Les deux platines magnétocassettes permettent une copie de bande facile et une possibilité d'édition d'une platine magnétocassette à l'autre ainsi qu'une fonction de copie de bande à vitesse rapide, approximativement deux fois la vitesse normale. Reproduction continue entre les deux cassettes pour des heures d'écoute ininterrompues. Sortie de puissance dynamique élevée

de 3W x 2,8W x 1 avec une distorsion harmonique totale (DHT) de 10% (60W de puissance de sortie PMP). Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Métal). Egaliseur graphique à 3 bandes. Indicateur FM stéréo à LED. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Moniteur de son variable permettant un contrôle des niveaux sonores lors du contrôle de l'enregistrement. Circuit de commande automatique de fréquence. Prises casques et entrée de ligne/CD. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 60W (PMP), 14W (DHT 10%). Dimensions (LxHxP) : 590x220x198 mm. Poids : 6,5 kg.

3D9 Radio magnétocassettes stéréo, style compo, FM/OC/PO/GO avec système 3D

2790 F

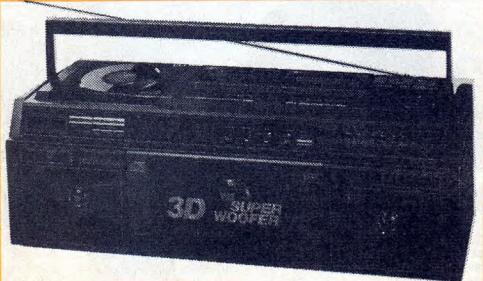
Basé sur l'utilisation du système 3D (tridimensionnel), une exclusivité HITACHI, ce radio magnétocassette est équipé d'un amplificateur pour fréquences très basses et de HP de super graves qui vous procurent une sonorité superbe, avec une dynamique élevée, comparable à celle d'une chaîne hifi. En outre, il est équipé d'un système de réduction de bruit Dolby, d'un égaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité et d'un mécanisme de touches douces, ce qui en fait un appareil extrêmement performant.

Système stéréo 3D (tridimensionnel) HITACHI avec 2 HP de graves de 12cm et deux d'aiguës de 2cm, plus deux HP de super graves de 10cm. Système de réduction de bruit Dolby. Sélecteur de type de bande trois positions (Normal/CrO2/Métal). Egaliseur graphique à 5 bandes pour un réglage encore plus précis de la tonalité. Indicateurs de niveau à LED. Indicateurs Dolby et stéréo FM à LED. Mécanisme à touches douces qui procure une utilisation facile des commandes de défilement de la bande. Compteur de bande. Pause mécanique et arrêt automatique en fin de bande. Ejection amortie de la cassette. Circuit de contrôle de fréquence automatique (AFC) incorporé. Commutateur d'atténuation des interférences radio (RIF). Alimentation piles et secteur. Prises microphone, casque, HP supplémentaires, entrée/sortie ligne et phono. Puissance de sortie : 42W (3D9), 70W (3D9MKII). Dimensions : (LxHxP) 624x280x211mm. Poids : 7,7 kg avec les piles.



CX-W 800E

Radio double magnétocassette stéréo FM/PO/OC/GO, système 3D, lecteur CD

4495 F


Voici la nouvelle innovation HITACHI au niveau de la technologie des radio magnétocassettes. Un lecteur de disques compacts, un système tridimensionnel (3D) et une double platine magnétocassette — tout cela en une seule unité. Vous pouvez maintenant apprécier l'écoute de disques compacts n'importe où, chez vous ou en promenade. De plus, cet appareil délivre une puissance de 100W (PMP) afin de profiter au mieux des disques audio compacts numériques. Le CX-W 800E est facilement transportable. Il possède un son superbe ayant la pureté du cristal et une grande souplesse d'emploi — que pourriez-vous espérer de plus. En fait, le CX-W 800E représente le summum de la modernisation et de la triamplification de HITACHI au niveau de la technologie et des unités audio portables. Système 3D avec une configuration de 5 HP coaxiaux constituée d'un super HP de graves de 16cm, de deux HP de graves de 12cm et de deux HP d'aiguës coaxiaux. Les deux platines magnétocassettes offrent des moyens faciles pour copier ou éditer. Sortie de puissance dynamique élevée de 2x8W, 1x15W avec une DHT de 10% (100W de puissance de sortie PMP). Egaliseur graphique à 5 bandes. Sélecteur de type de bande à 3 positions (Normal/CrO2/Métal). Mécanisme d'éjection de la cassette amorti. Prises microphone, casque et entrée de ligne. 2 sources d'alimentation : piles et secteur. Puissance de sortie : 100W (PMP). Dimensions (LxHxP) : 620x231x216 mm. Poids : 8,7 kg.

le plus fabuleux rapport prix-performances-puissance jamais imaginé à ce jour

Regardez attentivement les spécifications et comparez

Système W11H

Système stéréo de puissance

Système W11H (BK): Finition en noir
● En un seul bloc pour une installation plus facile

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 200 W
Dimensions (meuble):
465(h) x 860(l) x 385(p) mm
Poids (meuble et système): 27,0 kg

Section tourne-disque stéréo

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Sélecteur de mode FM stéréo/mono
- Illumination curseur LED

Section amplificateur stéréo

- Puissance musicale de sortie totale: 100 W (efficacité totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- Egalisateur graphique à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo

- Système à double cassettes
- Répiqueur synchrone
- Lecture continue de cassette à cassette
- Circuit de réduction de bruit de fond Dolby[®] de type B
- Sélecteur de type de bande CrO₂/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo

Vitesse de lecture: 33 1/3 45 1mm
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Requête et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Rondement: 55 dB (DIN B₁)

Section tuner stéréo

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo HiFi

Puissance de sortie musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)
Efficacité: 2 x 25 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique):
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo

Réponse en fréquence:
CrO₂: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit sans Dolby[®] NR: 54 dB
avec Dolby[®] B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)
Requête: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrant/lecture)

CP-W11H

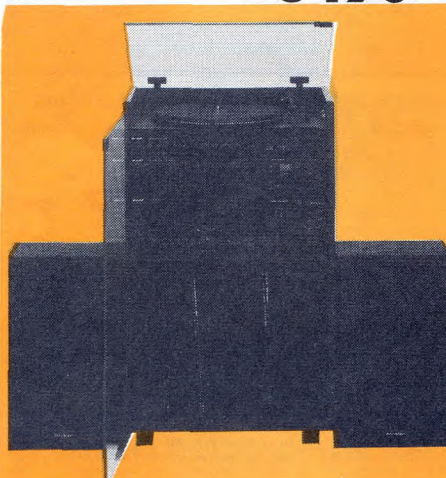
Enceinte acoustique stéréo

- Enceinte de type fermé double-voie à 2 éléments
- Aigus de 4,4 cm
- Graves de 14,5 cm
- Puissance d'entrée: 50 W (musicales)
- Impédance: 8 ohms
- Dimensions: 250(h) x 415(l) x 160(p) mm
- Poids: 3,8 kg

Meuble audio

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

3490F



Système W33H

Système de puissance stéréo avec lecteur numérique de disque compact

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 200 W
Dimensions (meuble):
465(h) x 860(l) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 33,0 kg

DX-612H

Lecteur numérique de disque compact

DX-612H(BK): Finition en noir

- Système de chargement de disque frontal de type tir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- Fonction de vérification automatique
- APMS (Sélecteur automatique programmable de musique) allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes
- APSS (Recherche automatique de programme)

- Affichage d'information de piste CD
- Horloge de lecture à chiffres
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- Triple fonction de répétition
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)
Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)
Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quart)

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 18 W
Dimensions: 430(h) x 80(l) x 312(p) mm
Poids: 4,2 kg

Section tourne-disque stéréo

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo

- Tuner à 3 gammes d'ondes FM/FM stéréo/PO/GO
- Indicateur LED pour FM stéréo
- Illumination curseur LED

Section amplificateur stéréo

- Puissance musicale de sortie totale: 100 W (efficacité totale: 50 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- Egalisateur graphique à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo

- Système à double cassettes
- Répiqueur synchrone à une touche
- Lecture continue de cassette à cassette
- Circuit de réduction de bruit de fond Dolby[®] de type B
- Sélecteur de type de bande CrO₂/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo

Vitesse de lecture: 33 1/3 45 1mm
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Requête et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Rondement: 55 dB (DIN B₁)

Section tuner stéréo

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo

Puissance de sortie musicale: 2 x 50 W (DIN 45 324)
Efficacité: 2 x 25 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique):
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB
4 kHz ± 9 dB
16 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo

Réponse en fréquence:
CrO₂: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit sans Dolby[®] NR: 54 dB
avec Dolby[®] B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)
Requête: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrant/lecture)

CP-W33H

Enceinte acoustique stéréo

- Enceinte triple-voie à 3 éléments de type fermé
- Diffuseur d'aigus de 4,4 cm
- Haut-parleur médium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

Puissance d'entrée: 50 W (musicales)
Impédance: 8 ohms
Dimensions: 250(h) x 415(l) x 160(p) mm
Poids: 4,0 kg

Meuble audio

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

5490F

Système W44H

Système stéréo de puissance avec lecteur numérique de disque compact

Système W44H(BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 270 W
Dimensions (meuble):
465(h) x 875(l) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 37,0 kg

DX-612H

Lecteur numérique de disque compact

- Système de chargement de disque frontal de type tir
- Système numérique audio à disque compact atténuant la diaphonie jusqu'à 90 dB à 1 kHz, et annulant pratiquement le pleurage
- Système de lecture à laser
- Filtre numérique 16 bits
- Fonction de vérification automatique
- APMS (Sélecteur automatique programmable de musique) allant jusqu'à 9 pré-sélections de programmes
- APSS (Recherche automatique de programme)

- Affichage d'information de piste à cristaux liquides
- Horloge numérique de lecture
- Marches avant et arrière à deux vitesses
- Triple fonction de répétition
- Fonction d'appel de programmation
- Indicateur de mode

Réponse en fréquence: 5 à 20.000 Hz (± 0,5 dB)
Distorsion harmonique totale: 0,005% (1 kHz)
Pleurage: En dessous du seuil mesurable (exactitude quart)

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 18 W
Dimensions: 430(h) x 80(l) x 312(p) mm
Poids: 4,2 kg

Section tourne-disque stéréo

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et blocage de phase au quart
- 14 pré-sélections de stations
- Indicateur à cristaux liquides de fréquence à chiffres
- Indicateur à cristaux liquides pour FM stéréo
- Recherche de réglage automatique
- Indicateur à cristaux liquides de réglage automatique
- Indicateur de gamme d'ondes à cristaux liquides
- Suppression de souffle pour FM

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur de puissance stéréo

- Préamplificateur et amplificateur principal à puissance stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale: 180 W (efficacité totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz

Section amplificateur stéréo HiFi

Puissance de sortie musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)
Efficacité: 2 x 45 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique):
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo

Réponse en fréquence:
CrO₂: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit sans Dolby[®] NR: 54 dB
avec Dolby[®] B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)
Requête: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrant/lecture)

Section tourne-disque stéréo

Vitesse de lecture: 33 1/3 45 1mm
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Requête et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Rondement: 55 dB (DIN B₁)

Section tuner stéréo

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo HiFi

Puissance de sortie musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)
Efficacité: 2 x 45 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique):
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo

Réponse en fréquence:
CrO₂: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit sans Dolby[®] NR: 54 dB
avec Dolby[®] B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)
Requête: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrant/lecture)

Section tourne-disque stéréo

Vitesse de lecture: 33 1/3 45 1mm
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Requête et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Rondement: 55 dB (DIN B₁)

Section tuner stéréo

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur de puissance stéréo

- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur médium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

Système W22H

Système stéréo de puissance

Système W22H (BK): Finition en noir

- En un seul bloc pour une installation plus facile

Alimentation: 220 V (CA), 50/60 Hz
Consommation: 270 W
Dimensions (meuble):
465(h) x 860(l) x 385(p) mm
Poids (système et meuble): 31,0 kg

Section tourne-disque stéréo

- Entraînement par courroie
- Opération semi-automatique
- Bras de lecture droit équilibré statiquement
- Tête de lecture magnétique
- Contrôle du bras

Section tuner stéréo

- Tuner stéréo à 3 gammes d'ondes (FM/FM stéréo, PO et GO)
- Tuner stéréo à générateur de synthèse et blocage de phase au quart
- 14 pré-sélections de stations
- Indicateur numérique de fréquence à cristaux liquides
- Indicateur à cristaux liquides de FM stéréo

- Recherche de réglage automatique
- Indicateur à cristaux liquides de recherche de réglage automatique
- Indicateur à cristaux liquides de gamme d'onde
- Suppression de souffle pour FM

Section amplificateur de puissance stéréo

- Préamplificateur/amplificateur principal stéréo intégrés
- Puissance musicale de sortie totale: 180 W (efficacité totale: 100 W) sur 8 ohms à 1 kHz
- Egalisateur graphique à 5 bandes
- Indicateur de niveau de son à 5 LED
- Commutateur d'entrée CD/AUX
- Prise pour casque stéréo (6,3 mm)

Section platine-cassette double stéréo

- Système à double cassettes
- Copie de bande à grande vitesse
- Répiqueur synchrone
- Lecture continue de cassette à cassette

- Circuit de réduction de bruit de fond Dolby[®] de type B
- Sélecteur de type de bande CrO₂/normal
- Compartiments cassette à éjection douce

Section tourne-disque stéréo

Vitesse de lecture: 33 1/3 45 1mm
Réponse en fréquence: 20-20.000 Hz
Requête et scintillement: ± 0,20% (DIN 45 500)
Rondement: 55 dB (DIN B₁)

Section tuner stéréo

FM
Gamme de fréquence: 87,5-108 MHz
AM
Gamme de fréquence PO: 526,5-1606,5 kHz
Gamme de fréquence GO: 148,5-285 kHz

Section amplificateur stéréo

Puissance de sortie musicale: 2 x 90 W (DIN 45 324)
Efficacité: 2 x 45 W (DIN 45 324)
Impédance sortie: 8 ohms
Contrôle de tonalité (égalisateur graphique):
63 Hz ± 9 dB 4 kHz ± 9 dB
250 Hz ± 9 dB 16 kHz ± 9 dB
1 kHz ± 9 dB

Section platine-cassette double stéréo

Réponse en fréquence:
CrO₂: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
normal: 60-12.000 Hz (DIN 45 511)
Rapport signal/bruit sans Dolby[®] NR: 54 dB
avec Dolby[®] B NR: 10 dB (à plus de 5 kHz)
Requête: 0,09% (WRMS) ± 0,2% (DIN enregistrant/lecture)

CP-W22H

Enceinte acoustique de puissance stéréo

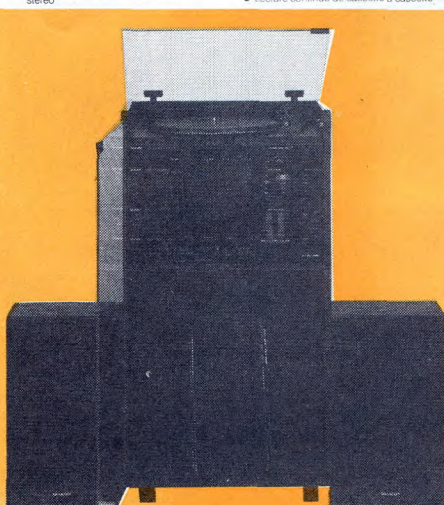
- Enceinte bass-reflex triple-voie à 3 éléments
- Diffuseur d'aigus de 3,5 cm
- Haut-parleur médium de 6,0 cm
- Haut-parleur de graves de 14,5 cm

Puissance d'entrée: 90 W (musicales)
Impédance: 8 ohms
Dimensions: 250(h) x 435(l) x 205(p) mm
Poids: 4,8 kg

Meuble audio

- Porte et couvercle en verre
- Roulettes pour faciliter le déplacement

3990F



5990F

L'EFFET SURROUND

dans une chaîne hifi conventionnelle, le son est émis en stéréophonie par l'intermédiaire de deux enceintes placées en avant de l'auditeur. Le relief sonore ainsi obtenu est déjà remarquable, l'auditeur pouvant repérer dans l'espace la position des différents musiciens. Toutefois, cette notion d'espace peut être améliorée par l'écoute "Surround" stéréo déjà très utilisée dans les salles de cinéma. Sur les Midi 313 WTB et Midi 313 WRTB, vous aurez le choix entre une écoute conventionnelle ou avec addition d'un effet Surround, ces 2 chaînes disposant d'un système d'ambiance matriciel. En effet, par l'adjonction de 2 haut-parleurs d'ambiance (AE-S90) placés en arrière qui reçoivent un signal mono matriciel par rapport aux signaux frontaux, on obtient une impression de relief qu'il n'est pas possible d'obtenir lors d'une écoute stéréophonie traditionnelle. Ceci est particulièrement efficace si vous utilisez votre magnéto-scope hifi-stéréo couplé aux connexions audio-visuelles de ces chaînes Midi.

CHAÎNE AKAI MIDI 313 WRTB

7990F

Chaîne haute fidélité Midi composée d'éléments séparés : un amplificateur, une double platine cassette auto reverse, une platine disque et une paire d'enceintes.

Amplificateur AV-M313LTB 2x45W : télécommandable, disposant d'un système matriciel renforçant la stéréo, d'un effet surround. Sélecteur d'entrées pour phono, cassette, lecteur de compact-disc, magnéto-scope et lecteur vidéo avec départ vers moniteur vidéo. Egaliseur graphique à 5 bandes et balance réglables par curseurs linéaires. Réglage de volume et du positionnement de l'effet surround (face ou arrière) par commandes électroniques. Prise casque et entrée micro en façade. Sortie pour 2 haut-parleurs d'ambiance pour effet surround.

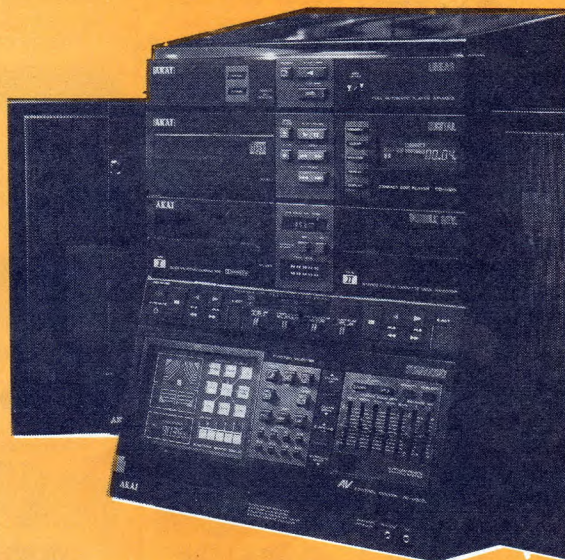
Tuner : Synthétiseur à quartz à 3 gammes d'ondes FM/PO/GO. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant. Affichage digital de la fréquence ou de la station utilisée.

Platine double cassette auto reverse HX-M515WR : 1 lecteur-enregistreur et 1 lecteur. Système de reverse automatique ou manuel à la lecture ou à l'enregistrement. Système de copie à deux vitesses (normale et double). Démarrage d'une copie par touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby "B" et "C". Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à 3 chiffres.

Platine tourne-disque AP-M313 : bras tangentiel, entraînement par courroie. Touches de commande accessibles capot fermé. Répétition. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SW-M313 : 2 voies, 2 haut-parleurs : basse à membrane, aigu à cône.

Options : voir chaîne AKAI MIDI 313 WTB.



CHAÎNE AKAI MIDI 313 WTB

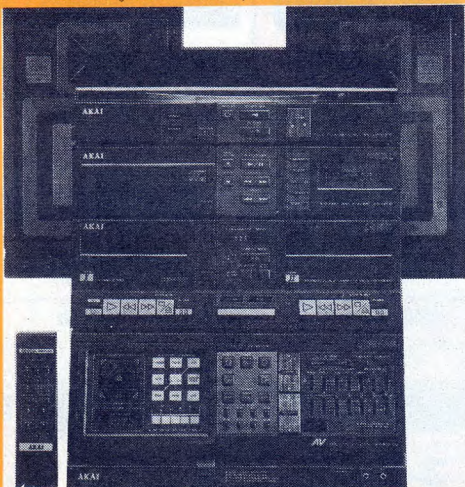
Chaîne haute fidélité Midi composée d'éléments séparés. Identique à la Midi 313 WRTB, mais avec une platine double cassette non reverse.

Platine double cassette HX-M313W : 1 lecteur/enregistreur et 1 lecteur. Système de copie à deux vitesses (vitesse normale et vitesse double). Démarrage d'une copie par pression sur touche unique. Réducteur de bruit de fond Dolby B. Niveau d'enregistrement automatique. Possibilité de lecture en continu. Sélecteur de type de bande automatique. Position timer. Compteur à trois chiffres.

Options : platine laser CD-M515 : lecteur de compact-disc de taille Midi à trois lasers chargement frontal. Possibilité de programmer jusqu'à 36 sélections. Recherche manuelle à 2 vitesses. Répétition. Visualisation des numéros de morceau, d'index, de temps écoulé, individuel et total.

AE-S90 : Enceinte d'ambiance

6990F



CHAÎNE AKAI MIDI 310 WTB

5290F

Ensemble stéréophonique Midi, télécommandable, combinant un ampli-tuner double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes. Cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

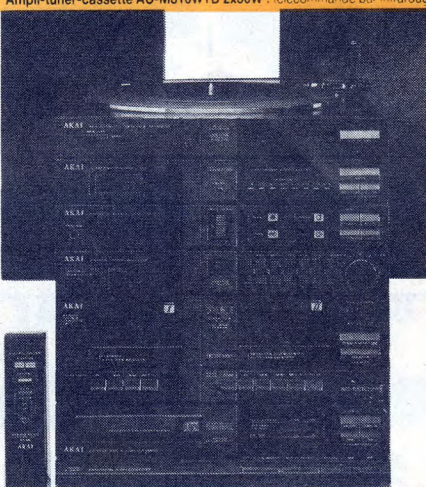
Ampli-tuner-cassette AC-M310WTB 2x50W : télécommande par infrarouge. Sélecteur d'entrée pour phono, tuner, lecture laser et magnéto-scope. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Réglage à plus/moins 10dB des fréquences : 63Hz, 250Hz, 1kHz, 4kHz. Vu-mètre à segments lumineux.

Section Tuner : à synthétiseur à quartz. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables avec soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie à 2 vitesses (double ou normale), possibilité de lecture en continu du cassette 1 au cassette 2. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique de type de bande (normale, chrome, métal). Position timer.

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entraînement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable de type T4P.

Enceintes SRF-M310 : 2 voies type clos.



CHAÎNE AKAI MIDI 305 WB

4690F

Ensemble stéréo Midi combinant un ampli-tuner-double cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cet ensemble peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc. **Ampli-tuner-cassette AC-305WB 2x40W** :

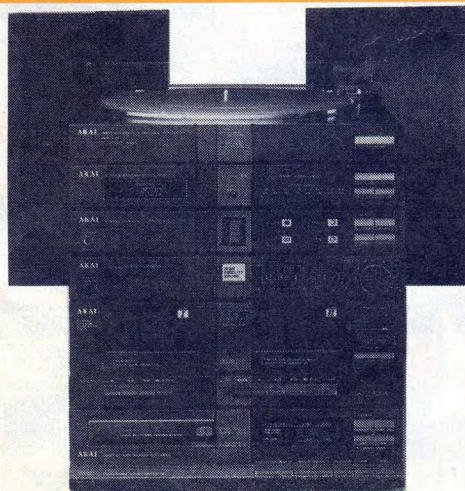
Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnéto-scope. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.

Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : système de copie du cassette 1 au cassette 2, possibilité de lecture en continu. Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande. Position timer.

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entraînement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.



CHAÎNE AKAI MIDI 300B

4290F

Ensemble stéréophonique Midi combinant un ampli-tuner-cassette, une platine disque et une paire d'enceintes, cette chaîne peut recevoir en complément un lecteur de compact-disc.

Ampli-tuner-cassette AC-300B 2x40W : Sélecteur d'entrées pour phono, tuner, lecteur laser et magnéto-scope. Egaliseur graphique à 5 fréquences. Vu-mètre à segments lumineux.

Section tuner : à synthétiseur de fréquence. 3 gammes d'ondes : FM/PO/GO. Recherche semi-automatique des stations. 16 stations mémorisables, soutien mémoire en cas de coupure de courant.

Section double cassette : Réducteur de bruit Dolby de type B. Réglage automatique du niveau d'enregistrement. Sélecteur automatique du type de bande (normale, chrome ou métal).

Platine disque AP-M300B : semi-automatique à entraînement par courroie. Commandes accessibles capot fermé. Cellule enfichable type T4P.

Enceintes SRF-M300 : 2 voies, type clos.



SONY CDP 303ES Lecteur CD programmable et télécommandable, de très haut de gamme. "Le MUST"  6995F	SONY CDP 203 Lecteur CD programmable et télécommandable, haut de gamme  4895F	SONY CDP 55 Lecteur CD programmable et télécommandable  4335F	SONY CDP 40 Lecteur CD programmable  2795F	SONY CDP 65 Lecteur CD programmable et télécommandable  3995F	SONY CDP 35 Lecteur CD programmable  2595F
SONY CDP 7F Mini lecteur CD programmable et télécommandable  3295F	SONY D 700 Mini lecteur CD programmable  3195F	SONY DISCMAN Mini lecteur CD portable  3495F	DENON DCD 1500 Lecteur CD programmable et télécommandable  7900F	DENON DCD 1300 Lecteur CD programmable et télécommandable  5500F	DENON DCD 700 Lecteur CD programmable et télécommandable  4500F
DENON DCD 500 Lecteur CD programmable  3900F	PIONEER PDM 6K Lecteur CD programmable avec télécommande et chargeur 6 disques  4995F	Pioneer PD 6030 Lecteur CD programmable et télécommandable  3495F	Pioneer PD 5030 Lecteur CD programmable  3195F	Pioneer PDX909M Lecteur CD programmable et télécommandable, chargeur 6 CD  4916F	Pioneer PDX 707 Lecteur CD programmable et télécommandable  3617F
Pioneer PDX 303 Lecteur CD programmable  3189F	Pioneer PD 8030 Lecteur CD programmable et télécommandable  5705F	Pioneer PD 7030 Lecteur CD programmable et télécommandable  4495F	Technics SLPJ 1 Lecteur disque audionumérique format 33 tours  3295F	Technics SLPJ 20 Lecteur CD programmable  2495F	Technics SLP T10 Lecteur CD programmable  2795F
Technics SLP 210 Lecteur CD programmable et télécommandable  3195F	Technics SLP 310 Lecteur CD programmable et télécommandable  4195F	Technics SLP 500 Lecteur CD programmable et télécommandable  5795F	Technics SLX P8 Lecteur CD portatif à batterie Tuner AM-FM  4395F	Technics SLX P5 Lecteur CD portatif à batterie  3595F	Luxman D 105 Lecteur CD programmable  3990F
Luxman D 100 Lecteur CD programmable et télécommandable  4990F	Akai CD A30 II B Lecteur CD programmable  2895F	Akai CDM 515 B Lecteur CD MIDI programmable  2495F	Akai CDA 70B Lecteur CD MIDI programmable et télécommandable  3695F	Akai CDM 300B Lecteur CD MIDI programmable  2495F	Toshiba XR J9 Lecteur CD. Mémoire 16 pages  1990F
Toshiba XR-P9RC/XR-P9 Lecteur CD portable avec télécommande  Lecteur 2990F Lecteur et adaptateur secteur 3490F	Toshiba XR-V12 / XR-V15 Lecteur CD Midi, commandes frontales  2990F avec télécommande 3490F		Toshiba XR-30 / XR-35 Lecteur CD avec commandes frontales  2990F avec télécommande 3490F		JVC XL V220 BK Lecteur CD programmable  2895F
JVC XL V330 BK Lecteur CD programmable et télécommandable  3695F	JVC XL V400 B Lecteur CD programmable et télécommandable  4095F	JVC XL V22 BK Lecteur CD programmable  2895F	Marantz CD 45 Lecteur CD programmable  2590F	Marantz CD 56 Lecteur CD programmable  2995F	Marantz CD 65 Lecteur CD programmable  3995F
Marantz CD 75 Lecteur CD programmable et télécommandable  4395F	Kenwood DP 770D Lecteur CD MIDI programmable  3695F	Kenwood DP 1000 Lecteur CD programmable et télécommandable  4795F	Kenwood DP T100 IIB Lecteur CD programmable et télécommandable  5695F	Kenwood DP2000 Lecteur CD programmable et télécommandable  7495F	Onkyo DX 320 Lecteur CD programmable et télécommandable  6295F

LOCATION COURTE DURÉE DE MATÉRIEL VIDEO - HI FI - INFORMATIQUE

(Pour des durées plus longues, nous consulter)
Un chèque de caution NON ENCAISSÉ et une quittance sont demandés pour toute location
(Téléphoner à Dominique si vous souhaitez une réservation)

	LA JOURNÉE	LE WEEK-END
MICRO		(vend. 16h/19h, 12h)
Micro AMSTRAD CPC 464 Mono	250 F	
Micro AMSTRAD CPC 464 couleur	200 F	300 F
Micro AMSTRAD PCW 8256	300 F	500 F
Micro AMSTRAD PCW 8512	500 F	800 F
Micro AMSTRAD PC 1512 DD Couleur (selon disponib.)	500 F	800 F
Imprimante EPSON L X 80	150 F	250 F
Imprimante AMSTRAD DMP 2000	120 F	200 F
Imprimante AMSTRAD DMP 3000	140 F	240 F
VIDEO		
Magnétoscope VHS salon	200 F	300 F
Magnétoscope VHS portable	300 F	500 F
Caméra VHS couleur	200 F	300 F
TV couleur 36 cm SECAM	100 F	180 F
TV couleur 54 cm SECAM	150 F	250 F
TV couleur 36 cm PAL SECAM	150 F	250 F
TV couleur 54 cm PAL SECAM	200 F	300 F
HI FI		
Ampli 2 X 50 W	100 F	180 F
Platine-Disque	100 F	180 F
Tuner	100 F	180 F
Platine K7	150 F	250 F
Régie Disco 2 TD + Ampli + Mixage 2 X 150 W	800 F	1300 F
Table de mixage 6 voies	150 F	250 F
Enceintes HiFi 50 W, la paire	100 F	180 F
Enceintes Sono 150 W, la paire	300 F	500 F

DÉPARTEMENT CB

Marcel, notre spécialiste CB est à votre disposition. Il assure lui même le service après vente. Nous avons sélectionné pour vous des produits de qualité à des prix GENERAL.

POSTES EMETTEURS RECEPTEURS

Tagra Only AM-FM	650 F	Superstar 360 AM-FM-BLU	1995 F
Tagra Oceanic AM-FM	950 F	Président Grant AM-FM-BLU	1890 F
Midland 4001 AM-FM	990 F	Président Jackson AM-FM-BLU	2390 F
Président Taylor AM-FM	690 F	Rama 40 Multimode II AM-FM-BLU	1590 F
Président François AM-FM	790 F	Portable Président AM-FM	990 F
Président PC 43 AM + VHF	1490 F	Portable Président PC 9 AM + BP10	1290 F
Président Valéry AM-FM	890 F	Belcom LS 102 X VFOAM-FM-BLU	4990 F
Président JFK AM-FM	1490 F	Tristar 848 AM-FM-BLU	2490 F
Président Jack AM-FM-BLU	1490 F		

2 SUPER MACHINES CHEZ TAGRA :

TAGRA POCKET 40 canaux
Le nouveau portable 27 MHz - AM-FM
Homologué PTT NR 86004 CB

ULTRA PERFORMANT grâce à une technique d'avant-garde et une conception utilisée en radio amateur.

Affichage par LED
Sélection des canaux par touches
Boîtier accus détachable
Antenne télescopique
Prises HP, micro et aliment. extérieures

Le kit TAGRA Only "Prêt à moduler"

Dans un même emballage, vous trouverez tout le nécessaire pour vous mettre en fréquence :

- un TAGRA ONLY, qui est sans doute le plus vendu des postes CB en France (40 canaux - AM-FM)
- une antenne TAGRA DV 27 X N
- un tos mètre pour régler l'intensité de votre antenne
- une embase goudronnée et tous les cordons coaxiaux. Les prises PL sont toutes soudées et il n'y a plus qu'à brancher.

999F

ACCESSOIRES POUR LA C B

ANTENNES DE BASE	ANTENNES MOBILES 27 MHz	ADAPTEURS D'IMPEDANCE	AMPLI ET PREAMPLI
MK1 1/2 onde raccourcie	268 F	M 27 Matcher 500 W	160 F
MK2 5/8 raccourcie	268 F	MM 27 Matcher 100 W	85 F
Mini GP 1/4 onde	150 F	BRL 15 B 100 W	85 F
Tagra GP27BR courte	120 F	DX 27 comp. radio/CB	95 F
Tagra GP27 1/2	225 F	CABLES ET CORDONS	
Tagra GP27 5/8	298 F	Cordon spirale micro	30 F
Tagra F2 1/2 4 Rad.	488 F	Cordon PL/PL	20 F
Tagra F3 5/8 3 Rad.	590 F	Cordon alimentation	20 F
Tagra F4 5/8 4 Rad.	647 F	Cordon détrompeur	15 F
ANTENNES DIRECTIVES		Câble 450 M + PL	35 F
AH 03 Beam 3 éléments	488 F	Coaxial 6 mm	3 F le m.
AH 04 Beam 4 éléments	587 F	Coaxial 6 mm K X 15	6 F le m.
AH 05 Beam 5 éléments	648 F	Coaxial 9 mm	7 F le m.
BT 122 Cubical Quad	1195 F	Coaxial 9 mm blindé	10 F le m.
RT 50 Moteur 50 kg	527 F	Coaxial RG 213 E	12 F le m.
		Coaxial RG 213 K X 15	15 F le m.
		REDUCTEURS-FILTRES	
		RP6 Atténuateur	212 F
		NFS 1000 Kit Déparasit.	85 F
		MICRO MOBILES ET ECHO	
		Micro Standard	80 F
		DM 510	100 F
		EC 2018 Echo Pro	449 F
		EC 980	527 F
		Support Micro	10 F
		MICRO DE BASE	
		MB + 4	378 F
		MB + 5	480 F
		TW 232	390 F
		AC 700	420 F
		DX 344 Pico	297 F
		PA 120	290 F
		EB 2010	690 F
		P. ADRESS et H. PARLEURS	
		PA 8 W	85 F
		PA 15 W	148 F
		PA 20 W	165 F
		PA 25 W	195 F
		PA 30 W	225 F

LECTEUR COMPACT DISC BUDGET GENERAL MULTITECH CD 140



A) HISTORIQUE
Le CD 140 est le milieu de gamme de MULTITECH dans le domaine des compacts discs. Bénéficiant d'une construction japonaise, il est bien sûr garanti 2 ans par nos soins.

B) PRÉSENTATION ET DISPOSITION DES COMMANDES

Le CD 140 se présente sous la forme d'un coffret noir avec une façade noir satiné. Le changement du compact disc se fait au moyen d'un tiroir extractible automatiquement.

A droite de ce tiroir, nous trouvons les commandes suivantes :

- 1- Interrupteur d'alimentation (POWER). Enfoncer pour mettre l'appareil en marche. Enfoncer à nouveau pour couper l'alimentation.
- 2- Logement du disque. Il est destiné à recevoir un disque compact.
- 3- Témoin mémoire. Il s'allume pendant que la fonction mémoire est active.
- 4- Témoin de lecture répétée (ONE REPEAT) d'une portion. Il s'allume pendant que la fonction est active.
- 5- Témoin de lecture de toutes les sélections (ALL REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction est active.
- 6- Témoin "A B" pour répéter (REPEAT). Il s'allume pendant que la fonction A B répétition est active.
- 7- Affichage métrique (MUSIC) et horaire (TIME). Après avoir placé le disque dans le logement, l'affichage indique le numéro total de lecture. Pendant la lecture de chaque sélection, l'affichage indique la durée écoulée en appuyant sur la touche ELAPSE TIME/MUSIC NO.
- 8- Témoin lecture/pause (PLAY/PAUSE). Il s'allume pendant que la fonction de lecture est active et il clignote pendant que la fonction de pause est active.
- 9- Témoin d'alimentation (POWER). Il s'allume pendant que l'appareil est sous tension.
- 10- Touche lecture/pause (PLAY/PAUSE). Presser cette touche pour enclencher la lecture du disque. Presser cette touche pendant la lecture du disque pour recommencer la lecture.
- 11- Touche arrêt (STOP). Presser cette touche pour arrêter la lecture.
- 12- Touche pour recherche en marche avant à vitesse rapide (FORWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche avant à vitesse rapide.

- 13- Touche pour recherche en marche arrière (BACKWARD). Une poussée maintenue sur cette touche enclenche la recherche en marche arrière.
- 14- Touche de détecteur de musique (MUSIC SEARCH).
- 15- Touche de lecture répétée/mémoire (REPEAT/MEMORY). La poussée sélectionne le mode désiré. Mémoire ou répétition d'une portion A B ou de toutes les sélections.
- 16- Effacer la programmation (MEMORY CANCEL). Cette touche efface la sélection programmée en mémoire avant par les touches (14). Et pour annuler le mode de lecture répétée A B appuyer sur la touche CANCEL.
- 17- Touche de programmation (MEMORY STORE). Cette touche mémorise la sélection choisie par les touches (14). Et pour programmer une portion en mémoire par la touche A-B.
- 18- Touche de sélection d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). En appuyant sur cette touche on sélectionne le mode d'affichage désiré, l'horloge de lecture du numéro de musique.
- 19- Touche pour ouvrir/fermer le logement (OPEN/CLOSE). Presser cette touche pour ouvrir. Presser à nouveau pour fermer. Note : on peut fermer le logement en le poussant légèrement.
- 20- Sortie de ligne (LINE OUT). Ce cordon est raccordé aux prises CD ou AUX d'un amplificateur.
- 21- Cordon d'alimentation. Raccorder à une prise secteur AC de votre amplificateur ou murale.

SON INSTALLATION ET SON UTILISATION

- 1) Enclencher l'Interrupteur POWER. Le témoin s'allume.
- 2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut.
- 3) Fermer.
- 4) La lecture commence au début de la première sélection. Après le disque s'arrête.
- 5) L'indicateur MUSIC NO. indique le n. des sélections enregistrées sur le disque.
- 6) En appuyant sur la touche PLAY/PAUSE la lecture commence automatiquement au début de la première sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique le n. des sélections.

mière sélection. Le témoin play s'allume et l'indicateur MUSIC NO. indique le n. des sélections.

- 7) Si vous désirez le ELAPSE TIME, appuyer sur la touche du sélecteur d'affichage (ELAPSE TIME/MUSIC NO.). Appuyer à nouveau pour recevoir le mode du numéro de musique.
- 8) Appuyer à nouveau sur la touche PLAY/PAUSE pour le mode de pause. Le témoin play clignote.
- 9) Le disque s'arrête automatiquement à la fin de la dernière sélection. L'affichage indique "Ed".
- 10) Appuyer sur la touche STOP, l'affichage indique no. 1, après arrêt.

Lecture avec mémoire (random access)

- 1) Enclencher l'Interrupteur POWER.
- 2) Appuyer sur la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement du disque. Placer un disque dans le logement en orientant l'étiquette vers le haut et fermer.
- 3) Appuyer le sélecteur REPEAT/MEMORY sur le mode memory. Le témoin MEMORY s'allume. Note : on utilise le mode MEMORY si le lecteur se trouve au mode STOP.
- 4) Sélectionner le numéro de la sélection désirée (voir fig. 3).



Fig. 3

- 5) Appuyer sur la touche STORE et la première sélection est programmée dans la mémoire (la partie droite de l'affichage indique 1). Voir fig. 4.
- 6) Sélectionner la prochaine sélection.
- 7) Appuyer sur la touche STORE. La deuxième sélection est mémorisée (la partie droite de l'affichage montre 2) (voir fig. 5).



- 8) Continuer jusqu'à ce que toutes les sélections désirées soient programmées pour la lecture (en total 16).

Note : pendant la programmation, des numéros quelconques peuvent être sélectionnés (par exemple, 5, 3, 8, 2) et la lecture sera effectuée selon cette programmation (5, 3, 8, 2).

- 9) Appuyer sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture commence selon les programmations de sélection.

Contrôler ou changer les programmes

- 1) Mettre le lecteur au mode STOP.
- 2) Appuyer sur la touche STOP et contrôler le numéro sélectionné programmé.
- 3) Note : si vous désirez contrôler encore une fois le numéro programmé, vous appuyez sur la touche STOP et appuyez sur STORE pour contrôler la sélection.
- 4) Continuez à appuyer sur la touche STORE jusqu'à 16.

- 4) Si vous voulez changer le PROGRAMME, sélectionnez le numéro à effacer et appuyez sur la touche CANCEL (voir fig. 6). La sélection est effacée (voir fig. 7). Le numéro de musique va clignoter. Après, sélectionner la nouvelle sélection et appuyer sur la touche STORE.



Fig. 6

Remarques :

- (1) Appuyez sur la touche PLAY/PAUSE et la lecture est normale.
- (2) La lecture avec mémoire sera effectuée sans arrêt des numéros sélectionnés programmés.
- (3) Recherche d'urte sélection (MUSIC SEARCH). Pendant la lecture avec mémoire appuyer sur les touches (14) pour passer des programmes.

Effacer le programme

On efface le programme complet en utilisant la touche REPEAT/MEMORY ou la touche OPEN/CLOSE pour ouvrir le logement.

Répétition d'une seule sélection

- 1) Enfoncer la touche POWER et appuyer sur la touche OPEN/CLOSE et placer un disque. Fermer le logement.
- 2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode ONE repeat (répétition) (voir fig. 8).
- 3) Sélectionner le numéro désiré.
- 4) Appuyer sur la touche PLAY.
- 5) La sélection est répétée jusqu'à ce que la touche Stop soit pressée.

ALL REPEAT (répétition du disque dans son intégralité)

- 1) Appuyer sur la touche REPEAT pour sélectionner ALL.
- 2) Appuyer sur la touche PLAY. Lorsque le lecteur arrive à la fin de la dernière sélection, il revient automatiquement au début de la première et la lecture recommence. Pour arrêter presser la touche STOP.

RÉPÉTITION d'une portion délimitée par deux points

- 1) Pour la lecture en répétant une portion délimitée par deux points.
- 2) Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY pour sélectionner le mode A-B et le témoin A-B clignote plus vite.
- 3) Appuyer sur la touche PLAY, déterminer le point à partir duquel on désire lancer ultérieurement la lecture, puis appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B clignote lentement (voir fig. 9).
- 4) Déterminer la fin de la lecture point B et appuyer sur la touche STORE. Le témoin A-B arrêtera de clignoter.

LE CD 140 complet avec son cordon de liaison, prêt à l'emploi

1895F

A crédit CETELEM.
295F au comptant + 6 mensualités de 282,90F - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

5) Le lecteur reviendra au point A et commencera la lecture.

6) Pour effacer cette répétition A-B, appuyer sur la touche CANCEL.

7) Effacer complètement cette répétition A-B. Appuyer sur la touche REPEAT/MEMORY ou appuyer sur la touche OPEN/CLOSE. Le témoin A-B s'éteint et la lecture normale est actionnée.

Dépannage

Avant de consulter le service après-vente MULTITECH le plus proche nous vous prions de contrôler les points suivants :

Le disque ne tourne pas

1. Le cordon d'alimentation est bien branché ?
2. L'Interrupteur POWER est enclenché ?
3. Le logement est bien placé ?
4. Le disque est correctement inséré avec l'étiquette vers le haut ?

Le disque tourne mais on n'entend rien

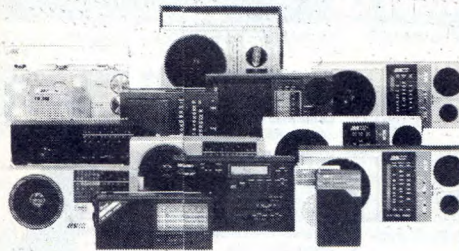
1. Contrôler les raccordements entre le lecteur, l'amplificateur et les haut-parleurs.
2. L'Interrupteur POWER de l'amplificateur est enclenché ?
3. Contrôler la position du volume de votre amplificateur.
4. La position du sélecteur de l'amplificateur est sur CD ou sur la position à laquelle le CD-140 est connecté ?

NOTRE OPINION

Le CD 140 est particulièrement attrayant grâce à son confort d'utilisation dû à ses possibilités de mémorisation. Proposé à un prix particulièrement compétitif, il est légalement pris d'assaut par nos clients et amis. Dépêchez-vous si vous souhaitez bénéficier rapidement de cette bonne affaire.

E) CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

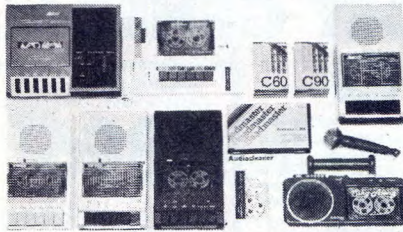
Alimentation 220V 50 Hz
Tension de sortie 2V/100 % Modulation
Distorsion harmonique 0,001 % par 1 kHz
Courbe de réponse 20-20 000Hz 0,5db
Diaphonie 90db par 1kHz
Rapport signal-bruit 90 db
Dynamique 90 db
Dimensions (LxHxP) 350x85x300mm



LES TRANSISTORS AUDIOSONIC

D'un rapport qualité/prix imbattable, ils sont garantis deux ans par GENERAL M. FRESSON, notre responsable SON sera heureux de vous faire une démonstration de leurs qualités.

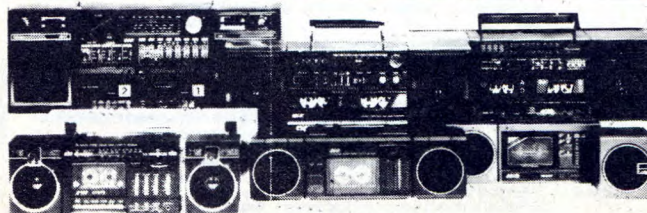
	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	PO	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69 ^f	Noir Blanc	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 301	119 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 329	159 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 341	189 ^f	Bronze	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 331	199 ^f	Champ. Noir	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 338	229 ^f	Rouge Blanc Bleu	●	●	●	●	●	●	●	●
TK 322 CB	259 ^f		●	●	●	●	●	●	●	CB
TK 334	299 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●	●



LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hi-fi! Caractéristique numéro un des "mini-compos": les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

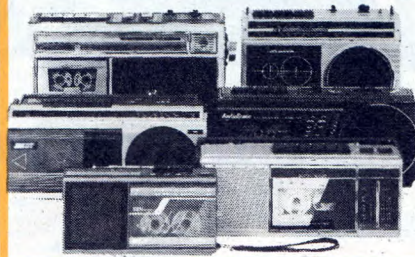
	PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PILES LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPLEX RAPIDE	SELECT. CHROME	SELECT. METAL	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDICLED EN/REJECT	INTERRUPT. PAUSE
TBS 8263	699 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TBS 8230 4 HP	799 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TBS 8800 6 HP	899 ^f	Gris	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TBS 8200 4 HP	1199 ^f	Rouge Blanc Gris	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
TBS 8350 6 HP	1690 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne, Excellente musicalité et petit prix.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/OC/FM	2 HP	COMPTEUR	IND. PILES LED
TB 7860	269 ^f	Rouge Noir Bleu Blanc	●	●	●	●	●	●
TB 7891	329 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●
TB 7883	359 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●
TB 7893	379 ^f	Noir	●	●	●	●	●	●
TB 7840	649 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●



LES MAGNETOS K7 AUDIOSONIC

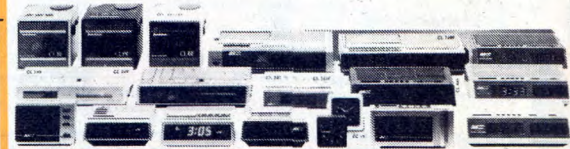
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORÉ	ARRÊT AUTO	REGL. AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROTECT. CHARG
CT 171	209 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●
SV 667 sans HP pour micro	239 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●
SV 670	259 ^f	Noir Rouge	●	●	●	●	●	●	●
AF 52 (pocket)	269 ^f	Noir Blanc Rouge	●	●	●	●	●	●	●
CT 125	279 ^f	Rouge	●	●	●	●	●	●	●

LES RADIOS REVEILS AUDIOSONIC

GENERAL ne fait pas les choses à moitié! Nous disposons d'une sélection de 10 modèles qui devraient satisfaire les plus exigeants.

	PRIX	COULEUR au CHOIX	REGLAGE VOLUME	PO	FM	GO	CADRE LUMINEUX	DISPLAY VERT	DISPLAY ROUGE	REGLAGE LUMIERE	ALARME	POUSSOIR SOMMEIL	DC BACK-UP
CL 341	149 ^f	Rouge Argent	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 350	189 ^f	Noir Blanc	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 343	199 ^f	Blanc	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 349	219 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 345	239 ^f	Blanc Argent Noir Rouge	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 445	249 ^f	Champ.	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 351	249 ^f	Noir Blanc Argent	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
ECR 88	249 ^f	Argent	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 765 + LECTEUR K7	399 ^f	Champ.	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
CL 760 + Lect/Enreg K7	499 ^f	Champ.	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●



LES BALADEURS AUDIOSONIC

"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

CT 133 149^f
Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.

CT 134^f 149^f
Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.

CT 137 169^f
Coloris : blanc - cassette - 2 prises casque - dispositif anti-pleurage. Casque ultra léger.

CT 135 259^f
Coloris : argent - cassette - égaliseur 3 curseurs. Casque ultra léger.

CT 136 299^f
Coloris : blanc - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM).

CT 146 349^f
Coloris : noir - cassette + radio 2 gammes d'ondes (GO/FM) - 2 enceintes + 1 poignée + casque.

CTP 830 419^f
Coloris : rouge - cassette + tourne-disque. Casque ultra léger.

LES ACCESSOIRES BALADEURS

Les enceintes amplifiées

SB 18 199^f la paire
2 enceintes verticales avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.

SB 15 189^f la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w - indicateur de niveau batterie - arrêt automatique - cordon de liaison universel pour tout type de baladeur.

VS 6 269^f la paire
2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.

SB 13 299^f la paire
Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.

Les enceintes sans ampli

SB 14 2 mini enceintes 99^f la paire

SB 16 149^f la paire
2 mini enceintes portefeuille

SB 17 149^f la paire
2 mini enceintes télescopiques dans un boîtier.

SB 10 199^f la paire
2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.

LES CASQUES BALADEURS

HP 21 Casque ultra léger 39^f

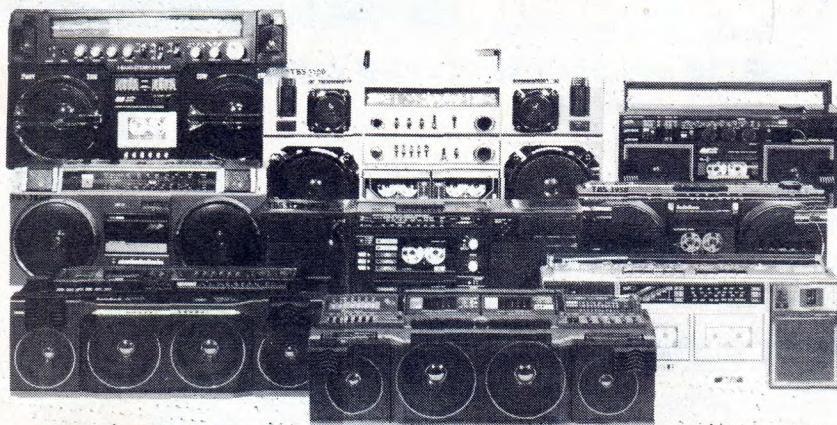
HP 25 Ecouteurs stéréo. 39^f

HP 23 Casque/réglage volume 99^f

HP 24 Casque + jack hifi supplémentaire 99^f

HP 20 69^f
Casque pliant avec boîte cassette.

HP 19 119^f
Casque pliant avec support



LES AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

CSR 1530F 399F
Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.

CSR 1430 F 499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur de cassettes stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Tonalité progressive/Balance. Recherche au choix par commutateur des émetteurs faibles et éloignés ou proches et puissants. Présentation noire ou argent.



CSR 3530 F 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x7W. Lecteur cassette auto-reverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Voyant indicateur. Sélecteur mono/stéréo. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire ou silver. Dimensions : 17,8x14x4,4cm. Normes DIN.



CSR 5730 F 899F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Éclairage de nuit du cadran et des boutons. Revient à la mise en route sur la dernière fréquence affichée. Présentation Flat Nose. Couleur noire. Tonalité progressive/Balance. Dimensions 17,8x12x4,4 cm (normes DIN).

CSR 4030F 949F
Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASD. Interrupteur mono/stéréo. Égalisateur qui couvre 5 gammes de fréquences. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).



CSR 4430F 999F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x8W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Affichage heures et minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9cm (normes DIN).



CSR 4530F 1499F
Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autoreverse. Avance et retour rapides. Changement de piste automatique en fin de bande ou manuel. Affichage digital de la fréquence. Mémoire. Affichage des heures et des minutes. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x15,5x4,9 cm (normes DIN).

CR 15 399F
Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.

COMPLÉMENTS AUTORADIO AUDIOSONIC



EGALISATEUR/BOOSTER ST4 349F
Égalisateur booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avant et arrière. Indications LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.

EGALISATEUR/BOOSTER ST5 699F
Booster stéréo. L'égalisateur couvre 7 gammes de fréquences ajustables. Régulateur anti-fading pour établir l'équilibre entre haut-parleurs avant et arrière. Indication LED pour la puissance de sortie. Puissance 2x25W. Courbe de fréquence 20-20.000Hz. Dimensions 16x14,4x5,2cm



HAUT PARLEURS

CS 400 399F la paire
HP sabot. 3 voies. 30W.

CS 405 499F la paire
Boîtier étrier. 3V. 50W.

CS 420 489F la paire
Boîtier tweeter articulé étrier. 2V. 50W.

CS 425 589F la paire
Boîtier tweeter articulé étrier. 3V. 60W.

CS 435 289F la paire
Mini boîtier tweeter. 30W.

CS 439 169F la paire
HP encastrable. Diam. 100. 40W

CS 441 349F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.

CS 442 159F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

CS 444 159F la paire
HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.

CS 446F 149F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.

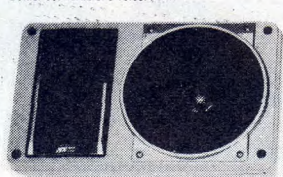
CS 447 199F la paire
HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.

CS 455 279F la paire
HP sabot. 2 voies. 30W.



CS 460 249F la paire
Mini boîtier bicone. 30W.

CS 470 299F la paire
Boîtier convertible. 3 voies. 30W.



CS 471 299F la paire
Boîtier. 3 voies. 60W

CS 476 249F la paire
Boîtier. 2 voies. 40W.

CS 475 249F la paire
Boîtier. 2 voies. 30W.

CS 809 99F la paire
HP boîtier simple. 8W

ANTENNES AUTO

X 4710 39F
Antenne d'alle

X 430 69F
Antenne caoutchouc

X 740 139F
Antenne électronique avec préampli

X 5100 159F
Antenne électrique semi-automatique.

LES RADIOS K7 STEREO AUDIOSONIC

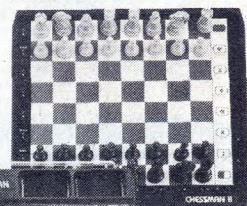
La catégorie REINE pour AUDIOSONIC. Pas moins de 15 modèles bien différenciés. Il y en a pour tous les goûts.

	PRIX	Couleur au choix	IND. PUIS. LED	SPATIAL STEREO	EQUALISEUR	PRISE MIC. SUP.	POT. FM STEREO	DO	OC	INTER Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONS	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499F	Champ.													
TBS 3710	539F	Noir													
TBS 2230	579F	Argent													
TBS 2310 4 HP	599F	Noir Or													
TBS 3830	699F	Argent													
TBS 2830 4 HP	739F	Rouge Bleu Blanc													
TBS 3810	719F	Noir													
TBS 9110	791F	Argent													
TBS 3820	899F	Noir													
TBS 2950	899F	Argent													
TBS 9310 4 HP	999F	Noir													
TBS 9220 2x5W	1149F	Argent													
TBS 9900 4 HP	1399F														

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

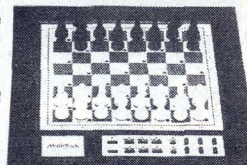
CHESSMAN I 359F
8 niveaux de jeu (même niveau tournoi). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echec et mat annonce. Il résout des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 3V.

CHESSMAN II 699F
Permet de changer de niveau en cours de jeu. Permet la prise en passant, le roque et la promotion des pièces. 8 niveaux de jeu avec 1 niveau tournoi. Pat. Echec. Echec et mat annonce. Résout des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.



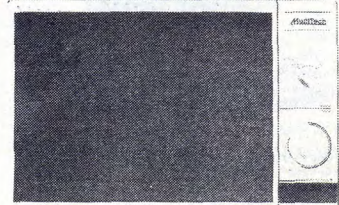
CC 009 999F
Jeu d'échec électronique de sac. 16 niveaux de jeu. Large éventail d'ouvertures en mémoire. Vérification de position. Possibilité de revenir en arrière. Refuse les coups interdits. Résout des mats en 4 coups.

CC 006 1495F
Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résout les mat en 4 coups.



FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Qui dit mieux en rapport qualité/prix ? Cuisson rapide : puissance de sortie 500W. Décongélation : puissance de sortie 200W. Minuteur 35mn. Plateau tournant. Volume intérieur 18 litres. Consommation 980W. 220V. Dimensions intérieures : 300 x 298 x 202 mm. Dimensions extérieures : 462 x 328 x 309 mm. Poids 17 kg.



TELEVISEURS COULEUR

" l'image carrée "



SHARP 5405F
54 cm SECAM à télécommande
infra-rouge 23 fonctions

Téléviseur couleur de 54 cm avec tube image plat et carré. Ce téléviseur comprend un système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux, compatible avec le réseau câblé, une prise Pénitel, un affichage numérique à l'écran, un interrupteur auto-retard et une télécommande à infra-rouge à 23 fonctions.

4990F

PAL / SECAM

C-1410 FD (noir)

C-1410 FS (argenté)

3490F

PORTABLE 36 cm SHARP C-1411 à télécommande

Téléviseur couleur 36 cm avec télécommande à infra-rouge à 23 fonctions - Affichage numérique à l'écran - système de syntonisation électronique à circuits intégrés à 16 canaux

FD 1411 (SECAM)
version FD (noir)
version FS (arg.)

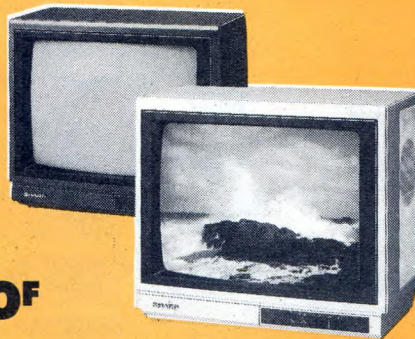
3395F



PORTABLE SHARP

C-1410 SECAM 36 cm
version FD (noir)
version FS (arg.)

2795F



PORTABLE PANASONIC à télécommande encastrable

Tube "Quintrix"
Télécommande à infrarouge 16 touches
12 chaînes programmables
Indicateur de chaîne par LED
Antenne dipôle détachable

PANASONIC
TC-431 FR

3360F



DEPARTEMENT SONOS

ETP SYSTEMS

MIXERS



MPX 8010 "NEW"
11 entrées. Vu-mètre. DSJ. Egaliseur (2X5).
Electro start. Chambre d'écho. **2360F**

MPX 7700 "NEW"
Idem MPX 8010 mais sans écho
(extension écho par module enfichable) **1760F**

MPX 6020 "NEW"
Idem à MPX 7700 mais sans égaliseur.
(Extension écho par module enfichable) **1350F**

MPX 4005 "NEW"
8 entrées. Vu-mètre. Monitoring.
Sortie enregistrement **485F**

ES 3M
Module électrique électrostat pour
MPX 8010 et MPX 7700 **430F**

ECM 10
Module électronique extension écho
pour MPX 6020 et MPX 7700 **690F**

PLATINE DISCO



DISCO 6000. SÉRIE PROFESSIONNELLE
Démarrage instantané. Stroboscope. Eclairage du plateau.
Entraînement direct. Régulation à quartz. Plateau lourd.
Pleurage et scintillement 0,055 % (WRMS).
Livré avec cellule **2980F**

CHAMBRE D'ÉCHO

ECH 15
Chambre d'écho analogique, digitale pour sono
et HiFi **750F**

ECH 19
Chambre d'écho analogique, digitale
présentation rack 19" **1390F**

WATTMÈTRE
Wattmètre 100/200 W stéréo **195 F**

AMPLIS de PUISSANCE

SÉRIE PROFESSIONNELLE. Présentation
rack 19". Protection électronique stable. Double vu-mètre.
Alimentation 220 V entrée 1 V. Finition alu-noir.

MPA 100 V
2 X 100 W **2150F**

MPA 150 V
2 X 150 W. Double alimentation **2790F**

MPA 200 V
2 X 200 W. Double alimentation **3690F**

MPA 300 V
2 X 300 W. Double alimentation **4150F**

MPA 450 V
2 X 450 W. Double alimentation **5450F**

ÉGALISEURS

EQ 150L
Égaliseur 2 X 100 fréquences. Boutons lumineux, niveau
de sortie réglable G et D séparés. **790F**

EQ 500LS
ÉGALISEUR 2 X 10 fréquences.
Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable
présentation rack 19" **1040F**

EQ 1024LS
Égaliseur 2 X 12 fréquences. SPECTRUM ACOUSTIQUE
Boutons lumineux. Niveau de sortie réglable.
Présentation rack 19" **1460F**

MONACOR

TABLES DE MIXAGE



MMX 88
24 entrées mono commutables en 8 micros,
8 phones, 8 lignes (ou CD). Echo réverbération
incorporée. Sortie master. Réglage panoramique.
Monitoring par voies et sur général.
2 sorties stéréo. **2590F**

TDM 1000
Mixer 7 entrées. Vu-mètre. DSJ égaliser
(2 X 5 fréquences). Chambre d'écho **1970F**

MMX 26
TABLE DE MIXAGE POUR 6 MICROS
Réglages graves et aigus séparés. **790F**

AMPLIS de PUISSANCE

- Sensibilité d'entrée : 775 mV
- Rapport signal/bruit : à 100 dB pondéré
- Bande passante : 10 à 25000 Hz à 3 dB
- Distorsion THD : à 0,09 %

MAC 100
2 X 100 W RMS/8 ohms (2 X 130 W 4 ohms) **2790F**

MAC 160
2 X 160 W RMS/8 ohms (2 X 220 W 4 ohms) **3350F**

MAC 210
2 X 210 W RMS/8 ohms (2 X 330 W 4 ohms) **3900F**



Ampli de puissance avec préampli incorporé, sorties basse
impédance 4-8-16 ohms et sortie ligne 70/100 W.

PA 2000. Ampli 210 W. 5 entrées mixables, très
nombreuses possibilités.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **4320F**

PA 1202. Ampli 175 W. 5 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et
24 V CC **3070F**

PA 802. Ampli 100 W. 4 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **2160F**

PA 602. Ampli 40 W. 3 entrées mixables.
Alimentation 220 V CA et 24 V CC **1570F**

PA 880. Ampli 100 W. 3 entrées (2 micros + 1 aux.)
sirène, corne de brume et canillon incorporés, sorties basse
impédance 4-8-16 ohms et sorties ligne
25/70/100 V. Alimentation 220 V CA et 12 V CC **1590F**

MA 300. Ampli 30 W. 5 entrées (2 micros + 1 aux.)
sirène, corne de brume. Alimentation 220 V CA et 12 V CC.
Circuit intercom. pour 4 HP.
Idéal pour la navigation. **1280F**

MA 250. Ampli 15 W. 2 entrées (micro + 1 aux.)
lecteur de cassettes, sirène corne de brume
Alimentation 12 V CC. **1050F**

MA 200. Ampli 30 W. 3 entrées (2 micros commutables
+ aux.) Sirène et corne de brume.
Alimentation 220 V CA et 12 V CC **960F**

PA 200. Ampli 10 W. 2 entrées (micro + aux.)
sirène incorporée.
Alimentation 12 V CC **490F**

ÉGALISEUR

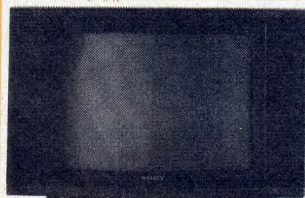
CE 1020. Egaliseur, 2 X 10 fréquences façade et
potentiomètres illuminés. **790F**

CHAMBRE D'ÉCHO

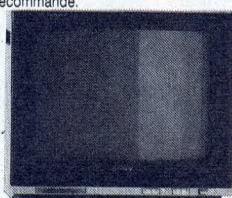
EEM 1200. Analogique à mémoire à
chaîne retard réglable de 20 à 200 m/sec. **790F**

LES TRINITRON
KV 2264 FE

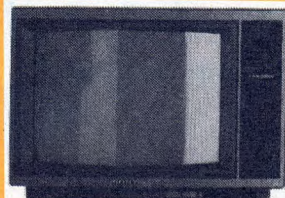
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 56cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du n° de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.


6950F
KV 1882 F

Téléviseur portable SECAM à télécommande infrarouge. Tube TRINITRON 47 cm. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichage sur écran du n° de programme. Arrêt total de l'appareil par télécommande.


4680F
LES BLACKS TRINITRON
KV 2092 FE

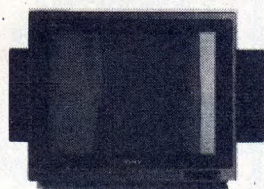
Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 51 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran.


5890F
KV 1442 FE

Téléviseur portable PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 37 cm : image plus contrastée. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Arrêt total de l'appareil par télécommande.


4790F
LES BLACK TRINITRON HAUTE RESOLUTION
KV 21 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 55 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 21 XR.

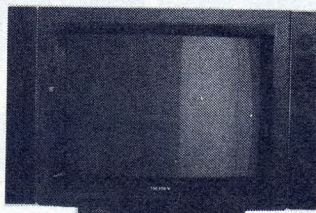

7990F
KV 27 XRB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube BLACK TRINITRON 68 cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Circuit CTI : amélioration des transitions de couleurs. Deux prises 21 broches. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Affichages multiples sur écran : n° de programme, volume sonore, couleur, contraste, plages de fréquences. Stéréo 2x15 Watts. Loudness. Réception double langage. Accessoire optionnel : meuble audio/vidéo SU 27 XR, pied SU 7 XB.

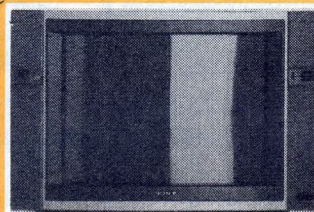

9490F
**KV 27 EXB
+ SS 27 EXH**

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Design Frog Line. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Stéréo 2x30 Watts. Réception double langage.

SS 27 EXH : enceintes acoustiques latérales.


9990F
KV 27 XSB

Téléviseur PAL/SECAM à télécommande infrarouge. Tube Black Trinitron 68cm, haute résolution : image plus contrastée, possibilité d'affichage de 2000 caractères. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformations verticales d'image. Canon Panfocus : qualité de résolution optimale en chaque point de l'écran. Recherche et mémorisation automatiques de 30 programmes. Stéréo 2x10 Watts. Réception double langage.


8490F
**Meuble Profeel
SU 170**

Meuble Profeel spécialement conçu pour recevoir le moniteur KX27PS1, un tuner télévision et un magnétoscope.

1790F

**Meuble
SU 27 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 27XRB ou le KV 27XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468mm.

1290F

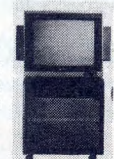
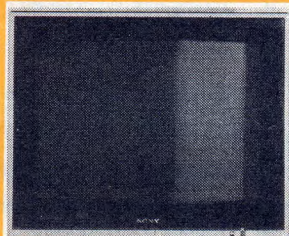
**Pied Pivotant
SU 7XB**

Pied pivotant spécialement conçu pour recevoir le KV 27 XRB ou le KV 27XRTB.

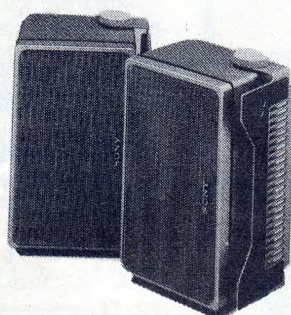
1780F

**Meuble
SU 21 XR**

Meuble conçu pour recevoir le KV 21XRB ou le KV 21XRTB et plusieurs matériels de largeur inférieure à 468 mm.

915F

**Moniteur Profeel
KX 27 PS1**


Moniteur quadristandard Pal/Secam/NTSC 3.58/NTSC 4.43, télécommandable. Ecran plat à angles droits : taux de réflexion minimum, pas de déformation verticales de l'image. Système exclusif d'image dynamique et couleur dynamique. Système d'entrées multiples audio/vidéo. Stéréo 2x14 Watts.

9900F
Enceintes SSX 2A

890F
Tuner PROFEEL VTX100M
4900F


Tuner télévision multistandard à télécommande infrarouge, spécialement conçu pour les moniteurs Profeel, autorisant la réception de signaux couleur PAL/SECAM/NTSC 3.58 et 4.43.

Enceintes acoustiques 2 voies pour moniteur KX 27 PS1. Sensibilité 88 dB/W/m. Impédance : 8 ohms. Puissance maximale : 25 W. Bande passante : 75 - 20.000 Hz. Dimensions : (HxLxP) 276x159x127 mm. Poids : 2,3 kg par enceinte.

Couverture de fréquence : VHF : F2-F10, E2-S20, IA-IJ, AO2-49, R1-R12 ; UHF : F21-F69(L), E21-E68 (B/G/H), S21-B68 (I), A14-A78 (M), R21-R60 (D, K). Recherche automatique ou manuelle et mémorisation de 30 programmes. Stéréo, réception double langage. Connecteurs multiples d'entrées/sorties audio/vidéo autorisant le branchement simultané de trois sources d'images. Télécommande RM 611 fournie. Dimensions (HxLxP) 80x430x265mm. Poids 4,5kg.

MAGNETOSCOPE DE SALON

VHS

- télécommande infrarouge
- programmation 8 jours
- compatible CANAL+
- chargement frontal

3999F

(quantity limitée)

PANASONIC NV G15 F

Magnétoscope VHS PAL/SECAM
Programmable 1 mois (8 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **7990F**

PANASONIC NV G10 F

Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **6490F**

PANASONIC NV G7F

Magnétoscope VHS SECAM
Programmable 14 jours
(4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **5390F**

JVC HR-D142S

Magnétoscope salon VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **4790F**

JVC HR-D152S

Magnétoscope VHS - SECAM
compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **5490F**

JVC HR-D 250S

Magnétoscope VHS 4 têtes
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

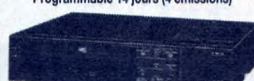
TELECOMMANDE
INFRAROUGE **7490F**

JVC HR-D 566S

Magnétoscope VHS HI-FI STEREO
Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 156MS

Magnétoscope VHS - PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
A FIL **7690F**

JVC HR-D 157MS

Magnétoscope VHS - PAL/SECAM/NTSC
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **7990F**

JVC HR-D 180S

Magnétoscope VHS 4 têtes
Longue durée (8 H) - Compatible CANAL PLUS
Programmable 1 an (8 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **6790F**

JVC HR-S10 + TU S10S

Chaine vidéo : Magnétoscope portable - Syntoniseur
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)

7950F + 2900F

JVC HR-S10S + TU 10E

Chaine vidéo VHS PAL/SECAM
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **13950F**

JVC BP-5300 TR

Lecteur de cassettes vidéo
PAL SECAM NTSC

21750F

JVC BR-6400TR

Magnétoscope PAL/SECAM/NTSC


25200F

JVC GX-N8S

Caméra vidéo compacte
Mise au point auto.
Zoom électrique 6:1

8990F

PANASONIC NV 870

Magnétoscope VHS HI-FI STEREO
Programmable 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **10900F**

PANASONIC NV 730 F

Magnétoscope VHS 8 HEURES
Program. 14 jours (8 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **5990F**

JVC HR-D 140 E

Magnétoscope VHS PAL


4400F HT

JVC HR-D 150 E

Magnétoscope VHS
PAL/SECAM

5200F HT

SONY CCD-M8

Caméscope de poche

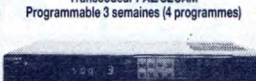

Standard universel 8mm **9980F**

SONY EV-C8

Lecteur enregistreur 8mm
Miniaturisé - Ultra Léger

7290F

SONY TT-V8F

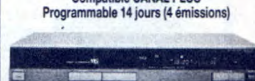
Tuner/Programmeur
Transcodeur PAL/SECAM
Programmable 3 semaines (4 programmes)

3990F

SONY SLHF-100F

Magnétoscope BETA HI-FI
son HI-FI STEREO

9490F

HITACHI VT-110S

Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **5650F**

HITACHI VT-120S

Magnétoscope VHS
Compatible CANAL PLUS
Programmable (par télécommande)
14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **6250F**

HITACHI VT-54EL

Magnétoscope VHS
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **7690F**

HITACHI VT-86EL

Magnétoscope VHS HI-FI STEREO
PAL/SECAM/CCIR
Programmable 14 jours (4 émissions)

TELECOMMANDE
INFRAROUGE **9980F**

HITACHI VM-500S

Caméscope VHS MOVIE


18900F

MAGSTONE VP700

Lecteur vidéo VHS SECAM


2995F

SONY CCD-V8AF

Caméscope Vidéo 8 autofocus
Standard universel 8 mm

13900F

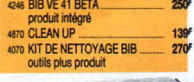


10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
42.06.50.50

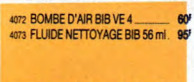
ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

- 4202 ALLSOP 3 BETA 250F
- 4206 RECHARGE POUR 4202 250F
- 4200 ALLSOP 3 VHS PRO 270F
- 4208 RECHARGE POUR 4200 250F
- 4205 ALLSOP 3 POUR V2000 250F



- 4246 BIB VE 41 BETA 250F
- 4270 CLEAN UP 139F
- 4077 KIT DE NETTOYAGE BIB 270F



- 4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 60F
- 4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml 95F

TELE AGRANDISSEURS pour agrandir l'image de votre TV



- 4152 BEAMSCOPE TS 16 850F
- 4153 BEAMSCOPE TS 25 860F
- 4154 BEAMSCOPE TS 36 950F
- 4155 BEAMSCOPE TS 350 élargi 1995F
- 4156 BEAMSCOPE TS 351 triépié 2290F
- 4157 BEAMSCOPE TS 410 triépié 2695F

COMPLEMENTES OPTIQUES pour CAMERAS

- 4233 Télé-convertis Canon 1,4/46 1650F
- 4178 Télé convert Canon 1,4/58 1650F
- 4270 Télé-convertis Sony VCL1558A 1090F
- 4068 Wide converter Canon 0,7/58 1190F
- 4064 Wide Converter SONY VCL 0758A 1220F
- 4189 Ultra Wide Foca série VII avec bague toutes caméras et caméscopes 895F
- 4234 Doubleur monture C Canon 790F
- 4208 Miroir d'angle Foca 330F

Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : 0 46 à 0 67.

SACS ET VALISES DE TRANSPORT

- 4182 Sac à dos SDV 300x130x300 690F
- 4183 Sac Jumbo Video 790F
- 4184 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
- 4160 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1190F
- 4185 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x198 1290F
- 4188 Fofima Sac souple pour petit matériel, modèle 1600 590F
- 5102 ITT Housse SB 2965 pour vidéomètre 3865 ou 3875 605F

ACCESSOIRES BIB

- 4078 Colleuse pour K7 vidéo VE9 350F
- 4079 Adhésif de recharge 40F
- 4071 Démagnetiseur/Effaceur de K7 VE3 395F
- 4075 Kit entretien écran TV VE15 80F
- 4074 Kit nettoyage objectifs VE13 80F
- 4077 Kit de nettoyage pour K7 VE17 78F

BATTERIES

Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.

- Code HITACHI
- 4050 VT BP60E (série 6500) 690F
- 4051 VT BP7A (série VITS) 790F
- VT BP 200 (caméscope) 640F
- JVC
- 4005 BPB1 (série 4100) 690F
- 4000 NBP1 (série 2200 et 2650) 740F
- 4001 NBP3 (série HRC3 et HRS10) 640F
- 4002 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740F
- 4003 NBP5 (série GRC1) 490F
- 4004 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 578F
- 4005 NBP7 (série GRC2) 578F
- 4006 NBP8 (série GRC2) 740F
- 4004 ITT PB2865 (vidéomètre 3865/3875) 578F
- 4237 THOMSON BP7 (série VP15 et VP25) 2990F
- 4076 SONY NP22 (pour CC.DV8) 2990F

Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir

- 4230 Modèle 5A 3850F
- 4231 Modèle 7A 4590F

Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.

PIEDS

- 4067 POSSO PK36V pour caméras légères haut, 1,5m, tête souple et crémaillère 890F
- 4026 JVC SX 621 pour caméra jusqu'à 1kg, haut, 1,65, tête souple et crémaillère 890F
- 4194 DOLLY pour 621 DL7 890F
- 4191 Caddy roulettes VELBON PV2 1290F

ACCESSOIRES spécifiques des marques

- Code HITACHI
- 4058 Housse KUC 2000 850F
- 4054 Housse VITS 750F
- 4053 Alimentation chargeur VTB47 1350F
- 4052 Connecteur batterie VTB47 (pour 4053) 85F
- 4053 Télécommande VRM7/VIT 430F
- 4055 Cordon allume-cigare 260F
- JVC
- 4014 Cordon VC430 2,5 (GX78) 485F

- 4013 Cordon VC433 (GXN70 sur Beta) 490F
- 4040 VC434 02 (toutes caméras VHS sur Beta sauf GZ53) 495F
- 4044 Alimentation chargeur AA/V2 pour GRC1 et GRC2 1200F
- 4008 Alimentation APC3 (HRC3 et HRS10) 840F
- 4009 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) 1540F
- 4009 Cordon allume-cigare APP1 (vidéomètre) 590F
- 4001 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) 350F
- 4011 Cordon allume-cigare APP4 (2650) 380F
- 4022 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 1190F
- 4018 Housse CBP45 pour GZ53 et GZ55 450F
- 4090 Housse CB5010 (HRS10) 780F
- 4028 Générateur de titres CGP50S (GZ53 et Vidéomètre) 1350F
- 4029 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) 2200F
- 4020 Housse CBCT (GXN4 - GXN7) 490F
- 4043 Cordon GXN7 350F
- 4040 Cordon GZ53 350F
- 4017 Adaptateur cassette CP3 660F
- 4048 Passe-diapositives DCP70 (GXN70) 1190F
- 4011 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 640F
- 4024 Micro sup. MZ320 (mono) 690F
- 4025 Micro sup. MZ12A (stéréo) 990F
- 4085 Boîtier PIBD7 pour brancher tout appareil vidéo sur Péritel, fiches séparées BNC et DIN 260F
- 4044 Boîtier SWIC73 pour Canal + et TV émettent sur scopes JVC, nouvelle génération (HRS140) 870F

CORDONS SPECIALISES

- 4020 Adaptateur DIN fem. 2 RCA male 35F
- 4104 Adaptateur métallique vidéo (BNC - RCA - PL) 45F
- 4170 Raccord 3,5 fem. - 6,35 male 25F
- 4188 Raccord 6,35 - Din SBR casque Telefunken 59F
- 4261 Raccord double jack 3,5 49F
- 4262 Raccord double jack 6,35 59F
- 4260 Raccord double Din SBR 59F
- 4167 Cordon 1 paire RCA 45F
- 4185 Cordon secteur K7 25F
- 4118 Cordon vidéo 1,50m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 85F
- 4274 Cordon vidéo 5m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 1200F
- 4105 Cordon vidéo 10m (BNC-BNC, BNC-RCA, RCA-RCA) 250F
- 4102 Rallonge caméra 10m 450F
- 4103 Rallonge caméra 20m 450F
- 4115 Rallonge Péritel 3m 450F
- 4273 Rallonge Péritel 5m 550F
- 4004 Kit Péritel universel 219F
- 4203 Kit copie universel 169F
- 4095 Cordon Péritel/Péritel droit 120F
- 4096 Cordon Péritel/Péritel croisé 120F
- 4095 Kit copie universel stéréo 330F
- 4096 Kit Péritel 3m 450F
- 4095 Kit Péritel 10m 450F
- 4041 Cordon Péritel 4 RCA (Akai, Hitachi, C+) 149F
- 4095 Cordon Péritel 6 BR 330F
- 4096 Cordon Péritel 6 BR 330F
- 4095 Cordon Péritel 6 BR spécial enregistrement 490F
- 4096 Kit copie 7BR Telefunken 330F
- 4096 Kit copie 6BR Telefunken 330F
- 4106 Cordon EIAJ-EIAJ BBR 350F
- 4109 Cordon EIAJ-Péritel 350F
- 4095 Cordon EIAJ-Universal 350F
- 4096 Cordon EIAJ-EIAJ 10m 590F

TELECOMMANDES

- 4037 RMC 75 (GXN70) 170F
- 4038 RMP1 (Vidéomètre) 120F
- 4035 RMP10 (HRS10) 150F
- 4039 RMP2200 210F
- 4038 RMP3 (HRC3) 290F
- 4038 RMP4 (GZ53 et 5) 290F
- 4038 RMP5 (BR6400) 1350F
- 4038 RMP54 (BR6400 infrarouge) 1590F
- 4038 RMP330 120F
- 4031 Sangles pour GXN7 (SSC7) 230F
- 4030 Livre transfert SB ou diapo TAC300 150F
- 4023 Support micro TL37 690F
- 4047 Ecouteur TP1 85F
- 4057 Epaulière VAC70 pour GXN70 210F
- 4019 Valise CBCT0 pour GXN70 850F
- 4012 Cordon copie d'après Vidéomètre, universel VCP1 270F
- 4048 Cordon copie d'après Vidéomètre, Péritel VCP2 240F
- 4047 Cordon copie d'après Vidéomètre, Portable VCP1B 200F
- 4048 Cordon copie d'après Vidéomètre, rallonge VCP2 240F
- 4047 Cordon copie d'après Vidéomètre, rallonge VCP2 240F
- 4031 Cordon adaptation boîtier SWIC73 VCP15 (Péritel/Péritel) 329F

- 4105 Cordon d'origine BBR-10BR (GX 88) 350F
- 4101 Cordon d'origine 12BR-10BR (S100) 390F
- 4114 Cordon allume-cigare 4BR (1^{re} génération) 235F
- 4113 Cordon allume-cigare 6BR (série 2200 JVC) 235F
- 4068 Adaptateur cordon caméra Beta sur VHS CMA1010 590F
- 4040 Adaptateur cordon caméra VHS sur Beta VC4302 495F

BRANCHEMENTS POUR CANAL +

- 4098 Cordon standard universel CP20 149F
- 4121 Cordon standard Péritel CP10 149F
- 4123 Cordon V2000 SBR-6BR CP30 149F
- 4104 Cordon Telefunken 7BR CP40 149F
- 4099 MTC + cordon spécial scope compatible type JVC 455 450F
- 4119 MT3P cordon spécial scope compatible type JVC 140 450F
- 4059 AC+ - boîtier spécial scope compatible type Akai, Hitachi, etc 380F
- 4058 AC 100 cordon complément AC+ pour JVC, Thomson, etc 70F

BOITIERS DE CONVERSION TRANSCODAGE

AMPLIS CORRECTEURS

- 4081 Kit copie ampli ITC A2V 695F
- 4082 Kit Péritel Ampli ITC A3V 695F
- 4048 Ampli vidéo correcteur (gain, contours) ACV108 695F
- 5500 Processeur VISOCADO AVX10 (12 sorties) correcteur gain, contours, synchro 5490F
- SHOWTIME 7005 ampli correcteur pro (gain, synchro, contours, indicateurs de niveau) 3790F
- 5908 ITT 3536 F, Pal/Secam européen, 64 canaux, 56 cm, lecture Pal 6471F
- 4281 Transcodeur CGV PS100 Pal/Secam 1650F
- 4281 Convertisseur CGV PS90 Pal/Secam pour recevoir émissions Pal sur TV Secam 1590F
- 4281 Transcodeur CGV SP10 Secam/Pal 1790F

INTERFACES COV

- 4253 PH5 60 2S Péritel RVB/Secam UHF et composite 790F
- 4254 PVP 80 Pal composite/Péritel RVB 795F
- 4241 VAL 100 Composite Secam/Secam UHF France 590F
- 4092 VAL 100 Export, le même mais sortie Secam K ou BG 690F
- 4080 Péritelmatique 3000 3 entrées Péritel/1 sortie Péritel 795F
- 4110 RS80 BV101 2 entrées Péritel/1 sortie Péritel 21BR 950F
- 4272 RS80 BV103 2 entrées Péritel simplifiées Vidéo-Info 590F
- 4111 RS80 BV102 4 entrées Péritel 1 sortie Péritel 21BR avec système de copie entrée 2 entrées 950F
- 4236 3M Péritelcom 1000, 7 entrées dont 2 vidéo sur 1 sortie 1850F
- 4088 Péritel 1000, 2 entrées Péritel, 1 Canal+, 1 scope + copie 350F

ANTENNES ET ACCESSOIRES ANTENNES

- 4259 Antenne intérieure télescopique Zehnder 85F
- 4127 Antenne intérieure amplifiée Golden Technica 32dB 450F
- 4133 Antenne de toit VHF Canal+, 3 éléments 140F
- 4134 Antenne de toit VHF Canal+, 7 éléments 280F
- 4135 Antenne de toit VHF Canal+, 10 éléments 350F
- 4130 Antenne de toit UHF Lambda 3 éléments 350F
- 4131 Antenne de toit UHF Lambda 9 éléments 490F
- 4132 Antenne de toit UHF Yagi 22 éléments 490F
- 4140 Coupleur VHF/UHF 75F
- 4141 Séparateur VHF/UHF 110F
- 4137 Répartiteur 3 directions 90F
- 4148 Répartiteur 2 directions 110F
- 4041 Péritel - 4 RCA pour Hitachi, Akai, Mitsubishi 149F
- 4250 Boîtier CGV Canal+ (pour TV sans Péritel) 1390F
- 4138 Prémpli 35dB 590F
- 4139 Amplificateur pour prémpli - Atténuateur 6, 10, 20dB 445F-4148-4147
- 4148 Atténuateur variable 0-20dB 295F
- 4143 75 antenne

DIVERS

- 4172 Alimentation 220V 3-6-9-12V 300 mA 100F

ECLAIRAGE ET TRANSFERTS DIAPHO ou S8/VIDEO

- 4188 Torche 1000W KAISER 3001 ventilée 590F
- 4248 Torche 2000W RELECTO 2011 ventilée 995F
- 4257 Lampe GX 635, 220V, 1000W 90F
- 4181 Pied de torche KAISER lance 490F
- Transfert live optique JVC TAC300 690F
- 4182 Transfert Rancva RV1000 1650F

MATERIEL VIDEO

TELEVISEURS

- Code SONY KV 2764FE 67 cm, Trinitron, Pal/Secam, stéréo, monobloc 7950F
- 5000 SONY KV 2252F Profelestar stéréo, Secam, 56 cm, lecture Pal 6471F
- 5000 SONY KV 2252FE Profelestar, stéréo, Pal/Secam, 56 cm, lecture Pal 6471F
- 5011 Encointes pour 2230, SS 2232 la paire 640F
- 5004 Encointes pour 2730, SS 2732 la paire 790F
- 5012 Moniteur PROFEEL KX 20 PS1 sans HP, trisondant 6350F
- 5012 Moniteur PROFEEL KX 27 PS1 sans HP, trisondant 9900F
- Tuner VTX 100 M trisondant 4900F
- 5017 Encointes pour KX 20, la paire 615F
- 5018 Encointes pour KX 27, la paire 890F
- 5015 Moniteur pour système PROFEEL KX 20, SU 160 1690F
- 5014 Moniteur pour système PROFEEL KX 27, SU 170 1790F

CAMERAS

- Code JVC
- 5038 GXN45 Newvision 1/2" 10 lux, manuelle 7400F
- 5038 GXN55 Newvision 1/2" 7 lux, autofocus 6990F
- 5045 GXN70S Newvision 2/3" 10 lux autofocus, générateur de titres, zoom 8,5x 11500F

BOITIER DE REPARTITION PERITEL PERIMATIQUE 3000

Ce boîtier permet de relier de façon PERMANENTE différents appareils (magnétoscope, décodeur Canal Plus, jeu vidéo, microordinateur, ampli HiFi, etc...)

795F



A2V KIT DE COPIE UNIVERSEL

entre 2 scopes avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. 695F

A chaque extrémité du cordon, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

A3V KIT DE CORDON PERITEL

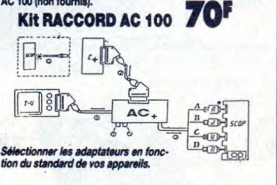
universel avec régénérateur de niveau d'enregistrement et de contour d'image. 695F

D'un côté du cordon, une Péritel, de l'autre côté, différentes prises pour se raccorder aux différents modèles de VHS

Enregistrez CANAL PLUS en regardant un autre programme BOITIER AC+ 380F

- L'adaptation de notre module AC+ vous permettra :
 - d'enregistrer Canal Plus en regardant un autre programme
 - d'enregistrer un programme télé en regardant Canal Plus
 - d'enregistrer Canal Plus sans regarder la télé (même éteinte)
- L'adaptateur AC+ est livré avec :
 - un cordon de liaison Péritel mâle à relier à votre poste de TV
 - une prise Péritel femelle pour brancher la prise mâle venant du décodeur Canal Plus
 - 4 prises RCA mâles (cinch) qui seront branchées sur votre tour de magnétoscope.
- Dans le cas où vos entrées et sorties vidéo sont de type BNC, demandez des adaptateurs BNC/RCA.

KIT RACCORD AC 100 70F



ANTENNE AMPLIFIÉE INTÉRIEURE OMENEX 450F

L'antenne électrique OMENEX est indispensable pour tous ceux qui connaissent une réception difficile en TV ou vidéo, ou qui souhaitent plus simplement améliorer leurs enregistrements. Lorsque l'on sait l'importance de la puissance du signal dans l'enregistrement vidéo, on peut s'étonner qu'un si grand nombre de gens utilisent des antennes électroniques en France. Voici, à notre sens, les utilisations principales de cette antenne : mauvaise réception ou impossibilité d'installer une antenne extérieure ; réception de TV libres avec possibilité d'orienter immédiatement l'antenne vers l'émetteur. En effet, votre antenne de toit est orientée vers l'émetteur de TDF et ne peut que très difficilement recevoir d'autres émetteurs ; caravans, 2^e poste TV, utilisation à la campagne etc... Image vidéo moyenne, principalement sur la 3^e chaîne ; émetteur éloigné, antenne collective médiocre etc... ; réception radio FM.

Caractéristiques techniques : bande passante VHF : 50/250 MHz - Bande passante UHF : 470/900 MHz - Gain VHF : 10 dB - Gain total réglable UHF : 0 à 30 dB - Consommation : 30 mA - Alimentation : 220 V.



CALCUL ET ECRITURE



FX-86
BAC

157F



FX-82

139F



SANS PILES
FX-85

225F



FX-100

229F



FX-370

289F

LES SUPER SCIENTIFIQUES

FX-570



339F

FX-470



399F

BF-100



249F

CM-100



269F

POUR LES INGENIEURS
QUI VOYAGENT

FX-88



319F

LES SCIENTIFIQUES PROGRAMMABLES



FX-180
P

239F



FX-3600-P

309F



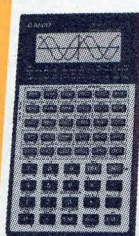
FX-4000
P

549F



Graphique
FX 7000
G

799F



FX-6000 G

599F

LES MICRO ORDINATEURS

FX 790 P

799F



FX 790 P
+ FA 5



1045F

CALCULETTES "VIE PRATIQUE"

FORMAT
CARTE DE
CREDIT



PW 100

169F



ML 78
Heure, date,
calendrier,
chronomètre,
signal horaire,
2 alarmes

219F

Calendrier/Agenda



SF 3000

879F



Annuaire
bloc notes,
fichiers
PF 3200

779F



DC 100

159F

MINI ANNUAIRES



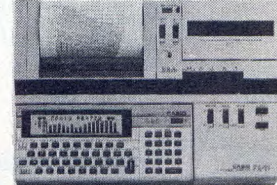
DC 700

159F



PB 770

1469F



PB 770
+ FA 11

3990F

CLAVIERS SEPARES (touches tactiles)



SL 8

189F



SL 80

189F



SL 81

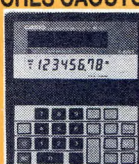
229F

TOUCHES CAOUTCHOUC



SL 88

219F



SL 100

259F



SL 110

289F

LES MINIS



LC 787

99F



LC 110

199F

LES MINI-IMPRIMANTES

Rouleau intérieur



SR 1

329F



HR 8

389F



JR 150

709F

IMPRESSION BICOLORE



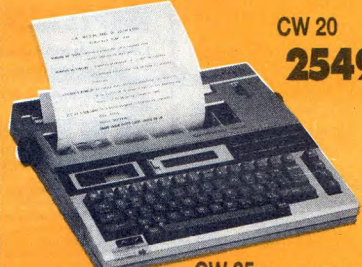
FR 110 HT

675F



CW 10

1549F



CW 25

version imprimante 2999F



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

FILMS VHS

neufs à la vente

GRANDS FILMS à 79^F pièce

Les Caïds de l'Arnaque
Le Fantôme du Cheik
Le Galion
La Piste des Eléphants
Toryok
Le Credo de la Violence
Le Charme Discret...
La Voie Lactée
Family Rock
Martin Soldat
Une Anglaise Romantique
Le Grand Embouteillage
Faites plaisir aux Amis
Faites sauter la Banque
Les Ringards
Julie Pot de Colle
Les Demois. de Rochefort
Vous habitez chez
vos Parents ?
Personne n'est parfait
Un vice de Famille
La Grande Maffia
Les Vacanciers
✂ Christine
La Peau de Torpedo
Comme un pot de fraises
Le Tatoué
La Chasse du Roi Stakh
L'Astragale
Le Viol
Dr Françoise Gayant
Cinq et la Peau
Les Tziganes vont
aux Cieux
Un Accident de Chasse
L'Esclave de Satan
Le Journal d'une
Femme de Chambre
Le Destin d'un Homme
Le Flambeur
Tunnel
J'ai tué Raspoutine
Rue Haute
Moscou ne croit pas
aux Larmes
Malaise
La Bête tue de sang froid
Nathalie après l'amour

SOS Danger Uranium
La 5^e offensive
La Bataille de Neretva
Alice/la dernière fugue
Le Zombi venu d'ailleurs
Tarentulas
Chasseurs de sang
Charognard
Long week-end
2020 Texas Gladiator
Ombre sanguinaire
Sacrifice
Terreur dans le ciel
La Fiancée de la mort
L'Affaire Nina B
Suicides
Strike Force
Mystère du Boeing 747
L'Ennemi N° 1 du FBI
Le Passager de la Pluie
Adieu l'Ami
La vengeance de Zapper
On m'appelle Zapper
On m'appelle Zapper
Du rififi à Paname
Le soleil des voyous
La Maison des Otages
L'Homme à la Buick
L'Auvergnat et l'autobus
Etes-vous fiancée à un
marin grec...
Fantasia chez les ploucs
Mr le PDG
John Fever
L'Artaragon
Docteur Orloff
La Secte du Futur
Le Loup Garou de Londres
Jacques Brel
Georges Brassens
Johnny Halliday
au Palais des Sports
Barbara à Pantin
Elton John
La Petite Fille
au Bout du Chemin
Derzou Ouzala
Le Juge Fayard

Tendres Cousines
Convoi de Femmes
Ines la Novice
Sex Animals
Persée l'Invincible
Maciste contre Hercule
Jules César
contre les pirates
La fureur des Gladiateurs
David et Goliath
L'Arbre aux Sabots (1^e p.)
L'Arbre aux Sabots (2^e p.)
Le Destin d'un Homme
La Maison des Bories
Masculin Féminin
Hiroshima mon amour
Muriel
L'Amour fou de Sinawolf
L'Empire de la Passion
Quand passent les cigognes
Le Cuirassé Potemkine
Le Gentleman Vagabond
Les Lumières de la Ville
La ruée vers l'Or
Les Temps Modernes
Les Feux de la Rampe
Le Dictateur
Le Cirque
Le Gosse
Monsieur Verdoux
L'Opinion Publique
La Revue de Chaplin
Un Roi à New-York
Le Comte de Monte Cristo
(1^e partie)
Passion
Le Comte de Monte Cristo
(2^e partie)
Lola Montes
Le coup de Sirocco
Quai des Brumes
Patricia
Tout est à nous
Le secret des valises noires
Les inconnus de Malte
Le Samouraï
200000 dollars en cavale
Diva
Les Liens de sang

On a tué Kennedy
Le Trou
Manceuvres criminelles
d'un Procureur
La ferme de la Terreur
Le Jardinier
On m'appelle Malabar
La carrière
d'une femme de chambre
A nous les petites Anglaises
Attention les yeux
Gardez-le pour vous
La femmes aux enchères
Loving you
Les héros meurent jeunes
Deux salopards en enfer
Le commando
des damnés
Rafales
Les Jardins du Diable
Satan's School
Mondo Cannible
Une Vierge chez
les Morts-Vivants
Monclar, rendez-vous
de l'horreur
Angoisse sur la ligne
Les Amants du Capricorne
La Ballade du Soldat
Le Colosse de Hong-Kong
Jungle 2000
Aveux spontanés
Le Gladiateur Magnifique
Feu à Maracaibo
Dar Robinson
Les enfants du Diable
Le Serpent de la Mort
La Cavale
Le Risque de vivre
L'Empreinte des Géants
La Folle Cavale
L'Aventure de la Vie
La Main Noire de Shantung
L'Araignée d'Eau
Rue Haute
Le Jardinier d'Argenteuil
4 Etranges Cavaliers
Le Comte de Monte Cristo
(3^e partie)
Le Comte de Monte Cristo
(4^e partie)

**Département
Vente par Correspondance aux Particuliers**

BON DE COMMANDE GENERAL
à adresser à

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

- 1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).
- 2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.
- 3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de

- Commande ;
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, vous joignez votre règlement au bon de Commande (le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;
c) si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) le numéro et la date limite de validité de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.
Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____ Code postal _____
Ville _____

AMS 04/87

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

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____ Code postal _____
Ville _____

AMS 04/87

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

OFFRE D'EMPLOI GENERAL

GENERAL

est une affaire dynamique et en expansion

Si vous souhaitez faire **CARRIÈRE DANS LA VENTE**
de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs

CONTACTEZ POUR RENDEZ-VOUS

M. OLIVIER, ☎ 42.06.50.50



VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce

numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisi le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : CHECK,2 pour lister le

programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?

De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en

relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4 [209]
15 REM si erreur
   (virgule remplacée par
   un point virgule)
10 DATA 2;3,4 [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
   installe"
180 CALL &A500:10N
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
   installe"
180 CALL &A500:10N
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
   installe"
180 CALL &A500:10N
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```


COMBAT

Ce jeu se joue à deux joueurs. Vous êtes dans une arène et chacun de vous possède un char. Bien entendu, vous pourrez tirer des bombes qui détruiront soit un mur, soit votre partenaire. Le but (guerrier) du jeu consiste à détruire l'autre en préservant

votre potentiel. A chaque coup qui vous touchera, vous perdrez un point de potentiel. Lorsque ce potentiel sera égal à 0, vous aurez perdu.

Joystick ou clavier, ce jeu vous permet également de construire et sauvegarder sur support

magnétique vos propres tableaux. Pour toutes ces opérations, suivez les indications contenues dans le programme. Règles complètes incluses dans le programme. Vous devrez entrer en mémoire le premier programme (chargeur), puis après

l'avoir sauvegardé, faites un RESET de la machine. Après avoir saisi le second programme, sauvegardez-le à la suite du "chargeur", sous le nom "combat1".

```

10 '===' [941] R$(147);STRING$(14,154);CHR$(153);"
20 '|| CHARGEUR || [1248] ";CHR$(149)
30 '|| || [529] 280 PRINT#2,TAB(5);CHR$(147);STRING [2375]
40 '|| par L.CHARLES|| [1250] $(18,154);CHR$(153)
50 '|| || [529] 290 LOCATE 10,16:PEN 3:PRINT"CHARGE [3341]
60 '|| (c) 1986 || [1065] MENT EN COURS "
70 '|| || [529] 300 RUN"!COMBAT1" [451]
80 '===' [941]
90 MODE 1:BORDER 13 [1420]
100 INK 0,13:PAPER 0 [1816]
110 INK 1,0:INK 2,6:INK 3,2,1 [526]
120 SPEED INK 50,50 [1450]
130 WINDOW #1,10,32,21,23 [1184]
140 WINDOW #2,7,34,5,11 [1263]
150 PAPER #1,1:CLS#1 [1729]
160 PAPER #2,1:CLS#2 [1494]
170 WINDOW #1,9,31,20,22 [1270]
180 WINDOW #2,6,33,4,10 [1394]
190 PAPER #1,2:CLS#1 [1845]
200 PAPER #2,3:CLS#2 [2134]
210 PEN#1,1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,CH [3446]
R$(164)"1986 Laurent CHARLES"
220 PEN#2,1:PRINT#2,TAB(5);CHR$(150 [4572]
);STRING$(18,154);CHR$(156)
230 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [4214]
R$(150);STRING$(14,154);CHR$(156);"
";CHR$(149)
240 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5650]
R$(149);" ";CHR$(150);STRING$(10,15
4);CHR$(156);" ";CHR$(149);" ";CHR$(
149)
250 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5656]
R$(149);" ";CHR$(149);" COMBAT ";
CHR$(149);" ";CHR$(149);" ";CHR$(14
9)
260 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [5876]
R$(149);" ";CHR$(147);STRING$(10,15
4);CHR$(153);" ";CHR$(149);" ";CHR$(
149)
270 PRINT#2,TAB(5);CHR$(149);" ";CH [4494]

10 '===' [1802]
20 '|| || [529]
30 '|| COMBAT || [667]
40 '|| || [529]
50 '|| Concu par || [1102]
60 '|| L.Charles || [1269]
70 '|| || [529]
80 '|| (c) 1986 || [1065]
90 '===' [1802]
100 '----- [955]
110 ' Initialisation [1184]
120 '----- [955]
130 SYMBOL AFTER 140 [1444]
140 SYMBOL 140,24,24,24,126,255,255 [2096]
,255,126
150 SYMBOL 141,126,255,255,255,126, [2194]
24,24,24
160 SYMBOL 142,14,31,31,255,255,31, [1690]
31,14
170 SYMBOL 143,112,248,248,255,255, [2558]
248,248,112
180 SYMBOL 144,0,0,0,62,62,0,0,0 [2168]
190 SYMBOL 145,0,0,24,24,24,24,0 [2141]
200 SYMBOL 146,255,255,255,255,255, [2569]
255,255,255
210 SYMBOL 147,0,64,96,48,24,12,6,0 [1763]
220 SYMBOL 148,0,2,6,12,24,48,96,0 [1394]
230 SYMBOL 149,56,124,126,127,63,63 [2230]
,110,192
240 SYMBOL 150,28,62,126,254,252,25 [2791]
2,118,3

```



```

250 SYMBOL 151,128,206,127,63,127,1 [2206]
26,124,56
260 SYMBOL 152,1,115,254,252,254,12 [2333]
6,62,28
270 SYMBOL 153,147,214,124,63,252,6 [2860]
2,107,201
280 DIM VA$(8),BO$(8),XV(2),YV(2),B [6408]
O(2),TI(2),BB(2),SC(2),PO(2),CO(2),
PP(2),FE(2),DR(2),GA(2),HA(2),BA(2)
,CC(2),ECRA1(41,23),ECRAN(41,23)
290 VA$(1)=CHR$(140):VA$(2)=CHR$(15 [14297]
2):VA$(3)=CHR$(143):VA$(4)=CHR$(150
):VA$(5)=CHR$(141):VA$(6)=CHR$(149)
:VA$(7)=CHR$(142):VA$(8)=CHR$(151):
BO$(1)=CHR$(145):BO$(2)=CHR$(148):B
O$(3)=CHR$(144):BO$(4)=CHR$(147):BO
$(5)=CHR$(145):BO$(6)=CHR$(148)
300 BO$(7)=CHR$(144):BO$(8)=CHR$(14 [7765]
7):FE(2)=14:DR(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=
12:FE(1)=60:DR(1)=61:GA(1)=69:HA(1)
=59:CC(1)=6:CC(2)=2
310 '----- [947]
320 ' Menu general [1731]
330 '----- [947]
340 SPEED INK 1,1 [1280]
350 INK 1,6,9:INK 2,24:INK 0,0 [1571]
360 MODE 1:BORDER 0:PAPER 0 [2001]
370 LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COMBAT" [2021]
380 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT"1 - Re [2345]
gles du jeu"
390 LOCATE 10,12:PRINT"2 - Jeu" [1187]
400 LOCATE 10,14:PRINT"3 - Joystick [2634]
/Clavier"
410 LOCATE 10,16:PRINT"4 - Creation [2508]
d'un tableau"
420 LOCATE 10,18:PRINT"5 - Chargeme [4191]
nt d'un tableau"
430 LOCATE 10,20:PRINT"6 - Sauvegar [4058]
de d'un tableau"
440 IF INKEY(64)=0 THEN GOTO 540 [1282]
450 IF INKEY(65)=0 THEN GOTO 810 [1089]
460 IF INKEY(57)=0 THEN GOTO 690 [1029]
470 IF INKEY(56)=0 THEN GOTO 2000 [606]
480 IF INKEY(49)=0 THEN GOTO 2360 [1454]

490 IF INKEY(48)=0 THEN GOTO 2210 [1298]
500 GOTO 440 [444]
510 '----- [878]
520 ' Instruction [595]
530 '----- [878]
540 CLS:LOCATE 17,5:PEN 1:PRINT"COM [3218]
BAT"
550 WINDOW #1,1,40,10,25:PEN#1,2:PA [2506]
PER#1,0:CLS#1
560 PRINT#1," Ce jeu se joue a deu [21701]
x joueurs. Vous etes dans une are
ne et chacun de vous possede un t

```

```

ank. Vous pouvez tirer des bombes,
qui detruiront soit un mur, soit v
otre partenaire, ou alors rien du t
out"
570 PRINT#1," En fait, le but du je [20360]
u consiste a de- -truire l'autre.
Ce n'est pas si simple, car chacun
de vous a un potentiel. Au debut i
l sera egal a 4; mais des que vo
us vous faites toucher par une bomb
e "
580 PRINT#1," de l'autre, vous perd [9783]
ez 1 point de potentiel. Lorsqu
e celui-ci est egal a zero, vous a
vez perdu."
590 PRINT#1:PRINT#1," <Pressez [3187]
une touche S.V.P.>"
600 CALL &BB18:CALL &BB18 [1912]
610 CLS#1:PRINT#1," Vous pouvez au [21894]
ssi gagner des points : - soit en t
irant sur l'autre - soit
en detruisant les murs.
Lorsque vous avez 1000 points vous
gagnez 1 points de potentiel et
votre score revient a 0."
620 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1," [3074]
Bonne chance !!!"
630 PRINT#1:PRINT#1:PRINT#1," < [4916]
Pressez une touche S.V.P.>"
640 CALL &BB18 [389]
650 GOTO 360 [524]
660 '----- [1051]
670 ' Joystick/Clavier [1389]
680 '----- [1051]
690 CLS:PEN 1 [496]
700 LOCATE 13,1:PRINT"Joystick/Clav [2721]
ier"
710 PEN 2:LOCATE 1,8:PRINT" Presse [5846]
z <SPACE> pour jouer avec le cla
vier"
720 LOCATE 1,11:PRINT" Pressez <FI [6065]
RE> pour jouer avec les joystick
s"
730 LOCATE 10,15:PRINT"Touches du c [3301]
lavier"
740 LOCATE 10,17:PRINT" W [6552]
5
! ! !
! ! !
A--S--D 1--2--3"
750 IF INKEY(47)=0 THEN FE(2)=14:DR [3306]
(2)=5:GA(2)=13:HA(2)=12:FE(1)=60:DR
(1)=61:GA(1)=69:HA(1)=59:GOTO 360
760 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(52)=0 T [6200]
HEN FE(1)=52:DR(1)=51:GA(1)=50:HA(1)
)=48:BA(1)=49:FE(2)=76:DR(2)=75:GA(
2)=74:HA(2)=72:BA(2)=73:GOTO 360

```



```

770 GOTO 750 [423]
780 '----- [1400]
790 ' Initialisation de la partie [2355]
800 '----- [1400]
810 SPEED INK 2,1 [1178]
820 BORDER 0:MODE 1 [967]
830 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,7:INK 3,6 [977]
840 WINDOW #0,1,40,1,23 [1187]
850 WINDOW #1,1,40,23,25 [1364]
860 PAPER 0:PEN 1 [965]
870 PAPER #1,0:CLS#1 [1701]
880 XV(1)=1:XV(2)=40:YV(1)=12:YV(2) [7064]
=12:BO(1)=0:BO(2)=0:TI(1)=1:TI(2)=2
:BB(1)=1:BB(2)=1:SC(1)=0:SC(2)=0:PO
(1)=9:PO(2)=33:CO(1)=3:CO(2)=1:PP(1)
)=4:PP(2)=4
890 PEN#1,3:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"S [3240]
CORE : 0"
900 LOCATE#1,2,3:PRINT#1,"POTENTIEL [2659]
: 4"
910 PEN#1,1:LOCATE#1,25,2:PRINT#1," [2529]
SCORE : 0"
920 LOCATE#1,25,3:PRINT#1,"POTENTIE [2287]
L : 4"
930 '----- [1287]
940 ' GENERATION DU TABLEAU [1412]
950 '----- [1287]
960 PEN 2:IF TABLEAU=1 THEN 1020 [1404]
970 FOR A=1 TO 22 [914]
980 READ A$ [309]
990 LOCATE 1,A [787]
1000 FOR B=1 TO 40:IF MID$(A$,B,1)= [6443]
"-" THEN ECRAN(B,A)=2:PRINT CHR$(14
6); ELSE ECRAN(B,A)=1:PRINT CHR$(32
);
1010 NEXT B,A:GOTO 1050 [496]
1020 FOR A=1 TO 22:LOCATE 1,A:FOR B [2982]
=1 TO 40
1030 IF ECRA1(B,A)=1 THEN ECRAN(B,A [4274]
)=1:PRINT CHR$(32); ELSE PRINT CHR$
(146);:ECRAN(B,A)=2
1040 :NEXT B,A [337]
1050 '----- [1188]
1060 ' Routine principale [1947]
1070 '----- [1188]
1080 P=1:GOSUB 1210:P=2:GOSUB 1210 [2085]
1090 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1100 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1110 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1120 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1130 P=2:S=1:ON BB(2) GOSUB 1310,13 [3730]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1140 P=1:S=2:ON BB(1) GOSUB 1310,13 [2879]
20:IF PP(P)=0 THEN 1610
1150 P=1:S=1:IF SC(1)>999 THEN PP(1 [4136]
)=PP(1)+1:SC(1)=0:GOSUB 1480
1160 P=2:S=2:IF SC(2)>999 THEN PP(2 [3244]
)=PP(2)+1:SC(2)=0:GOSUB 1480
1170 GOTO 1080 [387]
1180 '----- [1287]
1190 ' Deplacement des tanks [1913]
1200 '----- [1287]
1210 IF INKEY(DR(P))=0 THEN TI(P)=T [2614]
I(P)+1:IF TI(P)=9 THEN TI(P)=1
1220 IF INKEY(GA(P))=0 THEN TI(P)=T [4016]
I(P)-1:IF TI(P)=0 THEN TI(P)=8
1230 IF INKEY(HA(P))=0 THEN PEN 1:L [9114]
OCATE XV(P),YV(P):PRINT CHR$(32):ON
TI(P) GOSUB 1530,1540,1550,1560,15
70,1580,1590,1600 ELSE 1260
1240 IF ECRAN(XV(P)+X,YV(P)+Y)=1 TH [4916]
EN YV(P)=YV(P)+Y:XV(P)=XV(P)+X:GOTO
1250 ELSE 1260
1250 SOUND 4,0,2,7,0,0,10 [1140]
1260 PEN CO(P):LOCATE XV(P),YV(P):P [3036]
RINT VA$(TI(P))
1270 RETURN [555]
1280 '----- [1409]
1290 ' Deplacement des bombes [2317]
1300 '----- [1409]
1310 IF INKEY(FE(P))<>0 THEN RETURN [10310]
ELSE BO(P)=30:DB(P)=TI(P):BB(P)=2:
XB(P)=XV(P):YB(P)=YV(P):FOR J=15 TO
1 STEP -1:SOUND 2,0,5,J,0,0,1:NEXT
J:GOSUB 1320:RETURN
1320 BO(P)=BO(P)-1:LOCATE XB(P),YB( [4119]
P):PRINT CHR$(32):IF BO(P)=0 THEN B
B(P)=1:RETURN
1330 ON DB(P) GOSUB 1530,1540,1550, [3730]
1560,1570,1580,1590,1600:GOTO 1340
1340 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=1 TH [5283]
EN YB(P)=YB(P)+Y:XB(P)=XB(P)+X:GOTO
1390
1350 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=0 TH [3504]
EN BB(P)=1:RETURN
1360 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=2 TH [8860]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(207):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=3 :SC(P)=SC(P)+20:GOTO 149
0
1370 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=3 TH [9086]
EN BB(P)=1:PEN 2:LOCATE XB(P)+X,YB(
P)+Y:PRINT CHR$(127):ECRAN(XB(P)+X,
YB(P)+Y)=4:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1380 IF ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y)=4 TH [8234]
EN BB(P)=1:LOCATE XB(P)+X,YB(P)+Y:P
RINT CHR$(32):ECRAN(XB(P)+X,YB(P)+Y
)=1:SC(P)=SC(P)+20:GOTO 1490
1390 PEN CO(P):LOCATE XB(P),YB(P):P [6147]
RINT BO$(DB(P)):IF XB(P)=XV(S) AND

```




```
YB(P)=YV(S) THEN 1400 ELSE RETURN
1400 SC(P)=SC(P)+200:BB(P)=1:BO(P)= [2481]
0
1410 PEN CO(S):LOCATE XV(S),YV(S):P [4234]
RINT CHR$(153);:INK CO(S),CC(S),13
1420 FOR I=15 TO 1 STEP -1:SOUND 5, [2782]
400,55,I,,,31:NEXT I
1430 LOCATE XV(S),YV(S):PRINT CHR$( [3131]
32);:INK CO(S),CC(S)
1440 XV(S)=INT((RND(1)*40)+1) [1307]
1450 YV(S)=INT((RND(1)*22)+1) [1202]
1460 IF ECRAN(XV(S),YV(S))<>1 THEN [1916]
1440
1470 PP(S)=PP(S)-1 [1179]
1480 LOCATE#1,PO(S)+4,3:PEN#1,CO(S) [2375]
:PRINT#1,PP(S);
1490 LOCATE#1,PO(P),2:PEN#1,CO(P):P [3115]
RINT#1,SC(P);:RETURN
1500 '----- [909]
1510 ' Directions [644]
1520 '----- [909]
1530 X=0:Y=-1:RETURN [1186]
1540 X=1:Y=-1:RETURN [1739]
1550 X=1:Y=0:RETURN [1852]
1560 X=1:Y=1:RETURN [1468]
1570 X=0:Y=1:RETURN [1189]
1580 X=-1:Y=1:RETURN [656]
1590 X=-1:Y=0:RETURN [1294]
1600 X=-1:Y=-1:RETURN [917]
1610 '----- [1051]
1620 ' Fin de la partie [730]
1630 '----- [1051]
1640 FOR i=101 TO 179 [1022]
1650 SOUND 1,i,5,10,15 [1429]
1660 SOUND 4,181-i,3,10,7 [1448]
1670 FOR t=1 TO 40:NEXT t,i [1135]
1680 ENV 1,5,3,1,1,0,90,5,-3,2 [1108]
1690 ENT 1,25,10,2,60,-10,1 [1233]
1700 SOUND 5,560,150,0,1,1 [1287]
1710 GOTO 340 [464]
1720 '----- [569]
1730 ' Tableau [702]
1740 '----- [569]
1750 DATA "//////////----- [1688]
-//////////"
1760 DATA "//////////----- [1851]
//////////"
1770 DATA "////---////////// [2248]
////////---////"
1780 DATA "////////-////----- [2580]
-----////-////////"
1790 DATA "---///-///-////////// [1782]
///-///-///----"
1800 DATA "---///-///-////////// [1782]
///-///-///----"
1810 DATA "////////-////////// [2214]
////////-////////"
```

```
1820 DATA "////////-///---////////// [2429]
///---///-////////"
1830 DATA "////////-///-////////- [2387]
////-///-////////"
1840 DATA "////////-///-////////- [2207]
////-///-////////"
1850 DATA "////////-///-////////- [2207]
////-///-////////"
1860 DATA "////////-///-////////- [2207]
////-///-////////"
1870 DATA "////////-///-////////- [2207]
////-///-////////"
1880 DATA "////////-///-////////- [2387]
////-///-////////"
1890 DATA "////////-///---////////// [2429]
///---///-////////"
1900 DATA "////////-////////// [2214]
////////-////////"
1910 DATA "---///-///-////////// [1782]
///-///-///----"
1920 DATA "---///-///-////////// [1782]
///-///-///----"
1930 DATA "////////-///- [2580]
---///-////////"
1940 DATA "////---////////// [2248]
////////---////"
1950 DATA "//////////----- [1851]
//////////-----"
1960 DATA "//////////----- [1554]
-//////////-----"
1970 '----- [1287]
1980 ' Generation du tableau [1412]
1990 '----- [1287]
2000 CLS:INK 0,0:INK 1,1:INK 2,7:IN [2396]
K 3,6
2010 WINDOW #0,1,40,1,23:WINDOW #1, [1960]
1,40,23,25
2020 PAPER #1,0:CLS#1 [1701]
2030 PEN#1,3:PRINT#1," Deplacez vou [4248]
s avec les touches flechees"
2040 LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Pour all [6781]
umer ou effacer un carre appuyezsur
<COPY>.Pressez <ENTER> pour arrete
r"
2050 PEN 2:TABLEAU=1 [1389]
2060 FOR A=1 TO 22 [914]
2070 FOR B=1 TO 40 [1260]
2080 ECRA1(B,A)=1 [230]
2090 NEXT B,A [372]
2100 X=20:Y=12 [799]
2110 IF INKEY(9)=0 THEN IF ECRA1(X [3090]
,Y)=1 THEN ECRA1(X,Y)=2 ELSE ECRA1(
X,Y)=1
2120 PEN 2:LOCATE X,Y:IF ECRA1(X,Y) [3563]
=2 THEN PRINT CHR$(146) ELSE PRINT
CHR$(32)
2130 IF INKEY(0)=0 AND Y>1 THEN Y=Y [1583]
```


OTHELLO

Ce programme est un jeu de réflexion bien connu, également appelé Réversi. Il s'agit (en quelques mots) de remplir tour à tour une grille et ainsi de placer un maximum de pions. Vous devez, à votre tour, obligatoirement placer votre pion à côté d'un des pions de votre adversaire, afin d'en emprisonner un ou plusieurs (entre un de vos pions existant et celui que vous positionnez). Ceci fait, tous les pions adverses "pris en sandwich" (ligne, colonne ou diagonale) changent de couleurs et deviennent vôtre... Bien entendu, votre adversaire en fait autant. C'est donc un jeu de

stratégie où l'on peut mener la partie jusqu'à la fin et se faire reprendre presque tous ses pions en quelques tours seulement. Si vous n'avez jamais joué, au départ de la partie, refusez de commencer et observez comment l'ordinateur va jouer son premier coup.

Dans ce jeu, vous jouez, en effet, contre l'ordinateur. Après un écran de présentation, l'ordinateur vous propose de jouer ou de recharger une partie (précédemment sauvegardée). Il vous propose ensuite un choix entre les blancs et les noirs, vous demande si vous acceptez un handicap (utile si vous êtes trop

fort pour lui...) et vous demande si vous voulez jouer le premier. Pour répondre, suivez les instructions à l'écran et n'oubliez pas de passer EN MAJUSCULES. Il affichera en cours de partie, les derniers coups joués, et votre situation. Vous êtes le challenger. Les coups doivent être entrés sur le modèle suivant : A puis 1 ; c'est-à-dire la lettre correspondant à la colonne choisie et au chiffre de la rangée (sans séparateur entre les deux !). Veillez également à introduire des coups licites...

Vous pourrez, à votre tour, sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieure-

ment.

Bonne réflexion !

Nota : Les possesseurs de 6128 risquent d'avoir des problèmes d'affichage lors de la présentation ; le message "OTHELLO" en caractères agrandis étant fantaisiste (ces caractères illisibles lors du titre n'empêchent pas le programme de fonctionner une fois la présentation passée). Pour éviter cet écran fantaisiste, nous les invitons à remplacer la ligne 270 par : 270 LOCATE 7,15 : PRINT "OTHELLO" : GOTO 320

Pascal Hardy

```

10 REM ***** [1978]
*****
20 REM ** [409]
    **
30 REM ** PASCAL HARDY [914]
    **
40 REM ** [409]
    **
50 REM ** PRESENTE [895]
    **
60 REM ** [409]
    **
70 REM ** OTHELLO [1047]
    **
80 REM ** [409]
    **
90 REM ***** [1978]

```

```

*****
100 REM [272]
110 MODE 0 [507]
120 INK 1,26:INK 2,0:INK 0,12:INK 3 [2295]
,18:
130 BORDER 10 [951]
140 SYMBOL AFTER 32 [1296]
150 SYMBOL 200,4,8,60,102,126,96,60 [1552]
160 T$="OTHELLO" [855]
170 PAPER 3:PEN 2 [1144]
180 CLS [91]
190 LOCATE 4,3:PRINT"Pascal HARDY" [4643]
:LOCATE 6,8:PRINT"Pr";CHR$(200);"se
nte"
200 SYMBOL 231,126,255,153,255,255, [2238]
195,255,126
210 FOR I=13 TO 20 STEP 7 [866]

```



```

220 LOCATE 5,I:PEN 2:PRINT CHR$(224 [8224]
);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(231);CHR
$(231);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(231
);CHR$(231);CHR$(231);CHR$(225)
230 NEXT I [375]
240 FOR I=5 TO 15 STEP 10 [1291]
250 FOR J=14 TO 19 :PEN 1:LOCATE I, [2406]
J:PRINT CHR$(231)
260 NEXT J:NEXT I [825]
270 LOCATE 7,15:PEN 0 [997]
280 FOR N=1 TO LEN(T$):FOR T=0 TO 7 [4912]
:P=PEEK(&A500+(ASC(MID$(T$,N,1))-32
)*8+T)
290 C(T)=P:NEXT:SYMBOL 140,C(0),C(0 [4724]
),C(0),C(0),C(1),C(1),C(1),C(1):SYM
BOL 141,C(2),C(2),C(2),C(2),C(3),C(
3),C(3),C(3)
300 SYMBOL 142,C(4),C(4),C(4),C(4), [5966]
C(5),C(5),C(5),C(5):SYMBOL 143,C(6)
,C(6),C(6),C(6),C(7),C(7),C(7),C(7)

310 PRINT CHR$(140);CHR$(10);CHR$(8 [8140]
);CHR$(141);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(1
42);CHR$(10);CHR$(8);CHR$(143);CHR$
(11);CHR$(11);CHR$(11);:NEXT
320 GOSUB 2290 [857]
330 MODE 1 [506]
340 FOR I=1 TO 8:SOUND 1,70-(I*7),2 [2637]
0,7:NEXT I
350 BORDER 16 [961]
360 DIM A(9,9),I4(8),J4(8),P(8,8) [2060]
370 C$="ABCDEFGH":D$=".X0":B=2:N=3: [3094]
P=2.5:B9=-100:RANDOMIZE TIME
380 CLS [91]
390 RESTORE:FOR K=1 TO 8:READ I4(K) [2354]
:NEXT K
400 DATA 0,-1,-1,-1,0,1,1,1 [1293]
410 FOR K=1 TO 8:READ J4(K):NEXT K [2222]
420 DATA 1,1,0,-1,-1,-1,0,1 [1085]
430 DATA 30,-6,6,3,3,6,-6,30,-6,-20 [4178]
,-2,-2,-2,-2,-20,-6,6,-2,6,2,2,6,-2
,6,3,-2,2,6,6,2,-2,3
440 DATA 3,-2,2,6,6,2,-2,3,6,-2,6,2 [4558]
,2,6,-2,6,-6,-20,-2,-2,-2,-2,-20,-6
,30,-6,6,3,3,6,-6,30
450 REM PROLOGUE DE LA PARTIE [2023]
460 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:A(I,J [1541]
)=1:NEXT J:NEXT I
470 A(4,4)=B:A(5,5)=B:A(4,5)=N:A(5, [4247]
4)=N:O1=2:H1=2:N1=4:P9=0:I7=3:I8=6:
J7=3:J8=6
480 IF PARTIE=1 THEN 810 [1421]
490 PAPER 3 [825]
500 SYMBOL 149,1,1,1,1,1,1,1,1:SYMB [4978]
OL 150,128,128,128,128,128,128,128,
128
510 SYMBOL 151,1,1,1,255,255,1,1,1: [2934]

```

```

SYMBOL 152,128,128,128,255,255,128,
128,128
520 CLS [91]
530 PEN 0:PRINT:PRINT" A B C [2914]
D E F G H"
540 FOR I=1 TO 8:PEN 0:PRINT:PRINT [2180]
I;
550 FOR J=1 TO 8 [601]
560 IF MID$(D$,A(I,J),1)="0" THEN P [5030]
EN 2:PRINT CHR$(149);:PRINT CHR$(15
0);:PEN 1:PRINT CHR$(231);
570 IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" THEN P [4940]
EN 2:PRINT CHR$(149);:PRINT CHR$(15
0);:PRINT CHR$(231);
580 IF MID$(D$,A(I,J),1)="." THEN P [3085]
EN 2:PRINT CHR$(149);CHR$(150) " ";
590 IF J=8 THEN PRINT [221]
600 NEXT J [370]
610 SOUND 1,70-(I*7),20,7 [1410]
620 NEXT I:FOR TEMP=1 TO 500:NEXT T [2537]
EMP :PRINT CHR$(17)
630 FOR K=3 TO 19 STEP 2 [2235]
640 FOR L=4 TO 27 STEP 3 [1461]
650 LOCATE L,K:PEN 2:PRINT CHR$(151 [3217]
);CHR$(152);CHR$(154);
660 FOR M=1 TO 3 [577]
670 LOCATE L+M,K [838]
680 NEXT M [371]
690 NEXT L [368]
700 PRINT [361]
710 NEXT K [373]
720 FOR Z=3 TO 18 STEP 2 [1332]
730 LOCATE 28,Z [353]
740 PRINT CHR$(151);CHR$(152) [1995]
750 LOCATE 28,Z+1:PRINT CHR$(149);C [2479]
HR$(150)
760 NEXT Z [354]
770 LOCATE 28,19:PRINT CHR$(151);CH [2509]
R$(152)
780 WINDOW 1,40,21,25 [973]
790 PAPER 1:PEN 2:CLS [1319]
800 WINDOW 1,40,22,25 [870]
810 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:READ [2755]
P(I,J):NEXT J:NEXT I
820 INPUT"CHARGEMENT DU JEU (C/J)"; [2544]
R$
830 IF R$="C" THEN 2420 [722]
840 INPUT"VOULEZ-VOUS LES NOIRS OU [3058]
LES BLANCS (N/B)";R$
850 HANDICAP=0 [910]
860 IF R$="B" THEN O=B:H=N:HAND=2:S [2420]
TYLO1=1:STYLO2=2:GOTO 880
870 IF R$="N" THEN O=N:H=B:HAND=3:S [3017]
TYLO1=2:STYLO2=1:ELSE GOTO 840
880 PRINT"ACCEPTEZ-VOUS UN HANDICAP [3479]
";:GOSUB 2160
890 CLS:IF R$<>"O" AND R$<>"OUI" TH [2267]

```



```

EN 940
900 INPUT"COMBIEN D'ANGLES";HANDICA [1884]
P
910 IF HANDICAP<>1 AND HANDICAP<>2 [4636]
AND HANDICAP<>3 AND HANDICAP<>4 THE
N 900
920 GOSUB 2200 [867]
930 GOSUB 1760 [875]
940 REM PARTIE [989]
950 PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER LE PREM [3850]
IER ";GOSUB 2160
960 CLS:IF R$="0" THEN 990 [1739]
970 GOSUB 1160:REM L'ORDINATEUR JOU [1680]
E
980 IF H1=0 OR N1=64 OR P9=2 THEN G [2666]
OSUB 1760:GOTO 1020
990 GOSUB 1370:REM LE JOUEUR JOUE [3637]
1000 IF O1>0 AND N1<64 AND P9<2 THE [2094]
N 970
1010 GOSUB 1760 [875]
1020 CLS:LOCATE 3,1:PRINT"VOUS AVEZ [3817]
";H1;"PIONS ET MOI";O1
1030 FOR I=1 TO 5000:NEXT I [944]
1040 PARTIE=1:COLONNE$=" " [1530]
1050 IF H1=0 OR O1=HANDICAP THEN PR [5165]
INT"L'UN DE NOUS DEUX EST VRAIMENT
TROP FORT":FOR TEMP=1 TO 5000:NEXT
1060 IF H1<10 OR O1<10 THEN PRINT"B [3596]
ELLE VICTOIRE!!!";
1070 IF H1>O1 THEN PRINT"BRAVO,VOUS [3124]
AVEZ GAGNE":GOTO 1090
1080 IF H1=O1 THEN PRINT"EX-AEQUO!" [5408]
ELSE PRINT "J'AI GAGNE! J'AI GAGNE!
"
1090 PRINT:PRINT"JUEZ-VOUS UNE AUT [3340]
RE PARTIE?";GOSUB 2160
1100 IF R$="0" THEN 380 [961]
1110 GOSUB 1130:REM EPILOGUE DU JEU [2027]
1120 END [110]
1130 REM EPILOGUE DU JEU [1003]
1140 CLS:LOCATE 15,2:PRINT"AU REVOI [1403]
R"
1150 RETURN [555]
1160 IF P9=0 THEN GOSUB 1760 [1044]
1170 PRINT MES$;"HMMM.....";B1 [1646]
=B9:I9=0:J9=0:T1=0:T2=H
1180 FOR I=17 TO 18:FOR J=J7 TO J8 [1721]
1190 IF A(I,J)<>1 THEN 1260 [828]
1200 U=-1:GOSUB 1610:S1=S [613]
1210 IF S=0 THEN GOTO 1260 ELSE S1= [5123]
S1+P+P(I,J)+(N1/10-2)*S
1220 IF S1<B1 THEN 1260 [941]
1230 IF S1>B1 THEN B1=S1:N2=1:I9=I: [2996]
J9=J:GOTO 1260
1240 N2=N2+1 [253]
1250 IF INT(N2*RND)=0 THEN I9=I:J9= [1157]
J
1260 NEXT J:NEXT I [825]
1270 IF B1=B9 THEN PRINT MES$;"JE D [4640]
OIS PASSER":LIGNE=0:COLONNE$="PASSE
";P9=P9+1:GOTO 1360
1280 P9=0:I=I9:J=J9:LIGNE=I:COLONNE [9047]
$=MID$(C$,J,1):PRINT MES$;"JE JOUE
EN ";MID$(C$,J,1);" ";I:U=1:GOSUB
1610
1290 O1=O1+S+1:H1=H1-S:N1=N1+1:PRIN [7513]
T"CE QUI ME DONNE";S;:IF S=1 THEN P
RINT"PION"ELSE PRINT"PIONS"
1300 FOR I=1 TO 3000:NEXT I [910]
1310 POSI=I+J/10 [504]
1320 IF POSI=1.1 THEN P(2,1)=25:P(3 [3242]
,1)=10:P(2,2)=20:P(1,2)=25:P(1,3)=1
0
1330 IF POSI=1.8 THEN P(1,7)=25:P(1 [3590]
,6)=10:P(2,7)=20:P(2,8)=25:P(3,7)=1
0
1340 IF POSI=8.1 THEN P(6,1)=10:P(7 [3273]
,1)=25:P(7,2)=20:P(8,2)=25:P(8,3)=1
0
1350 IF POSI=8.8 THEN P(8,6)=10:P(8 [3390]
,7)=25:P(7,7)=20:P(7,8)=25:P(6,8)=1
0
1360 FOR WA=1 TO 1000:NEXT WA:RETUR [2146]
N
1370 T1=H:T2=0:FICHER=0:' LE JOUEU [1745]
R JOUE
1380 IF P9=0 THEN GOSUB 1760 [1044]
1390 X1=0:PRINT CHR$(17);"OU JOUEZ [3327]
VOUS? (S=SAUVEGARDE)"
1400 R$=INKEY$:IF LEN(R$)=0 THEN 14 [4330]
00 ELSE PRINT R$;
1410 IF R$="S" THEN PRINT"AUVEGARDE [4983]
... UN MOMENT S.V.P.":GOSUB 2500
1420 PRINT " "; [673]
1430 I$=INKEY$:IF LEN(I$)=0 OR VAL( [3570]
I$)<0 THEN 1430 ELSE I=VAL(I$):PRIN
T I$;" ";
1440 IF I<0 OR I>8 THEN PRINT"NUMER [5851]
O DE LIGNE ENTRE 0 ET 8,SVP":FOR I=
1 TO 3000:NEXT I:GOTO 1380
1450 IF I>0 THEN 1500 [605]
1460 PRINT "PASSEZ-VOUS VOTRE TOUR? [3240]
";GOSUB 2160
1470 IF R$="N" THEN 1390 [1275]
1480 GOSUB 2030 [877]
1490 IF N2>0 THEN GOTO 1570 ELSE P9 [2510]
=P9+1:GOTO 1600
1500 J=0:FOR J1=1 TO 8 [1495]
1510 IF R$=MID$(C$,J1,1) THEN J=J1: [1692]
J1=8
1520 NEXT J1 [439]
1530 IF J=0 THEN PRINT"COLONNE INCO [2865]
RRECTE":GOTO 1390
1540 IF A(I,J)<>1 THEN PRINT"CASE D [2957]

```



```

EJA OCCUPEE":GOTO 1390
1550 U=-1:GOSUB 1610 [747]
1560 IF S=0 THEN PRINT"CASE AU BOUT [5754]
      D'UNE RANGEES.V.P.":GOTO 1390
1570 IF X1=1 THEN GOTO 1390 ELSE P9 [7725]
      =0:U=1:GOSUB 1610:PRINT"CECI VOUS D
      ONNE";S;:IF S=1 THEN PRINT"PION." E
      LSE PRINT"PIONS."
1580 H1=H1+S+1:O1=O1-S:N1=N1+1 [2349]
1590 FOR I=1 TO 3000:NEXT I [910]
1600 RETURN [555]
1610 S=0:P=0:REM COMPTAGE DES PIONS [3641]
1620 FOR K=1 TO 8:I5=I4(K):J5=J4(K) [4534]
      :I6=I+I5:J6=J+J5:S1=0:S2=0
1630 IF A(I6,J6)<>T2 THEN 1690 [1702]
1640 S1=S1+1:I6=I6+I5:J6=J6+J5:IF I [4449]
      6<9 AND J6<9 THEN S2=S2+P(I6,J6)
1650 IF A(I6,J6)=T2 THEN 1640 [794]
1660 IF A(I6,J6)<>T1 THEN 1690 [861]
1670 S=S+S1:P=P+S2 [1205]
1680 IF U=1 THEN I6=I:J6=J:FOR K1=0 [2670]
      TO S1:A(I6,J6)=T1:I6=I6+I5:J6=J6+J
      5:NEXT K1
1690 NEXT K [373]
1700 IF U<>1 THEN 1750 [393]
1710 IF I=I7 AND I7>1 THEN I7=I7-1 [1243]
1720 IF I=I8 AND I8<8 THEN I8=I8+1 [2338]
1730 IF J=J7 AND J7>1 THEN J7=J7-1 [1224]
1740 IF J=J8 AND J8<8 THEN J8=J8+1 [1375]
1750 RETURN [555]
1760 REM IMPRESSION DU JEU [1967]
1770 CLS [91]
1780 PAPER 3 [825]
1790 WINDOW 1,40,1,25 [1024]
1800 L=4:I=1 [345]
1810 J=1 [411]
1820 FOR K=6 TO 27 STEP 3 [1168]
1830 LOCATE K,L [604]
1840 IF O=B THEN 1880 [772]
1850 PEN 1:IF MID$(D$,A(I,J),1)="O" [7708]
      THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(225)
      ;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(224)
      ;ELSE PRINT CHR$(231);
1860 PEN 2:IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" [7110]
      THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(224)
      ;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(225)
      ;ELSE PRINT CHR$(231);
1870 GOTO 1900 [383]
1880 PEN 1:IF MID$(D$,A(I,J),1)="O" [7411]
      THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(224)
      ;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(225)
      ;ELSE PRINT CHR$(231);
1890 PEN 2:IF MID$(D$,A(I,J),1)="X" [7600]
      THEN IF H1>O1 THEN PRINT CHR$(225)
      ;ELSE IF H1<O1 THEN PRINT CHR$(224)
      ;ELSE PRINT CHR$(231);
1900 IF MID$(D$,A(I,J),1)="." THEN [1344]

```

```

PRINT " "
1910 IF L=8 THEN LOCATE 30,L:PEN ST [3511]
      YLO2:PRINT"ORDINATEUR":LOCATE 33,L
      +1:PRINT O1" "
1920 IF L=14 THEN LOCATE 30,L:PEN S [2824]
      TYLO1:PRINT"CHALLENGER":LOCATE 33,
      L+1:PRINT H1" "
1930 J=J+1 [544]
1940 NEXT K [373]
1950 L=L+2:I=I+1 [725]
1960 IF L<19 THEN 1810 [327]
1970 LOCATE 33,2:PRINT"DERNIER":LOC [8870]
      ATE 34,3:PRINT"COUP":LOCATE 33,4:PR
      INT"AMSTRAD":LOCATE 35,5:PRINT COL
      ONNE$":IF LIGNE<>0 THEN LOCATE 37
      ,5:PRINT LIGNE
1980 WINDOW 1,40,21,25 [973]
1990 PAPER 1:PEN 2:CLS [1319]
2000 WINDOW 1,40,22,25 [870]
2010 IF FICHER=1 THEN GOSUB 990 [1692]
2020 RETURN [555]
2030 REM LE JOUEUR A-T-IL LE DROIT [2475]
      DE PASSER?
2040 N2=0:I9=0:J9=0 [1007]
2050 FOR I=I7 TO I8:FOR J=J7 TO J8 [1721]
2060 IF A(I,J)<>1 THEN 2100 [1029]
2070 U=-1:GOSUB 1610 [747]
2080 IF S=0 THEN 2100 [1583]
2090 N2=N2+1 [253]
2100 NEXT J:NEXT I [825]
2110 IF N2=0 THEN 2150 [988]
2120 LOCATE 12,1:PRINT"ERREUR! VOUS [6257]
      AVEZ ":LOCATE 18,2:PRINT N2:LOCATE
      10,3:PRINT" POSSIBILITES DE JEU":X
      1=1
2130 FOR I=1 TO 3000:NEXT I [910]
2140 GOSUB 1760 [875]
2150 RETURN [555]
2160 INPUT"(O/N)";R$ [1059]
2170 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN PR [1602]
      INT"O OU N";:GOTO 2160
2180 CLS [91]
2190 RETURN [555]
2200 REM HANDICAP [1052]
2210 A(1,1)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3582]
      1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(2,1)=100:P(1,2)
      =100:P(2,2)=0
2220 IF HANDICAP=0 THEN 2280 [1678]
2230 A(8,1)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3656]
      1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(7,1)=100:P(8,2)
      =100:P(7,2)=0
2240 IF HANDICAP=0 THEN 2280 [1678]
2250 A(8,8)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [3701]
      1:O1=O1+1:N1=N1+1:P(7,8)=100:P(8,7)
      =100:P(7,7)=0
2260 IF HANDICAP=0 THEN 2280 [1678]
2270 A(1,8)=HAND:HANDICAP=HANDICAP- [4031]

```

suite page 151



VÉRIFICATEUR V3

POUR PCW 8256/8512

Ce vérificateur basic ne comporte malheureusement pas tous les avantages de son homologue sur CPC. Cependant, en attendant mieux, il nous paraissait indispensable de vous donner dès le départ une bonne base de travail. Rassurez-vous, nous tâcherons très prochainement de vous fournir une véritable copie de l'original, avec tout ce que cela suppose...

Pour utiliser Vérif V3, rien de plus simple. Tapez le listing en prenant bien garde de ne pas commettre d'erreurs de saisie (il est recommandé de s'y prendre à deux fois avant de s'avouer vaincu par un syntaxe error...), et sauvegardez-le sur une disquette sûre. Vous

n'aurez plus, dès à présent qu'à taper vos listings, tout en étant décontractés, et pour cause, et, TRÈS IMPORTANT, à les sauvegarder en ASCII. Pour ce faire, procédez de la façon suivante : tapez SAVE "nomprog\$", bas", a

— nomprog\$ désignant le nom du programme, et le (a), signifiant que le mode de sauvegarde doit être impérativement ASCII. Cette opération réalisée, lancez le vérificateur par RUN, suivi de l'appellation sous laquelle vous l'aurez sauvegardé. Aussitôt, le programme vous demandera de lui fournir le nom du programme à vérifier ; exemple : nomprog\$, bas (n'oubliez pas le "bas", sans lequel le vérificateur ne pourrait trouver sa source), indiquez-lui ensuite si vous désirez obtenir un listing écran ou imprimante, et le tour est joué.

```

10 cls$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H"
20 ceu$=CHR$(27)+"R"+CHR$(0)
30 cf$=CHR$(27)+"R"+CHR$(1)
40 DEF FN locate$(x,y)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
50 PRINT cls$
60 x=28:y=3:GOSUB 350:PRINT "VERIFI
CATEUR V3 pour PCW 8256-8512"
70 x=36:y=5:GOSUB 350:PRINT CHR$(16
4);" AMSTRAD MAGAZINE"
80 x=26:y=6:GOSUB 350:PRINT "auteur
s: Eric MISTELET & Georges BRIZE"
90 WIDTH LPRINT 80
100 x=1:y=9: GOSUB 350:INPUT "Nom d
u programme à vérifier :";prgm$
110 x=1:y=10: GOSUB 350:INPUT "Sort
ie sur (E)cran ou (I)mprimante ";r$
120 r$=UPPER$(r$)
130 IF r$="I" THEN prt=1:GOTO 160
140 IF r$<>"E" THEN 110
150 PRINT cls$
160 OPEN "i",1,prgm$
170 WHILE EOF (1)<>-1
180 LINE INPUT #1,a$

```

```

190 n=0:v=0
200 FOR I=1 TO LEN(a$)
210 n=n+ASC(UPPER$(MID$(a$,i,1)))
220 NEXT
230 FOR i=1 TO LEN(a$)
240 c$=MID$(a$,i,1):IF prt=1 THEN L
PRINT c$;:ELSE PRINT c$;
250 d=1/35: IF d=INT(d) THEN IF d=1
THEN GOSUB 300:ELSE GOSUB 330
260 NEXT
270 IF v=0 THEN GOSUB 300:ELSE IF i
>36 THEN GOSUB 330
280 WEND
290 END
300 IF prt THEN LPRINT TAB(37);ceu$
+CHR$(91);cf$;n;ceu$+CHR$(93);:LPRI
NT cf$:ELSE PRINT TAB(37);CHR$(162)
;n;CHR$(166)
310 v=1
320 RETURN
330 IF prt THEN LPRINT:ELSE PRINT
340 RETURN
350 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN

```


01

AMBERIEU EN BUGEY

BUGEY INFORMATIQUE

**Vente-Conseil-Formation
Développements**

ORDINATEURS
LIBRAIRIE
LOGICIELS
ACCESSOIRES

33, avenue Paul Painlevé
01500 Ambérieu en Bugey
Tél. : 74.34.60.70

06

NICE

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*
Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*
Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

58, avenue Saint-Augustin
5^e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21 16.32
Informations sur Minitel 93.21.19.19

06

NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

**15 années d'expérience
Distributeur agréé**

AMSTRAD

**L'accueil, le conseil et
la compétence réunis**

Entrée ou sortie CAP 3000
Galerie supérieure
GALAXIE 3000
Av. Léon Béranger
06700 - St LAURENT DU VAR
Tél. : 93.07.44.22

09

PAMIERIS

ARISERV

**** INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PÉRIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE
CHAINES HI-FI AMSTRAD

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

13

MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PÉRIPHÉRIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91.33.33.44

14

CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

**Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels**

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

25

BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC
46 4
6128



PCW
8256
8512

TOUT POUR AMSTRAD

3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

CLUB AMSTRAD

Maison de quartier St-Ferjeux
Avenue Ducat, 25000 BESANÇON
81 52 42 52

31

TOULOUSE

LA PUCE SAVANTE

Spécialiste Amstrad.

Périphériques,
librairie, consommables,
logiciels professionnels,
langages et jeux

8, Bd de la Gare
31500 TOULOUSE
Tél. 61.80.85.08

33

BORDEAUX

DEIA

VENTE EXCLUSIVE : revendeurs,
comité d'Entreprise,
Association/Clubs.

**TOUS TYPES DE MATERIELS
COMPATIBLES P.C AMSTRAD,
Atari, Commodore.**
Listing/Fournitures, mobilier
informatique.

**DISTRIBUTEUR DE
LOGICIELS PROFESSIONNELS**
Bureau d'Etudes pour applications
spécifiques.

Documentation sur demande
62, cours de l'Yser
33800 - BORDEAUX.
Tél : 56.91.15.81 Téléc : 572.421

33 BORDEAUX



Revendeur qualifié AMSTRAD

Toutes les applications
de votre micro :

**PROFESSIONNELS
HOBBISTES**

257, rue Judaique - 33000 BORDEAUX

Tél : 56.24.05.34

CANNES - Tél : 93.46.67.68

AVIGNON - Tél : 90.22.47.26

33 BORDEAUX

SON VIDEO 2000

Centre agréé de formation
AMSTRAD, spécialiste
Compatible PC et applications
professionnelles.

Distributeur agréé AMSTRAD

Olivetti, Atari, Commodore et Oric.

31, Cours de l'Yser

33800 - BORDEAUX

Tél : 56.92.91.78

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

37 CHINON

MICRO-INFORMATIQUE LOISIRS

REVENDEUR CONSEIL QUALIFIE
AMSTRAD FRANCE

464-6128-8256-8512

PC 1512

disquettes et cassettes
Périphériques et librairie
semi-pro ou particuliers
Chaines HIFI LASER

30 Rue du FG St Jacques
37500 CHINON

TEL. 47.93.17.17

42 SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON

**ELECTRONIQUE ET
MICRO-INFORMATIQUE**

**SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor**

17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

42 SAINT-ETIENNE



**FRANCE®
DISQUETTE**

**Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE**

Grand choix de logiciels AMSTRAD
DISQUETTES tous formats
THOMSON matériels et logiciels
Produits Informatiques divers

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

42 LE COTEAU

MICRO DIFFUSION ROANNE

Distributeur agréée
AMSTRAD

Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures

39, Bd Charles de Gaulle - ZI
42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

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 CARENTAN

A

B

C

**Distributeur
AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON**

Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou
par correspondance

**ASSISTANCE BUREAUTIQUE
CONSEIL**

Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

51

REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ

CONSEIL

AMSTRAD

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

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

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57

METZ

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 Léon Gambetta
(angle rue Solférino)
près de la Préfecture
LILLE

POINT PILOTE AMSTRAD

60

CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS PERIPHERIQUES - JEUX LIBRAIRIE HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61

VIMOUTIERS

Loisir

INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs Accessoires Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62

LENS

Micropuce

L'INFORMATIQUE SERVICE COMPRIS VOTRE NOUVEAU SPECIALISTE AMSTRAD

ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin

20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62

LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

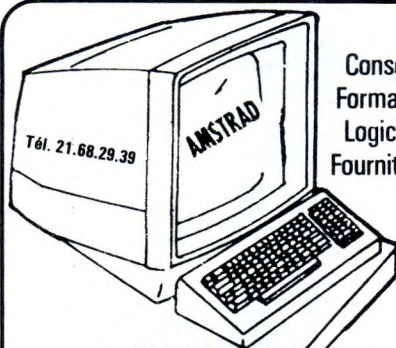


Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveau, logiciels, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

62

BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

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

64

PAU

BASE4

Revendeur agréé AMSTRAD PROFESSIONNEL

POINT CLUB AMSTRAD

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

65

TARBES



MICRO PYRENEES

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉE AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES Tél. 62.93.70.71

69

LYON

MICRO BOUTIQUE

REVENDEUR AGREE
AMSTRAD FRANCE

37, passage de l'Argue
69002 LYON. Tél. : 78.37.46.17

**sera présent au salon
INFORA et à la FOIRE de Lyon.**

*Cette annonce donne droit
à une invitation gratuite.*

69

LYON



**FRANCE®
DISQUETTE**
Revendeur agréé
AMSTRAD FRANCE

AMSTRAD
THOMSON matériels et logiciels
PRODUITS INFORMATIQUES divers
DISQUETTES tous formats

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

70

LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : 84.40.20.04

72

CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI

Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983

DISTRIBUTEUR AGRÉE
AMSTRAD

PC 1512

FAMILIAL

ET HI-FI

Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

74

ANNEMASSE

S.I.S

SAGEST • INFORMATIQUE • SOFTWARE

18, rue Léandre-Vaillat
74100 ANNEMASSE

**RECHERCHONS
DETAILLANTS**

Tél. 50 92 85 80+

75

PARIS

MIDNIGHT VIDEO AMSTRAD SHOP

INFORMATIQUE

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

PC 1512

HI - FI

MS45-TS46-CD1000-CD2000

CREDIT, LEASING, CARTE BLEUE

78, RUE MICHEL-ANGE

75116 - PARIS

47.43.10.86

75

PARIS



ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
ACCESSOIRES
ET NOS PLUS :

- LE SERVICE
- LES PROMOTIONS
SPECIALES

Ouvert du mardi au samedi inclus
de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h

MICRO PROGRAMME 5

82/84, bd des Batignolles

75017 PARIS - M° VILLIERS

Tél. : 42.93.24.58

76

ROUEN

Loisir

INFORMATIQUE

CITIZEN BAND

Micro-ordinateurs

Accessoires

Nombreux logiciels

31, Bld. de la Marne

76000 ROUEN

Tél. : 35.07.60.60

76

LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

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

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

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512
PC 1512

78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye -
34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

87

LIMOGES

SOMIF
INFORMATIQUE

Revendeur Agréé

AMSTRAD

NOUVEAU PC 1512
compatible IBM

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91

VILLEMOISSON

I.C.V.

ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

130, Route de Corbeil,
91360 VILLEMOISSON
Tél. 69.04.04.50

91

LES ULIS



REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

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

91

ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande

OLIVETTI AMSTRAD
COMPATIBLES PC
FORMATION A LA CARTE
- TRAITEMENT DE TEXTE
- COMPTABILITE INFORMATIQUE
- MS-DOS - GEM-BASIC 2
- GESTION DE FICHIER

DISTRIBUTION et SERVICES

Z.A. ORSAY-COURTABOEUF. B.P. 209
Avenue du Québec - D10
91944 LES ULIS CEDEX
Tél. : 16 (1) 64.46.27.80

92

LE PLESSIS ROBINSON



DEPARTEMENT
INFORMATIQUE

DISTRIBUTEUR
AGRÉÉ AMSTRAD

PC 1512
PCW
CPC
LOGICIELS

26, avenue du Plessis
92350 LE PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

93

VILLEMONBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES
INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD

MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMONBLE
Tél. : 48.55.32.87

LECTEURS

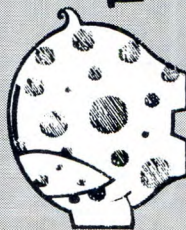
N'utilisez plus vos doigts !

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

vite les pages et allez lire notre bon de commande page 103, en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !



Tous nos listings parus sont rémunérés !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

DEMANDE DE PARUTION

NOM PRÉNOM
 ADRESSE

 TÉLÉPHONE
 NOM DU PROGRAMME

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

INDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

94

VINCENNES



94

CHENNEVIERES-SUR-MARNE



97-1

GUADELOUPE



97-2

MARTINIQUE



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

DIMECO REVENDEUR AGREE AMSTRAD

Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...

31, Rue A.R Boisneuf
97110 - POINT A PITRE
TEL : 83.23.94

MUSIC - HALL

REVENDEUR AGREE AMSTRAD

Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...

85, Rue Elénac
97200 - FORT DE FRANCE
TEL : 70.64.45

SPOT

Spot est un jeu de réflexe et de mémorisation. Le principe du jeu est bien connu : l'ordinateur joue une séquence de plus en plus longue de sons associés à des couleurs qui "s'allument". Le joueur doit mémoriser cette suite et la restituer sans erreur pour qu'elle soit incriminée d'un son supplémentaire et ainsi de suite... Mais SPOT ne se contente pas de générer des sons aléatoires

(jeu 1) : il possède aussi un registre de cinq mélodies préprogrammées de quinze notes (jeu 2) que tout programmeur novice saura élargir à son gré. De plus, quatre niveaux de difficulté (a, b, c, d) permettent d'accélérer l'interprétation des séquences et de diminuer le temps imparti au joueur tout en augmentant le nombre de points marqués. Un jeu au graphisme époustouflant !!

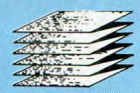
Remarque : les possesseurs de CPC 6128 peuvent apporter quelques modifications au programme : il s'agit seulement de réajustements de sons ou de temps.

```
1390 FOR I=1 TO 100-50*CLE: NEXT
1350 SOUND 1,SON(SE),20,14
1620 SOUND 1,20,1,10:SC=
SC + JEU + 1:GOSUB
1910:FOR I=1 TO 5: NEXT I,J
1700 READ SON,DUR:IF
```

```
DUR<>0 THEN SOUND
1,SON,DUR,12,1:GOTO 1700
1180 NIV = ASC(AS)-96:
PRINT = 2,CHRS(249+NIV)
::EVERY 30/NIV GOSUB 1850
Nota : Vous devrez saisir le premier listing, le sauvegarder et faire un "RESET". Saisissez ensuite le second listing en le sauvegardant sous le nom de "Spot 2".
```

```
10 REM ***** SPOT 1 ***** [1829]
*****
20 SYMBOL AFTER 48 [1272]
30 SYMBOL 48,112,136,136,0,136,136, [1734]
136,112
40 SYMBOL 49,0,8,8,0,8,8,8 [1451]
50 SYMBOL 50,112,8,8,112,128,128,12 [1702]
8,112
60 SYMBOL 51,112,8,8,112,8,8,8,112 [2238]
70 SYMBOL 52,0,136,136,112,8,8,8 [1737]
80 SYMBOL 53,112,128,128,112,8,8,8, [2589]
112
90 SYMBOL 54,112,128,128,112,136,13 [2768]
6,136,112
100 SYMBOL 55,112,8,8,0,8,8,8 [1736]
110 SYMBOL 56,112,136,136,112,136,1 [2744]
36,136,112
120 SYMBOL 57,112,136,136,112,8,8,8 [2468]
,112
130 SYMBOL 250,28,34,34,28,34,34,34 [2054]
140 SYMBOL 251,0,32,32,28,34,34,34, [2161]
28
150 SYMBOL 252,28,32,32,0,32,32,32, [2063]
28
160 SYMBOL 253,0,2,2,28,34,34,34,28 [2133]
170 SYMBOL 254,31,31,31,31,31,31,31 [1732]
,31
180 SYMBOL 255,252,252,252,252,252, [1899]
252,252,252
190 [117]
200 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 14:I [3455]
NK i,0:NEXT:SPEED INK 70,10
```

```
210 PEN 15:LOCATE 12,24:PRINT"PATIE [2445]
NCE";
220 ENV 1,2,2,1,1,-1,7:ENT -5,14,-1 [3588]
0,1,1,120,1:ENV 5,1,15,1,15,-1,12
230 RANDOMIZE TIME:DEG:j=90:b=200:i [3402]
=90
240 [117]
250 FOR i=50 TO 90:PLOT b-5.3+COS(i [3416]
)*209.6,b+2-SIN(i)*203.37,10:NEXT
260 x0=COS(i)*184:y0=SIN(i)*184:x1= [4118]
x0/2.1:y1=y0/2.1:x2=x0*1.06:y2=y0*1
.06
270 PLOT b-3-x2,b-4.5-y2,10:PLOT b- [1917]
3-x2,b-3+y2
280 PLOT b-x2,b+y2,9:DRAW b-x2,197- [3559]
y2:PLOT b+3+x2,b+y2:DRAW b+3+x2,b-3
-y2
290 MOVE b-x0,b:DRAWR 0,y0,1:IF i>3 [2879]
7 THEN PLOTR 0,0,5
300 MOVE b-x1,b:DRAWR 0,y1,9:IF i<3 [3558]
4 THEN PLOTR 0,0,5
310 MOVE b+3+x0,b:DRAWR 0,y0,2:PLOT [4928]
R 0,0,6:MOVE b+3+x1,b:DRAWR 0,y1,9
320 MOVE b+3+x0,b-3:DRAWR 0,-y0,3:I [2948]
F i<34 THEN PLOTR 0,0,7
330 MOVE b+3+x1,b-3:DRAWR 0,-y1,9:I [1855]
F i>30 THEN PLOTR 0,0,7
340 MOVE b-x0,b-3:DRAWR 0,-y0,4:MOV [3652]
E b-x1,b-3:DRAWR 0,-y1,9:PLOTR 0,0,
8
350 IF i>0 THEN i=i-i/600-0.3:GOTO [2054]
260
```

```

360 [117]
370 FOR i=180 TO 223 STEP 4:PLOT i, [1947]
10,9:DRAW i,390:NEXT
380 FOR i=177 TO 222 STEP 2:PLOT 10 [1715]
,i:DRAW 390,i:NEXT
390 FOR i=13 TO 141:PLOT 201.5+COS( [3670]
i)*77,197.5+SIN(i)*77,0:NEXT
400 [117]
410 MOVE 177,382:DRAW 177,286,5:MOV [2949]
E 177,112:DRAW 177,14,8
420 MOVE 385,175:DRAW 290,175,7:MOV [2369]
E 110,175:DRAW 17,175,8
430 FOR i=0 TO 1:PLOT 236,208-i*32, [3262]
0:DRAW 40,0:PL0TR 0,-18:DRAW -40,
0:NEXT
440 [117]
450 RESTORE 640:FOR i=1 TO 7:READ a [2607]
:PEN#i,a
460 READ a,b,c,d:WINDOW#i,a,b,c,d [2272]
470 READ a,b,c,d:PLOT a,b,9:DRAW c, [2932]
b:DRAW c,d:DRAW a,d:DRAW a,b
480 PAPER#i,0:NEXT i:PAPER#1,10 [2518]
490 [117]
500 FOR j=0 TO 1:RESTORE 690:i=0 [2161]
510 READ x,y:IF x<100 THEN DRAW x, [2778]
y:GOTO 510
520 IF i<4 THEN i=i+1:PLOT x+328*j, [2626]
y+18*j,15*j+i*(1-j):GOTO 510
530 NEXT j:i=13 [719]
540 READ x,y:IF x<100 THEN DRAW x, [2740]
y:GOTO 540
550 IF x>999 THEN x=x/10:i=i+1 [1655]
560 IF i<15 THEN PLOT x,y,i:GOTO 54 [1522]
0
570 [117]
580 PRINT#5,CHR$(164)+"1986 LUC [1377]
AT P&L"
590 PRINT#7,"Jouez avec:" [1379]
600 PEN#7,1:PRINT#7,"f8 ";:PEN#7,2: [3261]
PRINT#7,"f9"
610 PEN#7,4:PRINT#7,"f5 ";:PEN#7,3: [2924]
PRINT#7,"f6"
620 RUN"!spot2" [900]
630 [117]
640 DATA 0,15,19,14,14,446,172,608, [3320]
194,11,15,15,16,16,446,140,486,162
650 DATA 12,17,19,16,16,498,140,608 [2763]
,162,11,16,19,12,12,466,204,608,226
660 DATA 9,15,19,18,22,446,44,608,1 [2951]
30,10,12,19,24,24,348,12,608,34
670 DATA 10,15,19,2,10,446,236,608, [1764]
386
680 [117]
690 DATA 176,246,-4,0,-2,-2,0,-4,8, [2522]
0,0,-4,-4,-2,-4,0,-8,-4,0,-2
700 DATA 186,242,4,0,4,2,0,4,-4,0,- [1799]
4,-2,0,-10

```

```

710 DATA 202,248,0,-10,4,0,4,2,0,10 [2472]
,-4,0
720 DATA 220,240,0,12,-4,0,8,0,8,4, [859]
0,2
730 DATA 999,999 [203]
740 DATA 132,192,8,0,0,6,-8,0,0,6,8 [3741]
,0,148,200,0,-8,8,0,0,8,164,192,0,8
,164,204
750 DATA 172,192,0,12,0,-4,4,0,192, [2275]
192,-8,0,0,8,8,0,0,-4,-4,0
760 DATA 1320,160,8,0,0,12,148,160, [3202]
8,0,0,8,-8,0,0,-8,164,168,0,-8,8,0,
0,8
770 DATA 188,160,-8,0,0,8,8,0,0,-4, [3922]
-4,0,196,168,0,-8,8,0,0,8,212,160,0
,8,8,0
780 DATA 1000,1000 [760]

```

```

1000 Initialisation [1184]
1010 [117]
1020 DEFINT a-z:DIM col(14),son(14) [3651]
:PRINT#3,"000";:PRINT#4,"0000";
1030 INK 0,0:INK 1,3:INK 2,1:INK 3, [3260]
12:INK 4,9:FOR i=5 TO 8:INK i,0:NEX
T
1040 INK 9,13:INK 10,26:INK 11,6:IN [3310]
K 12,18:INK 13,3:INK 14,9:INK 15,17
1050 ik(0)=2:ik(1)=6:ik(2)=18:ik(3) [3728]
=24:so(0)=239:so(1)=213:so(2)=190:s
o(3)=159
1060 [117]
1070 Debut jeu [526]
1080 [117]
1090 IF sc+h*1000>hi THEN hi=sc+h*1 [2004]
000:PRINT#4,CHR$(48+h)+sc$;
1100 se=-1:FOR cle=0 TO 1:GOTO 1310 [1575]
1110 NEXT cle:cle=0:INK 11,0,6:INK [2392]
12,0,18
1120 PRINT#6,"Niveau ?";:FOR i=0 TO [3545]
30:a$=INKEY$:NEXT
1130 a$=LOWER$(INKEY$):IF a$>" " AN [2008]
D a$<"e" THEN 1180
1140 INK ik+1,ik(ik):INK ik+5,ik(ik [3403]
)/2:FOR i=0 TO 300:NEXT
1150 INK ik+1,ik(ik)/2:INK ik+5,0:i [4515]
k=ik+1:IF ik=4 THEN ik=0
1160 GOTO 1130 [345]
1170 [117]
1180 niv=ASC(a$)-96:PRINT#2,CHR$(24 [4046]
9+niv);:EVERY 20/niv GOSUB 1850
1190 dse=4:h=0:sc=0:GOSUB 1910:FOR [2972]
i=0 TO 14:col(i)=INT(RND*4):NEXT
1200 PRINT#6," Jeu ?":FOR i=0 TO 3 [4273]
0:a$=INKEY$:NEXT
1210 jeu=VAL(INKEY$):IF jeu<>1 AND [2289]
jeu<>2 THEN 1210

```




```

1630 IF dse<14 THEN dse=dse+1:INK 1 [2377]
4,9:GOTO 1300
1640 sc=sc+100*niv:GOSUB 1910:GOTO [3189]
1690
1650 ' [117]
1660 ' Fin [514]
1670 ' [117]
1680 cle=0:tr=0:fin=0:PRINT#6," Per [3537]
du !";:RESTORE 1800:GOTO 1700
1690 PRINT#6," Bravo !";:RESTORE 18 [1559]
10
1700 READ son,dur:IF dur(>)0 THEN SO [4165]
UND 1,son,dur,5,1:GOTO 1700
1710 INK 14,9:GOTO 1090 [589]
1720 ' [117]
1730 ' Donnees [886]
1740 ' [117]
1750 DATA 426,358,284,358,426,319,2 [2809]
64,319,213,284,358,284,319,457,426
1760 DATA 239,213,190,239,239,213,1 [2661]
90,239,190,179,159,159,190,179,159
1770 DATA 213,284,213,284,213,319,3 [3081]
37,337,426,337,284,284,253,224,213
1780 DATA 379,253,300,284,253,224,2 [2398]
53,253,379,253,300,337,401,379,190
1790 DATA 358,268,268,239,239,179,2 [2895]
13,268,213,319,201,239,284,268,134
1800 DATA 284,30,379,30,461,15,379, [8353]
15,284,15,,15,265,30,358,30,426,15,
358,15,264,15,,15,284,30,379,30,460
,15,379,15,284,15,,15,379,30,340,30
,303,15,284,30,0,0
1810 DATA 379,12,284,27,379,12,457, [9921]
27,379,12,284,37,,27,284,12,253,27,
379,12,379,27,379,12,379,36,,27,379
,12,225,27,284,12,284,27,284,12,284
,27,253,12,225,27,213,12,190,27,379
,12,379,27,379,12,379,36,0,0
1820 ' [117]
1830 ' Routine temps reel [1616]
1840 ' [117]
1850 IF cle=1 AND se(>)-1 THEN tr=tr [2272]
+4:PLT 608-tr,176,0:DRAWR 0,14
1860 IF tr>158 THEN fin=1 [984]
1870 RETURN [555]
1880 ' [117]
1890 ' Affichage score [1109]
1900 ' [117]
1910 IF sc<1000 THEN 1940 [842]
1920 c=cle:cle=0:sc=sc-1000:h=h+1:S [3695]
OUND 129,250,0,0,5,5
1930 FOR i=0 TO 3000:NEXT:cle=c [1762]
1940 s$=STR$(sc):s=LEN(s$):sc$=STRI [4333]
NG$(4-s,"0")+RIGHT$(s$,s-1)
1950 PRINT#3,sc$;:RETURN [1195]
1960 REM *** SAUVEGARDER SOUS LE NO [3720]
M DE SPOT2 ***

```

```

1220 PRINT#6," Pret ?":IF jeu=2 THE [1993]
N 1240
1230 FOR i=0 TO 14:son(i)=so(col(i) [3060]
):NEXT:GOTO 1260
1240 RESTORE 1750:r=INT(RND*5)*15:F [3392]
OR i=1 TO r:READ a:NEXT
1250 FOR i=0 TO 14:READ son(i):NEXT [962]
1260 INK 11,6:INK 12,18:FOR i=0 TO [3056]
1500:NEXT
1270 ' [117]
1280 ' Ordinateur [1268]
1290 ' [117]
1300 INK 13,6:PRINT#6,"Serie"+STR$( [2337]
dse-3);:FOR se=0 TO dse
1310 PAPER 10:PEN 0:PRINT CHR$(22)+ [2510]
CHR$(1)
1320 LOCATE 8,13+cle*2:PRINT CHR$(2 [4053]
54)+CHR$(255):PEN 11+cle
1330 LOCATE 8,13+cle*2:PRINT RIGHT$ [3951]
(STR$(se+1),2)+CHR$(22)+CHR$(0)
1340 IF se=-1 THEN 1110 [1244]
1350 SOUND 1,son(se),20,7 [1454]
1360 INK col(se)+1,ik(col(se)):INK [3061]
col(se)+5,ik(col(se))/2
1370 FOR i=0 TO (800-700*cle)/((niv [2044]
+0.5)/2):NEXT
1380 INK col(se)+1,ik(col(se))/2:IN [2118]
K col(se)+5,0
1390 FOR i=1 TO 70-40*cle:NEXT [1246]
1400 IF cle=1 THEN 1590 [225]
1410 NEXT se:INK 13,3 [719]
1420 ' [117]
1430 ' Joueur [554]
1440 ' [117]
1450 tr=0:CLS#1:INK 14,18:se=0:cle= [1302]
1
1460 FOR i=0 TO 30:a$=INKEY$:NEXT [1817]
1470 a=4:a$=INKEY$:IF fin=1 THEN 16 [2419]
80
1480 IF a$="8" THEN a=0 [1234]
1490 IF a$="9" THEN a=1 [1544]
1500 IF a$="6" THEN a=2 [806]
1510 IF a$="5" THEN a=3 [572]
1520 IF a<4 THEN 1540 [435]
1530 GOTO 1470 [397]
1540 IF a(>)col(se) THEN 1680 [1579]
1550 GOTO 1310 [436]
1560 ' [117]
1570 ' Vrai [248]
1580 ' [117]
1590 IF se(>)dse THEN sc=sc+niv:GOSU [2587]
B 1910:se=se+1:GOTO 1470
1600 cle=0:sc=sc+10*niv:GOSUB 1910 [1669]
1610 FOR j=608-tr TO 446 STEP -4:PL [3249]
OT j,176,0:DRAWR 0,14
1620 SOUND 1,20,1,5:sc=sc+jeu+1:GOS [4032]
UB 1910:FOR i=1 TO 5:NEXT i,j

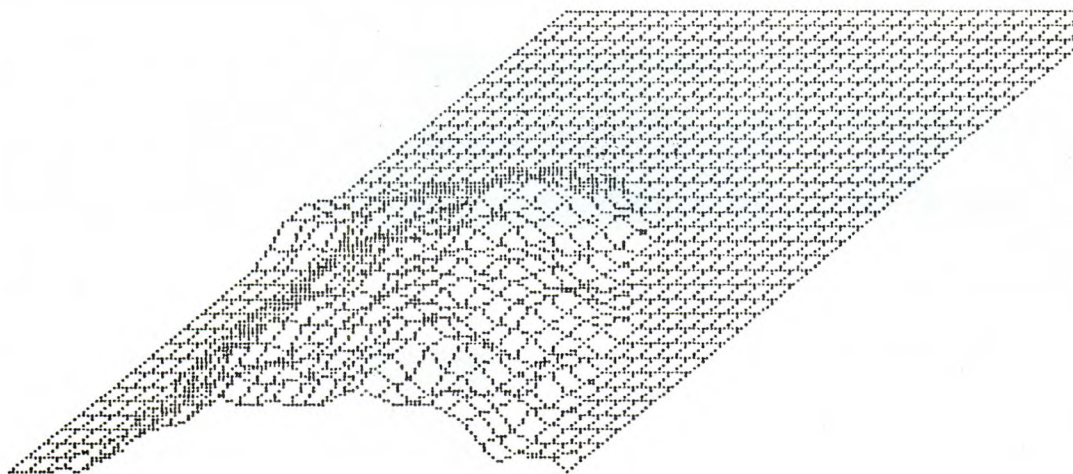
```


124


```

N>"
170 cbg$="coin en bas à gauche ":PR [ 15764 ]
INT cbg$;:INPUT z(1,1):cbg$="coin e
n haut à gauche ":PRINT chg$;:INPUT
z(1,1+1):cbd$="coin en bas à droit
e ":PRINT cbd$;:INPUT z(1+1,1):chd$
="coin en haut à droite ":PRINT chd
$;:INPUT z(1+1,1+1):'*** altitudes
des coins
180 LPRINT cbg$;z(1,1):LPRINT chg$; [ 5309 ]
z(1,1+1):LPRINT cbd$;z(1+1,1):LPRIN
T chd$;z(1+1,1+1)
190 PRINT" J'ai maintenant"l [ 11573 ]
*1"altitudes à calculer.":PRINT"Je
prends 2 points, je fais la moyenne
de leurs altitudes, et j'y ajoute
un petit supplément pris au hasard.
.."
200 FOR i=1 TO n:p1=1+2^(n-i):s=2^( [ 3495 ]
n+1-i):w=s/2:r=rl/(2^i)
210 FOR xi=p1 TO 1+1-w STEP s:FOR y [ 3446 ]
i=p1 TO 1+1-w STEP s
220 x1=xi-w:y1=yi-w:x2=xi+w:y2=yi-w [ 7456 ]
:x3=xi+w:y3=yi+w:x4=xi-w:y4=yi+w:x5
=xi:y5=yi-w:x6=xi+w:y6=yi:x7=xi:y7=
yi+w
ngitude, et de meme latitude. Je va
is indiquer ces points par : * (alt
itude positive), ou : . (altitude n
égative)
310 eau=0:FOR p=1 TO 1+1:FOR q=1 TO [ 6215 ]
1+1:IF (lac=1 AND z(p,q)<0) THEN z
(p,q)=0:eau=eau+1:'*** lacs ou pas
320 NEXT q,p [ 737 ]
330 IF eau>1*1/2 THEN PRINT"Beaucou [ 6119 ]
p d'eau dans le paysage !" ELSE IF
eau=0 THEN PRINT"Pas d'eau"
340 PRINT" Si c'est trop lon [ 7521 ]
g, allez boire une canette de bière
, ou appuyez assez longtemps sur la
touche <#>"
350 FOR yj=1 TO 1:PRINT c$+"Y"+CHR$ [ 11410 ]
(62-yj)+":FOR xj=1 TO 1:IF z(xj,y
j)<=0 THEN PRINT". "; ELSE PRINT"*
";:'*** décoration et charge du des
sin en mémoire, en perspective cava
lière
360 k$=INKEY$:IF k$="#" THEN PRINT [ 3134 ]
reset$:GOSUB 660
370 x1=x0+e*(xj+yj):y1=y0+z(xj,yj)* [ 5340 ]
ey+yj*e:x2=x1+e:y2=y0+z(xj+1,yj)*ey
+yj*e:GOSUB 570

```



```

230 x8=xi-w:y8=yi:x9=xi:y9=yi:'*** [ 4590 ]
coordonnées des points de travail
240 z(x5,y5)=(z(x1,y1)+z(x2,y2))/2+ [ 4548 ]
r*(RND(1000)-0.5):'*** calcul des a
litudes
250 z(x6,y6)=(z(x2,y2)+z(x3,y3))/2+ [ 2893 ]
r*(RND(1000)-0.5)
260 z(x7,y7)=(z(x3,y3)+z(x4,y4))/2+ [ 2900 ]
r*(RND(1000)-0.5)
270 z(x8,y8)=(z(x4,y4)+z(x1,y1))/2+ [ 2899 ]
r*(RND(1000)-0.5)
280 z(x9,y9)=(z(x5,y5)+z(x6,y6)+z(x [ 4008 ]
7,y7)+z(x8,y8))/4+r*(RND(1000)-0.5)
290 NEXT yi,xi,i:PRINT cl$ [ 1688 ]
300 PRINT" Ca y est, j'ai fin [ 16502 ]
i. Maintenant, il faut que j'indiqu
e à l'imprimante comment joindre to
us les points en rangées de meme lo
380 x1=x0+e*(xj+yj):y1=y0+z(xj,yj)* [ 5514 ]
ey+yj*e:x2=x1+e:y2=y0+z(xj,yj+1)*ey
+yj+1)*e:GOSUB 570
390 NEXT xj,yj:PRINT reset$ [ 1818 ]
400 yj=1+1:FOR xj=1 TO 1:x1=x0+(xj+ [ 9170 ]
yj)*e:y1=y0+z(xj,yj)*ey+yj*e:x2=x1+
e:y2=y0+z(xj+1,yj)*ey+yj*e:GOSUB 57
0:NEXT xj:'*** figmolage du périmèt
re
410 xj=1+1:FOR yj=1 TO 1:x1=x0+(xj+ [ 7426 ]
yj)*e:y1=y0+z(xj,yj)*ey+yj*e:x2=x1+
e:y2=y0+z(xj,yj+1)*ey+(yj+1)*e:GOSU
B 570:NEXT yj
420 GOSUB 660:PRINT cl$:PRINT"*** P [ 12653 ]
our relancer un autre dessin, faite
s <CONT>. A chaque relance, vous ob
tiendrez un dessin différent et imp
révisible":PRINT:PRINT:IF (colu MOD
4)<>3 THEN 480

```




```

430 PRINT">>> Si ce programme vous [ 9502 ]
plait, piratez la disquette, faites
-la pirater par vos amis, et soyez
chics : envoyez 20 F au :":PRINT:PR
INT
440 PRINT" [ 2856 ]
Restaurants COLUCHE"
450 PRINT" [ 2081 ]
Mairie"
460 PRINT" 59300 Au [ 4743 ]
Inoy lez Valenciennes FRANCE
":PRINT:PRINT
470 PRINT" [ 4192 ]

```

```

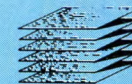
MERCII <<<":PRINT:PRINT"
480 colu=colu+1:FOR q=0 TO 32:a$(q) [ 5963 ]
=STRING$(255,0):NEXT:GOTO 140:"***
vidage mémoire et relance
490 k$=INKEY$:IF k$="" THEN 490 ELS [ 2619 ]
E RETURN
500 '***** entrée [ 2785 ]
d'un point (x,y)
510 xx=x:yy=y [ 893 ]
520 IF (xx<0 OR xx>254 OR yy<0 OR y [ 3320 ]
y>255) THEN RETURN
530 y8=INT(yy/8):ry=INT(yy-8*y8):pa [ 5632 ]
=31-y8:pp=xx+1:pb=2*ry:pc=ASC(MID$(
a$(pa),pp,1)) OR pb
540 IF pc=26 THEN pc=25 [ 1350 ]
550 MID$(a$(pa),pp,1)=CHR$(pc):RETU [ 2229 ]
RN

```

```

560 '***** entrée [ 3364 ]
d'un segment (x1,y1;x2,y2)
570 xx=x1:yy=y1:GOSUB 520 [ 1622 ]
580 IF x1<x2 THEN x1=1 ELSE x1=-1 [ 2014 ]
590 IF y1<y2 THEN y1=1 ELSE y1=-1 [ 2019 ]
600 dx=ABS(x1-x2):dy=ABS(y1-y2):IF [ 3035 ]
dx>dy THEN 630
610 cu=INT(dy/2):FOR i=1 TO dy:yy=y [ 5369 ]
y+yi:cu=cu+dx:IF cu>dy THEN cu=cu-d
y:xx=xx+xi
620 GOSUB 520:NEXT:RETURN [ 1666 ]
630 cu=INT(dx/2):FOR i=1 TO dx:xx=x [ 5368 ]
x+xi:cu=cu+dy:IF cu>dx THEN cu=cu-d
x:yy=yy+yi
640 GOSUB 520:NEXT i:RETURN [ 1773 ]
650 '***** impress [ 1959 ]
ion
660 FOR i=0 TO 31:LPRINT c$;"A";CHR [ 4967 ]
$(8);c$;"K";CHR$(255);CHR$(0);a$(i)
:NEXT i:RETURN
670 '***** per [ 5158 ]
spective cavalière, effacement des
contours cachés
680 xx=x+m/2:yy=y+m/2:IF yy>254 THE [ 2724 ]
N yy=254
690 IF xx>254 THEN xx=254 [ 1518 ]
700 IF yy<f(xx,1) THEN RETURN ELSE [ 2884 ]
f(xx,2)=yy
710 GOSUB 520:RETURN [ 1289 ]
720 FOR n=0 TO 255:f(n,1)=f(n,2):NE [ 2807 ]
XT n:RETURN

```



Suite de la page 109

```

-1
2140 IF INKEY(2)=0 AND Y<22 THEN Y= [482]
Y+1
2150 IF INKEY(8)=0 AND X>1 THEN X=X [1806]
-1
2160 IF INKEY(1)=0 AND X<40 THEN X= [1428]
X+1
2170 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(15 [1641]
3)
2180 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 340 [658]
2190 FOR I=1 TO 50:NEXT I [865]
2200 GOTO 2110 [357]
2210 '----- [1409]
2220 ' Sauvegarde du tableau [656]
2230 '----- [1409]
2240 MODE 1 [506]
2250 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"SAUVEG [2230]
ARDE DU TABLEAU"
2260 PEN 2:IF TABLEAU<>1 THEN LOCAT [8317]
E 2,10:PRINT"Vous n'avez pas genere
de tableau":FOR A=1 TO 1000:NEXT A
:GOTO 340
2270 LOCATE 5,10:PRINT"Comment voul [7474]
ez vous appeler":LOCATE 5,11:INPUT"
votre fichier";FICH$

```

```

2280 IF LEN(FICH$)>8 THEN CLS:LOCAT [3250]
E 5,5:PRINT "Pas plus de 8 lettres
!":GOTO 2250
2290 OPENOUT FICH$ [657]
2300 FOR A=1 TO 23 [917]
2310 FOR B=1 TO 40 [1260]
2320 WRITE #9,ECRA1(B,A) [1235]
2330 NEXT B,A [372]
2340 CLOSEOUT [902]
2350 GOTO 340 [464]
2360 '----- [1287]
2370 ' Chargement du tableau [2073]
2380 '----- [1287]
2390 MODE 1:TABLEAU=1 [1384]
2400 PEN 1:LOCATE 10,2:PRINT"CHARGE [2272]
MENT DU TABLEAU"
2410 PEN 2:LOCATE 5,10:INPUT"Commen [3574]
t s'appelle le fichier";FICH$
2420 OPENIN FICH$ [1076]
2430 FOR A=1 TO 23 [917]
2440 FOR B=1 TO 40 [1260]
2450 INPUT #9,ECRA1(B,A) [1609]
2460 NEXT B,A [372]
2470 CLOSEIN [752]
2480 GOTO 340 [464]

```


INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS
Tél. : 40 20 01 20
Métro Louvre à 15 mètres
Parking à 20 mètres

Métro LOUVRE à 15 mètres

Livraison gratuite en région Parisienne pour tout achat supérieur à 5000 F.

Unités Centrales
Imprimantes
Ecrans
Manettes
Lecteurs
Interfaces

Livres et presse informatique
à consulter

Plusieurs centaines de logiciels

Possibilité de crédit

AMSTRAD CPC

CPC 464 Couleur ..	2 990	PCW 8512	5 490	Ext. 256 K		Lecteur DD1	1 990	Silicon Disk	690
CPC 464 Mc	1 990	Adapt Peritel MP-2F ..	450	RAM DKT	790	Lecteur FD-2		Souris MSX	690
CPC 6128 Couleur ..	3 990	Crayon Optique	290	Ext. 64 K RAM DKT ..	450	PCW 8256	1 790	Synth Vocal	
CPC 6128 Mc	2 990	Crayon Optique		Imprimante		Lecteur FD1	1 590	SSA-1	390
PCW 8256	4 490	DKT	190	dpm 2000	1 690				

UTILITAIRES

Amsword	269 299	Calcomat	0 429	Dr Draw	0 559	Music System ...	149 209	Tasprint	0 239
Anglais		D Base 2	0 789	Graphic City ...	159 189	Super Paint	0 379	Tasword	269 449
Assimil	539 579	Dams	269 299	Lorigraph	0 290	Tascopy	0 239	Textomat	0 349
CAO	299 379	Datamat	0 399	Multiplan	0 590				

JEUX

1942	99 139	Dandy	89 129	Harry et Harry ...	0 169	Pacte	0 209	Strike Force Harrier...	99 149
3d Grand Prix ...	105 155	Dessert Fox	105 149	Heartland	105 139	Paperboy	99 149	TT Racer	109 159
Ace	105 149	Donkey Kong ..	99 0	Hit Pack	109 149	Passagers du ..		Tarzan	109 0
Alien Highway ..	109 145	Dragon's Lair ...	79 139	Ikary Warriors ...	99 149	Vent	0 289	Tau Ceti	99 155
Aliens	95 125	Druid	99 0	Impossible		Revolution	109 159	Tempest	99 149
America's Cup ..	119 169	Eden Blues	139 199	Mission	99 179	Samantha Fox ..	109 149	Templiers	0 199
Antirad	89 129	Elite	179 239	Infiltrator	109 169	Sapiens	139 179	Thanatos	105 149
Asphalt	119 169	Explorer	109 139	Jack the Nipper ..	85 159	Scooby Doo ...	99 149	Tobrouck	109 165
Asterix	159 199	Fairlight	125 175	Jail Break	85 145	Scrabble	199 229	Tomahawks	99 149
Bactron	129 169	Fer et Flamme ...	0 249	Kid Kit	0 299	Shogun	105 159	Top Gun	105 149
Big Band	0 269	Five Star	105 149	Knight Games ...	99 149	Silent Service ..	99 149	Top Secret	0 219
Billy la Banlieue ..	139 179	Future Knight ..	99 145	Knight Raiders ..	99 0	Skyfox	95 149	Trailblazer	99 149
Blue War	0 219	Galvan	105 149	Konami's Coin ..		Sold a Million 2 ..	115 149	Trivial Pursuit ...	179 219
Bob Winner	0 169	Gauntlet	105 159	Up Hit	109 159	Sold a Million 3 ..	99 155	Uchi Mata Judo ...	89 0
Bobby Bearing ...	0 159	Ghost'n'Goblins ...	89 135	Kung Fu Master .	119 149	Sorcery Plus ...	95 149	Way of the Tiger ..	99 139
Bomb Jack 2 ...	99 139	Gold Hits	119 165	Laureats	159 0	Space Harrier ...	109 159	Winter Games ...	99 139
Breakthru	109 159	Grand Prix 500cc ..	139 169	Leader Board ...	99 149	Spindizzy	89 145	Xarq	99 139
Cauldron 2	99 149	Great Escape ...	105 139	Macadam		Spitfire 40	89 139	Xeno	99 129
Colossus Chess ...	99 155	HMS Cobra	249 299	Bumper	149 199	Sram	0 169	Xevious	109 159
Crafton et Xunk ...	129 199	Hacker 2	99 139	Now Games 5 ...	109 0	Sram 2	0 209	Ye Ar Kung Fu 2 ..	99 129
Crystal Castles ...	99 145	Hard Ball	105 149	Pack FIL	149 179	Starglider	149 179	Zombie	0 165

AMSTRAD PC

PC 1512 DD		PC 1512 DD		PC 1512 SD Coul. ...	7 990	Imprimante		Tandon Business	
Couleur	9 690	Monochrome	7 390	PC 1512 SD Mc. ...	5 790	DPM 3000	2 290	Card 20M	6 490

UTILITAIRES

Calcomat	890	Facturation Stock ..		Gem's Programmers ..		Side Kick	330	Turbo Graphix	679
Compta Memsoft ...	1 690	Memsoft	1 690	Toolkit	1 790	Supercalc 3	750	Turbo Pascal 87 ...	1 090
D Base 2 Pc	990	Gem Draw	969	Multiplan Junior ...	679	Textomat	439	Turbo Tutor	339
Datamat	890	Gem Font Editor	979	Paye Memsoft	1 590	Turbo Data Base ...	679	VP Planner	1 090
Evolution Sunset ...	990	Gem JT Base	569	Reflex Workshop ...	789	Turbo Editeur		Word Junior	1 090
Framework Premier ..	990	Gem Write	970	Reflex l'Analyste ...	970	Toolbox	689	Yes you can	1 099

JEUX

Black Cauldron	329	Dambuster	289	Flight Simulator 2 ...	879	King Quest	519	Silent Service	259
Bop'n'Wrestle	235	Decision in the ...		Gato	259	Mean 18		Summer	
Chess Psion	599	Desert	219	Infiltrator	265	Golf	209	Games 2	249
Conflit in Vietnam ..	329	F 15 Strike Eagle ...	219	Jet	429	Pitstop 2	269	World Games	329

BON DE COMMANDE PAR TÉLÉPHONE OU COURRIER : ENVOI SOUS 24 H

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Téléphone
Machine Type

REGLEMENT : ☐ Chèque ☐ C.C.P. ☐ Contre remboursement (+ 40 F pour frais)

AMS 04/87 CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

A renvoyer à INFOMANIE, 3 rue Perrault, 75001 PARIS. Tél. (1) 40 20 01 20

Designation	Quantité	Prix
Frais de port		20 F
TOTAL T.T.C.		

AMSTRAD compatible

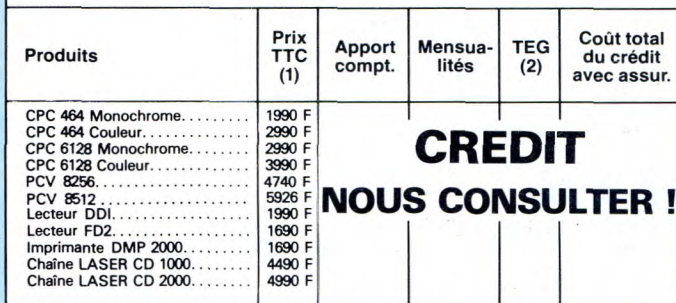
4997 F HT

~~4997 FHT~~
3997 FHT

**encore
plus fort**

**Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : 400 F**

EXCEPTIONNEL !!!
Spectrum 128 K + 2 : 1590
(Cadeaux : 6 jeux
+ 1 manette)



CREDIT
NOUS CONSULTER !

PERIPHERIQUES	C/D	
Lecteur 5 1/MKo + câble.....	1990 F	Arsène (Emul. Minitel)..... 590 F
Lecteur de disquettes FDI.....	1990 F	Mercit I (RS232 + câble + soft) PCW..... 1410 F
RS 232 C 8256.....	690 F	Mercit II (Mercut I + modem)..... 2290 F
Souris AMX.....	690 F	Imprimante OKIMATE 20..... 2290 F
Souris PCW 8256.....	690 F	Imprimante Epson LX86..... 2290 F
Lecteur K7 + câble (664-6128).....	1990 F	Digitaliser..... 1150 F
Stylo Optique 8256.....	880 F	Tuner TV..... 1390 F
Extension 256 Ko 8256.....	490 F	Graphiscop II..... 990 F
RS 232 (C).....	590 F	Multiface 2..... 590 F
		Synthé. Technimusic..... 490/560 F

UTILITAIRES	C/D	
Multiplan (D) 6128-8256	499 F	990 F
D Base II (D) 6128-8256	790 F	590 F
Tool Box (D)		395 F
Quickwriting 8256-9512	1050 F	350 F
Comptability Alienor 8256	1050 F	250 F
Pocket Wordstar (TI Texte)	890 F	950 F
Stock-Facturation	1750 F	395 F
Turbo Tutor	345 F	295/395 F
Paie Logivus	1150 F	940 F

BIBLIOGRAPHIE			
Le livre de l'Amstrad PC.	99 F	Jeux d'aventure (id.)	129 F
102 programmes CPC 464 (PSO).	120 F	Bible du programmeur (id.)	249 F
Super jeux Amstrad (PSI).	120 F	Langage Machine (id.)	129 F
Trucs et astuces (Micro-App).	129 F	Graphisme et sons (id.)	129 F
Programme Basic (Micro-App).	149 F	Peeks et Pokes (id.)	99 F
Le livre des disquettes (id.)	149 F	Livre du lecteur de disquettes.	149 F
Amstrad ouvre-toi (id.)	149 F	Bible Graphisme (id.)	149 F
Communication Module.	179 F	Introduction à DBASEII.	188 F
		Le grand livre du PCW.	179 F

JEUX	C/D	
3D Clock Chess 8256.	150 F	Le Pacte (D)..... 220 F
Bridge Player 8256.	220 F	Grand Prix 500 CC (C/D)..... 149-195 F
Bat Man 8256.	190 F	Green Beret (C/D)..... 89-149 F
Bruce Lee (C/D).....	89-149 F	Thomasawks (C/D)..... 89-139 F
Bad Max (C).....	129 F	Winter Games (C/D)..... 89-139 F
3D Voice Chess (C/D).....	129-149 F	Pack Jetz Fil (C/D)..... 145-195 F
Match Point (C/D).....	98-185 F	Infiltrator (C/D)..... 99-149 F
Scrabble (C/D).....	195-249 F	Blue Virus..... 129 F
3D Grand Prix (C/D).....	99-149 F	86 Wins..... 195 F
Sapiens (C/D).....	139-180 F	Per et flamme..... 290 F
Maracaibo (C/D).....	139-180 F	Top Gun..... 99-149 F
Bactron (C/D).....	139-180 F	Gauntlet..... 99-149 F
M.G.T. (C/D).....	139-180 F	Silent Service..... 99-149 F
		Scooby Doo..... 99-149 F
		Trivial Pursuite CPC/PCW..... 249-290 F

PRIX CLUB — 10 %. Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.

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

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

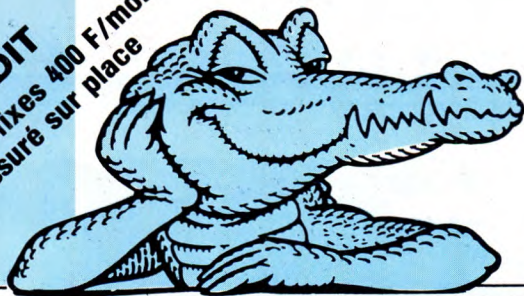
☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*

☐ Je vous joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).

* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

CREDIT
mensualités fixes 400 F/mois
SAV assuré sur place



INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

AMSTRAD compatible PC 1512



**PROMOTION
SPECIALE
PC 1512
+ MALETTE
PRACTI**

MATERIEL :

- PC 1512 SD Monochrome..... 4997 HT (5926,44 TTC)
- PC 1512 SD Couleur..... 6890 HT (8171,54 TTC)
- PC 1512 DD Monochrome..... 6290 HT (7460,00 TTC)
- PC 1512 DD Couleur..... 8190 HT (9713,34 TTC)
- PC 1512 HD 20 Méga
Monochrome..... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur..... 11890 HT (14011,34 TTC)

LA DIVISION PROFESSIONNELLE DE VIDEOSHOP

*1/2 journée de formation gratuite
(sur place ou par correspondance)
Leasing-Maintenance assurée.*

**EXCEPTIONNEL !!!
IMPRIMANTE
CITIZEN 120 D
1950 TTC**

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP3000..... 2290
- Imprimante Fuji (132 Colonnes)..... 4990
- Imprimante DMP4000..... 3990
- (132 Colonnes)..... 3990
- Disque dur 20 Méga Tandem..... 5990
- Cartes Kortex..... 3990
- Imprimante Laser..... 26200 HT

UTILITAIRES :

- EVOLUTION..... 990
- GEM WRITE..... 990
- TEXTOMAT..... 790
- WORD JUNIOR..... 1150
- WORD STAR..... 890
- CALCOMAT..... 790
- MULTIPLAN JUNIOR..... 690
- SUPERCALC III..... 890
- COMPTABLITE
ALIENOR II..... 1950
- COMPTABLITE LPC..... 1150
- COMPTABLITE MEMSOFT..... 990
- COMPTABLITE SAARI..... 990
- D BSE II PC..... 1150
- DATAMAT..... 790
- FRAMEWORK PREMIER..... 1150
- REFLEX + WORK SHOP..... 1490
- SIDEKICK..... 350
- YES YOU CAN !!..... 1150
- QUICK MAILING..... 790
- FACT - STOCK..... 1990
- GESTION LPC..... 4950
- GEM DRAW..... 990
- GEM GRAPH..... 990
- GEM WORDCHART..... 990
- PRINT SHOP..... 490
- TELE TUTOR CLAVIER..... 490

LANGAGES :

- TURBO PASCAL..... 1150
- TURBO PROLOG..... 1150
- TURBO TUTOR..... 345
- TOOL BOX..... 690
- QUICK BASIC..... 990

JEUX :

- BALANCE OF POWER..... 290
- BLACK CAULDRON..... 349
- CHESS MASTER 2000..... 490
- ECHEC 3D..... 199
- FLIGHT SIMULATOR..... 590
- INFILTRATOR..... 260
- KARATEKA..... 290
- LES PASSAGERS DU VENT..... 299
- ORBITOR..... 390
- SILENT SERVICE..... 249
- SOLO FLIGHT..... 199
- WINTER GAMES..... 229

BIBLIOGRAPHIE :

- Livre de l'Amstrad PC
(Micro application)..... 99
- Bien débiter (Micro application)..... 149
- Livre du Basic II
(Micro application)..... 179
- Trucs et Astuces
(Micro application)..... 179
- Livre du GW Basic
(Micro application)..... 149
- Manuel des références techniques..... 249
- Guide du Basic 2 (Sybex)..... 128
- Guide de Dos + (Sybex)..... 128
- MSDOS - PCDOS (Sybex)..... 248
- MSDOS Approfondi (Sybex)..... 278
- Assembleur 8086 - 8088 (Sybex)..... 220

INTELCOM

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h
47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro : Palais-Royal

BON DE COMMANDE à adresser à INTELCOM, 47, rue de Richelieu, 75001 Paris
POUR TOUT RÈGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE VIDEOSHOP.

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

☐ Je désire recevoir une documentation sur :

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DESIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

- ☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ A crédit*
- ☐ Je vous joins mon règlement par :
- ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre-remboursement (100 F en sus).
- * (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF).

**PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL**

MATHEZ VOTRE AMSTRAD

LES FONCTIONS ARCSINUS ET ARCCOSINUS

Vous avez pu remarquer que quel que soit l'ordinateur ou sa marque, il n'existe pas de fonctions mathématiques telles que Arcsinus et Arccosinus. Il est évident que ces fonctions n'ont pas beaucoup d'utilité et ne sont pas employées dans des classes inférieures à la terminale. Or justement à partir de ce niveau, ces fonctions peuvent devenir importantes (physique, maths, électronique, etc.). Voici donc deux de ces fonctions que nous avons redéfinies en RSX. Attention ce programme tel qu'il est donné, ne fonctionne que sur 464. Adaptez-le vous-même en fournissant les adresses équivalentes données à la fin selon les modèles.

Le procédé n'est pas sorcier puisque nous pouvons obtenir ces deux fonctions grâce à l'arctangeante. Il suffit pour cela de quelques transformations mathématiques résultants des calculs suivants.

$$\text{Tg}(\text{Arccos}(x)) = \frac{\sqrt{1-x^2}}{x}$$

en composant par Arctangeante on obtient

$$\text{Arccos}(x) = \frac{\text{atn}(\sqrt{1-x^2})}{x}$$

(Attention au signe de $\times$). Pour obtenir Arcsinus (x) on a

$$\text{Tg}(\text{Arcsin}(x)) = \frac{x}{\sqrt{1-x^2}}$$

en composant par Arctangeante on obtient

$$\text{Arcsin}(x) = \text{Atn}\left(\frac{x}{\sqrt{1-x^2}}\right)$$

Commentaires : les deux organigrammes suivants ont été directement adaptés en langage machine. Pour les deux fonctions, x doit être compris entre -1 inclus et 1 inclus. On a choisi d'indiquer 255 en cas d'erreur. Les calculs sont réalisés en degrés. Organigrammes : pour l'arccosinus : comme

on ne peut pas diviser par 0 et que Arccosinus (0) = 90 on l'affiche directement. Si x est différent de 0, on applique directement la formule (1). Puis on teste le signe de x . Si x est positif, on affiche directement le résultat. Si par contre il est négatif on ajoute 180 ou on fait résultat = 180 - ABS (a). Pour l'arcsinus on ne peut pas non plus diviser par 0 (obtenu pour les deux $x = -1$ et $x = 1$) on a choisi, d'indiquer directement le résultat ; pour Arcsin (1) = 90 deg et Arcsin (-1) = -90 deg. Pour le reste on applique la formule (2).

Les deux organigrammes permettent d'entrevoir que l'on peut utiliser les mêmes parties de programmes pour les deux. Le sous-programme à l'étiquette ZOU n'est que pour l'arcsinus. Avant de continuer précisons la méthode d'appel de ces routines. Du basic, après avoir assemblé le programme, on fera memory & 8fff : load "nomprog" : call & 9000. Puis pour un calcul on tapera par exemple : b=0.2 : | arcos, àb : print b. Vous obtiendrez alors la valeur de Arccos (0.2). Cela peut paraître bizarre de prendre b puis de le réafficher. En fait b se voit attribuer par la machine une adresse arbitraire que l'on fournit (sans toutefois la connaître) par le fameux à. Une fois le calcul fini,

on fournit au programme l'adresse de b (que l'on a sauvegardé) à la routine chargée de l'affichage : Print. Pour plus de clarté, expliquons le programme en assembleur.

(1) : Le registre IX possède l'adresse du contenu de la variable b. Avec le à on fournit une adresse. Donc le contenu de l'adresse IX+0, IX+1 sera l'adresse de la variable b. On charge alors dans HL cette adresse que l'on sauve aussi dans la pile.

(2) : attention aux manipulations de la pile. Il est fort déconseillé de l'utiliser dans un sous-programme parce que justement la machine s'en sert pour mémoriser l'adresse de départ du sous-programme. Donc, lors d'un POP vous risquez d'avoir des surprises, c'est-à-dire une tout autre donnée. C'est la raison pour laquelle on a répété les lignes #901E à #9024 aux adresses #9060 à #9066.

(3) : on charge dans DE la première adresse d'une zone de 5 octets (mem1) qui servira de mémoire de calcul. Puis on met le contenu de b dans mem1. Comme l'on veut conserver le nombre de départ pour le tester, on le sauve également dans mem0. Une fois ce travail fait, on teste le signe de mem1 (#9099) et on revient.

(4) : on sauve le résultat contenu dans A (PUSH AF). Il a été obtenu comme suit : si le contenu de mem1 est négatif, on a l'accumulateur A égal à 255 ; si le contenu de mem1 est nul on a A = 0 ; si le contenu de mem1 est positif A = 1. On restitue ensuite le contenu de la pile dans A (POP AF).

(5) : si mem1 = 0 on va à AFF. AFF qui a la particularité de transcrire 90 (≠ 5a) en flottant et de le mettre dans mem1.

(5 bis) : (call #bd40) convertit un nombre entier (dans HL) en un nombre au format réel 5 octets dont le premier est pointé par le registre DE.

(6) : une fois que 90 est traduit en flottant on va à RESU (c'est la raison pour laquelle on restitue dans l'accumulateur A la réponse au test de la ligne #9099).

(7) : on met dans DE l'adresse de la variable b (que l'on ne connaît toujours pas) qui est dans la pile. On charge dans HL la première adresse de mem1 et on transfère le contenu de mem1 à l'adresse contenu dans DE qui sert de référence à la fonction basic Print. En effet Print va chercher la première adresse d'une zone de 5 octets (pour des nombres réels) dans le registre DE.

(8) : toujours par rapport au test effectué auparavant : si le contenu de mem1 est négatif on forme sa valeur absolue. Puis on met #ff dans la variable système à l'adresse #b8ff qui indique que le calcul est en degré. Ensuite on charge 1 dans l'accumulateur que l'on traduit en réel pour le mettre dans mem3. Ensuite on compare (#bd6a) le contenu de mem1 (x) avec 1 en mem3. L'accumulateur A contient le résultat.

(9) : si la valeur absolue de x est supérieure à 1 le calcul est impossible ; on affiche 255 (sous prog RETO).

(10) : on transcrit deux en flottant puis on élève x au carré (#bd7c) ; on met un signe moins devant x au carré (#bd6d) et on l'ajoute à mem3 - 1 en flottant (#bd58). On fait la racine carré du tout (#bd79).

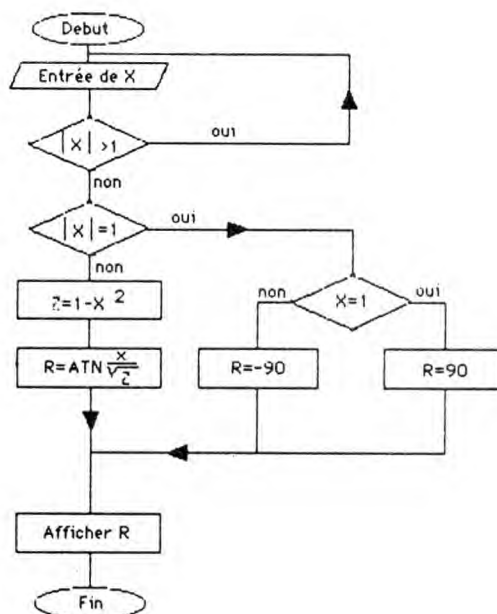
(11) : on divise le tout par x (#bd64) puis on en prend l'arctangente (#bd91).

(12) : on prend la valeur de départ x ; on teste son signe (#bd70). S'il est négatif (A = #ff), on prend 180 que l'on convertit en flottant et que l'on ajoute au résultat obtenu en (11). ATTENTION : Vous voyez qu'une fois traduit en flottant, on inverse le signe de 180 (#bd6d en ligne #9052). En effet l'opération s'effectue en binaire signé. Il faut donc inverser le signe obtenu après conversion de tout nombre positif dépassant

127. A partir de 128 on a le bit 7 de l'octet à 1 qui signale à l'ordinateur (en opérations signées) que le nombre est négatif. Donc prudence avec la routine #BD40. Une fois l'addition faite on saute à RESU qui affiche le résultat.

(13) : si x est positif, on affiche directement le résultat obtenu en (11).

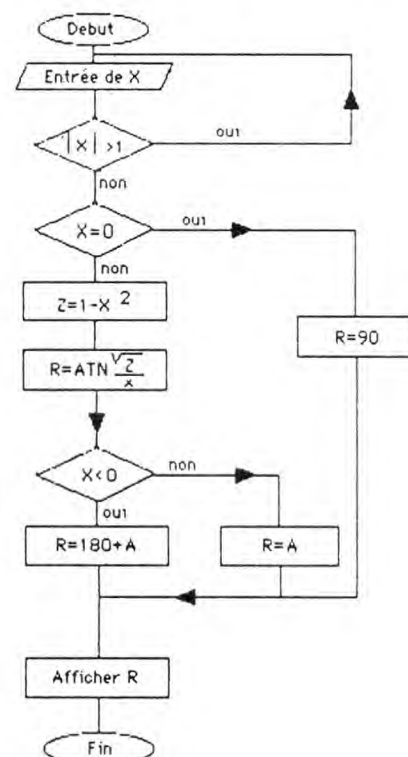
(14) : pour ce qui est de l'arcsinus, on se sert à peu près des mêmes sous-programmes



ORGANIGRAMME ARCSINUS

selon les besoins de l'organigramme. Le sous-programme ZOU teste la valeur absolue de x puis si x est égal à 1 ou -1 on affichera 90 ou -90 degrés.

Guillaume PONTICELLI



ORGANIGRAMME ARCCOSINUS

.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

```

ORG #9000
LD hl,tampon
LD bc,comext
CALL #bcd1
RET
comext DEFW table
JP acos
JP asin
table DEFM ARCO
DEFB "S"+#80
DEFM ARCSI
DEFB "N"+#80
DEFB #00
acos LD h,(ix+1) ; (1)
LD l,(ix+0) ; (2)
PUSH hl ; (2)
CALL bu ; (4)
PUSH af ; (4)
CALL z,aff ; (5)
POP af ; (4)
JP z,resu ; (6)
CALL cont ; (8)
JP z,reto ; (9)
CALL didi ; (10)
CALL #bd64 ; (11)
  
```

asin

```

CALL #bd91 ; (12)
LD hl,mem0 ; (12)
CALL #bd70 ; (13)
CP #ff ; (13)
JP nz,resu ; (13)
LD a,#b4 ; (12)
CALL cef
LD hl,mem2
CALL #bd6d
LD hl,mem1
LD de,mem2
CALL #bd58
JR resu
LD h,(ix+1) ; (14)
LD l,(ix+0) ; (14)
PUSH hl
CALL bu
CALL cont
JP z,reto
CP 0
JP z,zou
CALL didi
EX de,hl
CALL #bd64
CALL #bd91
LD de,mem1
CALL trans
JR resu
  
```



```

bu      LD    de,mem1      ; (3)
        CALL trans
        LD    hl,mem1
        LD    de,mem0
        CALL trans
        LD    hl,mem1
        CALL #bd70
        RET

```

```

CALL cef
LD    hl,mem2
CALL #bd6d
LD    de,mem1
CALL trans
JR    resu

```

```

cont    CP    #ff          ; (8)
        CALL z,abs
        LD    hl,#b8f7
        LD    (hl),#ff
        LD    a,1
        CALL cef
        LD    de,mem3
        LD    hl,mem2
        CALL trans
        LD    hl,mem1
        LD    de,mem3
        CALL #bd6a
        CP    1
        RET

```

Text:26869
Hmem:36153

End:27891

1022 Bytes

```

didi    LD    a,2          ; (10)
        CALL cef
        LD    hl,mem1
        LD    de,mem2
        CALL #bd7c
        CALL #bd6d
        LD    de,mem3
        CALL #bd58
        CALL #bd79
        LD    de,mem0
        RET

```

```

resu    POP    de          ; (7)
        LD    hl,mem1
        CALL trans
        RET

```

```

abs     LD    hl,mem1      ; (8)
        CALL #bd6d
        RET

```

```

aff     LD    a,#5a
        CALL cef           ; (5 bis)
        LD    hl,mem2
        LD    de,mem1
        CALL trans
        RET

```

```

trans   LD    bc,5
        LDIR
        RET

```

```

cef     LD    l,a          ; (5 bis)
        LD    h,0
        LD    de,mem2
        CALL #bd40
        RET

```

```

zou     CALL aff
        LD    hl,mem0
        LD    de,mem3
        CALL #bd6a
        JR    z,resu
        LD    hl,mem1
        CALL #bd6d
        JR    resu

```

```

mem0    DEFS 5
mem1    DEFS 5
mem2    DEFS 5
mem3    DEFS 5
tampon  DEFS 4
reto    LD    a,#ff        ; (9)

```

TABLEAU D'EQUIVALENCE ASSEMBLEUR

464 664 6128

#BD64	#BD64	#BD88
#BD91	#BDB2	#BDB5
#BD70	#BD91	#BD94
#BD58	#BD79	#BD7C
#BD6A	#BD8B	#BD8E
#BD7C	#BD9D	#BDA0
#BD6D	#BD8E	#BD91
#BD79	#BD9A	#BD9D
#BD40	#BD61	#BD64

Au renvoi (*), remplacer par :

Pour 664 : LD a,#ff
 Call #BD94
Pour 6128: LD a,#ff
 Call #BD97

Corrections du listing 464 pour 664

Lignes	464	664
150	91 (1er)	B2
160	70	91
180	6D	8E
200	58	79
250	91	B2
300	70	94
320	--	3E FF CD 94 BD
360	6A	8B
390	7C	9D
400	58	79
410	79	9A
440	6D	8E
490	40	61
510	6A	8B
520	6D	8E
590	6D	8E

CHARGEUR CPC 464

```

1 REM version 464 [917]
2 REM----- [998]
10 MEMORY &8FFF [207]
20 FOR t=&9000 TO &914D [850]
30 READ s#1:s=VAL("&"+s#):POKE t,s: [1935]
NEXT t
40 CALL &9000:END [420]
50 DATA 21,37,91,01,0a,90 [853]
60 DATA cd,d1,bc,c9,12,90 [1093]
70 DATA c3,1e,90,c3,60,90 [1142]
80 DATA 41,52,43,4f,d3,41 [877]
90 DATA 52,43,53,49,ce,00 [1321]

```




100 DATA dd,66,01,dd,6e,00	[806]	40 CALL &9000:END	[420]
110 DATA e5,cd,87,90,f5,cc	[1259]	50 DATA 21,37,91,01,0a,90	[853]
120 DATA ee,90,f1,ca,df,90	[857]	60 DATA cd,d1,bc,c9,12,90	[1093]
130 DATA cd,9d,90,ca,3b,91	[1453]	70 DATA c3,1e,90,c3,60,90	[1142]
140 DATA cd,c1,90,cd,64,bd	[1012]	80 DATA 41,52,43,4f,d3,41	[877]
150 DATA cd,91,bd,21,23,91	[933]	90 DATA 52,43,53,49,ce,00	[1321]
160 DATA cd,70,bd,fe,ff,c2	[1158]	100 DATA dd,66,01,dd,6e,00	[806]
170 DATA df,90,3e,b4,cd,03	[811]	110 DATA e5,cd,87,90,f5,cc	[1259]
180 DATA 91,21,2d,91,cd,6d	[604]	120 DATA ee,90,f1,ca,df,90	[857]
190 DATA bd,21,28,91,11,2d	[1025]	130 DATA cd,9d,90,ca,3b,91	[1453]
200 DATA 91,cd,58,bd,18,7f	[741]	140 DATA cd,c1,90,cd,88,bd	[692]
210 DATA dd,66,01,dd,6e,00	[806]	150 DATA cd,b5,bd,21,23,91	[1822]
220 DATA e5,cd,87,90,cd,9d	[1198]	160 DATA cd,94,bd,fe,ff,c2	[591]
230 DATA 90,ca,3b,91,fe,00	[253]	170 DATA df,90,3e,b4,cd,03	[811]
240 DATA ca,0d,91,cd,c1,90	[757]	180 DATA 91,21,2d,91,cd,91	[793]
250 DATA eb,cd,64,bd,cd,91	[1030]	190 DATA bd,21,28,91,11,2d	[1025]
260 DATA bd,11,28,91,cd,fd	[717]	200 DATA 91,cd,7c,bd,18,7f	[723]
270 DATA 90,18,58,11,28,91	[328]	210 DATA dd,66,01,dd,6e,00	[806]
280 DATA cd,fd,90,21,28,91	[1043]	220 DATA e5,cd,87,90,cd,9d	[1198]
290 DATA 11,23,91,cd,fd,90	[1025]	230 DATA 90,ca,3b,91,fe,00	[253]
300 DATA 21,28,91,cd,70,bd	[596]	240 DATA ca,0d,91,cd,c1,90	[757]
310 DATA c9,fe,ff,cc,e7,90	[1263]	250 DATA eb,cd,88,bd,cd,b5	[970]
320 DATA 21,f7,b8,36,ff,3e	[2062]	260 DATA bd,11,28,91,cd,fd	[717]
330 DATA 01,cd,03,91,11,32	[659]	270 DATA 90,18,58,11,28,91	[328]
340 DATA 91,21,2d,91,cd,fd	[1084]	280 DATA cd,fd,90,21,28,91	[1043]
350 DATA 90,21,28,91,11,32	[179]	290 DATA 11,23,91,cd,fd,90	[1025]
360 DATA 91,cd,6a,bd,fe,01	[749]	300 DATA 21,28,91,cd,94,bd	[663]
370 DATA c9,3e,02,cd,03,91	[1408]	310 DATA c9,fe,ff,cc,e7,90	[1263]
380 DATA 21,28,91,11,2d,91	[1133]	320 DATA 3e,ff,cd,97,bd,3e	[810]
390 DATA cd,7c,bd,cd,6d,bd	[1195]	330 DATA 01,cd,03,91,11,32	[659]
400 DATA 11,32,91,cd,58,bd	[1542]	340 DATA 91,21,2d,91,cd,fd	[1084]
410 DATA cd,79,bd,11,23,91	[826]	350 DATA 90,21,28,91,11,32	[179]
420 DATA c9,d1,21,28,91,cd	[890]	360 DATA 91,cd,8e,bd,fe,01	[1405]
430 DATA fd,90,c9,21,28,91	[1322]	370 DATA c9,3e,02,cd,03,91	[1408]
440 DATA cd,6d,bd,c9,3e,5a	[1243]	380 DATA 21,28,91,11,2d,91	[1133]
450 DATA cd,03,91,21,2d,91	[1127]	390 DATA cd,a0,bd,cd,91,bd	[1315]
460 DATA 11,28,91,cd,fd,90	[1084]	400 DATA 11,32,91,cd,7c,bd	[1325]
470 DATA c9,01,05,00,ed,b0	[1208]	410 DATA cd,9d,bd,11,23,91	[938]
480 DATA c9,6f,26,00,11,2d	[1072]	420 DATA c9,d1,21,28,91,cd	[890]
490 DATA 91,cd,40,bd,c9,cd	[847]	430 DATA fd,90,c9,21,28,91	[1322]
500 DATA ee,90,21,23,91,11	[623]	440 DATA cd,91,bd,c9,3e,5a	[322]
510 DATA 32,91,cd,6a,bd,28	[1463]	450 DATA cd,03,91,21,2d,91	[1127]
520 DATA c4,21,28,91,cd,6d	[973]	460 DATA 11,28,91,cd,fd,90	[1084]
530 DATA bd,18,bc,00,00,00	[437]	470 DATA c9,01,05,00,ed,b0	[1208]
540 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]	480 DATA c9,6f,26,00,11,2d	[1072]
550 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]	490 DATA 91,cd,64,bd,c9,cd	[939]
560 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]	500 DATA ee,90,21,23,91,11	[623]
570 DATA 00,00,00,3e,ff,cd	[645]	510 DATA 32,91,cd,8e,bd,28	[1724]
580 DATA 03,91,21,2d,91,cd	[1304]	520 DATA c4,21,28,91,cd,91	[938]
590 DATA 6d,bd,11,28,91,cd	[1667]	530 DATA bd,18,bc,00,00,00	[437]
600 DATA fd,90,18,91	[742]	540 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]
		550 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]
		560 DATA 00,00,00,00,00,00	[705]
		570 DATA 00,00,00,3e,ff,cd	[645]
		580 DATA 03,91,21,2d,91,cd	[1304]
		590 DATA 91,bd,11,28,91,cd	[907]
		600 DATA fd,90,18,91	[742]

CHARGEUR CPC 6128

10 MEMORY &8FFF	[207]
20 FOR t=&9000 TO &914D	[850]
30 READ s\$:s=VAL("&"+s\$):POKE t,s:	[1935]
NEXT t	



UN SÉQUENCEUR DANS VOTRE ORDINATEUR

Il y a deux mois, je vous avais proposé de réaliser un synthétiseur avec votre micro-ordinateur. Espérant que vous avez su en tirer le maximum de sons, je vous propose cette fois-ci de le compléter en lui ajoutant un séquenceur. Grâce à celui-ci, vous pourrez enregistrer une séquence sur trois voix pour votre accompagnement et chanter ou jouer d'un autre instrument lors de la restitution de votre enregistrement.

Ce programme ressemble de très près à une gestion de fichier. Dans un premier temps, on entre les sons. On peut ensuite écouter chaque voix séparément ou les trois en même temps. On peut enfin sauvegarder ou charger une séquence sur disquette ou cassette selon votre configuration. Mais avant d'attaquer le plat de résistance, nous allons commencer par apporter quelques modifications sur le programme AMSYNTH (Ams. Mag. n°16) afin de le rendre compatible avec la suite du programme. Tout d'abord le dimensionnement. A vrai dire, le nombre de variables n'est pas énorme. Seuls la période et la durée de la note vont être mémorisés. On va donc changer la ligne 60 :

```
60 DIM note$(13), touche$(13), loca-
note(13), locatouche(13), per(300,3),
tempo(300,3)
```

Nous allons faire un ajout à la ligne 200 afin de mettre le séquenceur dans le menu :

```
200 LOCATE 8,20 : PRINT "T = ecran de
travail" : LOCATE 8,21 : PRINT "A =
ecran d'aide" : LOCATE 8,22 : PRINT "S
= sequenceur" : LOCATE 12,24 : PRINT
"Choisissez votre option"
```

Nous allons maintenant ajouter la ligne 235 afin d'aiguiller le programme vers le séquenceur.

```
235 IF inkey(60)=0 THEN 3000
```

Afin de faciliter l'entrée des notes, nous allons par la suite utiliser la fenêtre donnant la correspondance entre les notes et les touches du clavier. Il va donc falloir ajouter un "return" conditionnel afin de savoir si le programme doit continuer en synthétiseur ou retourner en séquenceur.

```
415 IF seq=0 THEN 420 ELSE RETURN
Le même problème va se poser à un autre
endroit du programme que nous verrons par
la suite. En attendant entrez la ligne 990 :
990 IF seq = 1 THEN RETURN : RE-
LEASE 7
```

Après relecture, je me suis aperçu qu'une fausse note s'était glissée à la ligne 2000. Après avoir accepté mes plates excuses entrez donc en 2000 no=676 à la place de no=376. Trois lignes sont encore à ajouter dans l'ancien programme. La première fixe la valeur de la période d'une note pendant un silence, la seconde ligne permet de retour-

ner vers le séquenceur s'il est utilisé et enfin la troisième sert à aller vers le séquenceur à l'aide de la touche copy, lorsque l'on est en synthétiseur :

```
2186 IF inkey(47)=0 THEN no=0 : gosub 990
2187 IF seq=1 THEN RETURN
```

```
1755 IF inkey(9) = 0 THEN 3000
```

Voici donc terminées les modifications et ajouts à faire sur le programme d'origine. Nous allons donc enfin passer aux choses sérieuses avec le début du séquenceur.

Celui-ci commence à 3000 afin de pouvoir être ajouté directement derrière AMSYNTH. La totalité du programme fera alors 19 KO ce qui laisse encore de la marge pour d'éventuels ajouts. Tout d'abord, afin d'éviter tout problème, repassons la vitesse de balayage du clavier à une vitesse normale. C'est ce qui est fait à la ligne 3030.

Vient ensuite le traditionnel menu où vous sont offerts l'enregistrement, l'audition, le chargement et enfin la sauvegarde d'une séquence sans oublier le retour vers le synthétiseur. Je passe rapidement sur ces lignes qui ne présentent aucunes difficultés.

Nous voici maintenant dans la partie du programme permettant d'enregistrer une séquence. Au début, je définis des fenêtres qui vont me permettre de séparer l'écran pour les instructions, le clavier et les trois canaux. Je vais ensuite chercher le clavier dans le programme de base à la ligne 320. A ce moment là, vient un choix très important avec le choix du tempo. Il suffit d'entrer la valeur de la note, valeur annotée sur la majorité des partitions. Viennent quelques instructions qui vous seront très utiles pour la bonne marche de l'enregistrement. En 3320 le programme demande de choisir le canal sur lequel on veut travailler. L'ordre est absolument indifférent et rien n'empêche de commencer par le canal 3 pour aller ensuite au 1 et finir par le 2. En 3360 j'indique à l'écran quel est le canal sur lequel on travaille ce qui est surtout utile en cas de changement pour être sûr que le micro a bien suivi les ordres. Faisant tourner trois compteurs parallèlement pour les trois canaux, j'indique en 3370-80-90 quel est le compteur qui doit se mettre en route. Vient ensuite la saisie de la note sur le clavier puis la recher-

che de sa période dans le synthétiseur. En effet, plutôt que de stocker une grandeur alphanumérique et d'en faire la conversion avant chaque audition, je trouve préférable de traduire tout de suite la valeur en sa réelle valeur de période. Arrivé ici, le travail de la période est presque terminé. Néanmoins, pour plus de clarté, il est préférable de lire à l'écran la valeur de la note que l'on vient d'entrer. Je vais donc chercher dans un tableau situé en 4410 la correspondance entre la période et le nom de la note. Cette fois-ci, tout le travail de la période est fait et il ne me reste plus qu'à saisir la durée de la note. La saisie se fait de la même manière avec les touches du bas du clavier :

z = ronde

x = blanche

c = noire

v = croche

b = double croche

n = triple croche

m = triolet

shift z = ronde pointée

shift x = blanche pointée

shift c = noire pointée

shift v = croche pointée

Une fois la touche enregistrée, le programme va en 4270 pour calculer la durée de la note selon la valeur de la note. Ici même démarque que pour la période. Je transforme tout de suite la durée et mémorise cette valeur. Afin de simplifier l'emploi de ce séquenceur, je ne peux que trop vous conseiller d'utiliser des petites étiquettes auto-collantes pour les touches. Cela vous évitera des instants de réflexions inutiles et douloureux.

Avant d'en finir avec la saisie des notes un mot sur les silences. Ceux-ci sont obtenus avec la barre espace suivi de leur valeur temporelle. Pour changer de canal, frappez la touche ENTER du pavé numérique puis le numéro du nouveau canal. Lorsque la saisie est finie, frappez la grosse touche ENTER pour revenir au menu.

Votre œuvre est achevée et vous voulez l'écouter, allez donc en 3570 et choisissez à nouveau la carte. Dans le cas d'une écoute monodique, je commence par établir des correspondances entre le numéro du canal et son numéro réel. Rappelez-vous que les trois canaux sont 1, 2, 4 et que canal 3 = canal 1 + canal 2. Donc pas de confusion ici car je veux vraiment trois canaux indépendants. A ce stade, soit je choisis l'écoute de la totalité du morceau sur la voix choisie. Dans ce cas, pas de problème. Une petite boucle et le tour est joué ; soit je choisis l'option note à note. Cela se complique mais me permet de suivre plus attentivement ce que je viens de rentrer pour éventuellement le modifier. Dans le cas d'une modification, tapez M, puis la nouvelle note de la même manière que dans la saisie, puis S pour passer à la note suivante. Si une note a été entrée deux fois à la place d'une, tapez E pour effacer l'intruse. Lorsque tout vous semble parfait tapez R pour revenir au menu et éventuellement écouter les trois voix ensembles. Enfin, pour terminer nous arrivons aux

modules de sauvegarde et de chargement. Dans les deux cas, rien de très difficile. Juste un petit inventaire des variables que je dois absolument sauvegarder et le tour est joué. Bien que je ne l'ai pas fait ici, vous pourriez étendre la sauvegarde aux sons qui pourraient être spécifiques à une musique donnée.

En effet n'oubliez pas que les sons joués sont les sons du programme de synthèse de son. PS : Pour terminer je voudrais justement revenir sur ce programme de synthèse. Il semble que plusieurs personnes aient eu des problèmes. Alors plutôt que de téléphoner à la rédaction d'Amstrad Magazine où je ne

suis jamais, écrivez-moi au journal en m'exposant vos problèmes et vos éventuelles suggestions pour de futurs articles et programmes. A vos claviers donc pour la saisie de cette deuxième partie qui, je peux vous le jurer, tout comme la première fonctionne.

Dominique Gourdiér

```

3000 ***** sequenceur *****
3010 seq=1
3020 seq$="S E Q U E N C E U R"
3030 SPEED KEY 20,3
3040 n=1:a=1:b=1:d=1
3050 l=LEN(seq$):ll=(40-l)/2
3060 MODE 1: LOCATE 11,5:PRINT inv$+seq$+inv$
3070 LOCATE 5,10:PRINT" 1 - enregistrement d'une sequence"
3080 LOCATE 5,12:PRINT" 2 - audition d'une sequence"
3090 LOCATE 5,14:PRINT" 3 - chargement d'une sequence"
3100 LOCATE 5,16:PRINT" 4 - sauvegarde d'une sequence"
3110 LOCATE 5,18:PRINT" 5 - retour au synthetiseur"
3120 LOCATE 5,24:PRINT" Entrez votre choix"
3130 a$= INKEY$:IF a$="" THEN 3130
3140 IF a$="1" THEN 3200
3150 IF a$="2" THEN 3560
3160 IF a$="3" THEN 4090
3170 IF a$="4" THEN 4180
3180 IF a$="5" THEN seq=0:GOTO 250
3190 GOTO 3130
3200 ***** enregistrement d'une sequence *****
3210 MODE 2
3220 WINDOW #1,1,80,1,4:WINDOW #7,1,80,21,25:WINDOW #2,1,80,5,20
3230 WINDOW #4,1,27,6,20:WINDOW #5,28,54,6,20:WINDOW #6,55,80,6,20
3240 CLS:GOSUB 320
3250 INPUT #1,"Entrez la valeur de la noire ";valnoire:CLS #1
3260 LOCATE #1,3,1:PRINT#1,"Entrez la note puis sa valeur"
3270 LOCATE #1,3,2:PRINT#1,"Pour les silences,tapez barre espace puis sa valeur"
3280 LOCATE #1,3,3:PRINT#1," ENTER pour sortir"
3290 :LOCATE #2,1,1:PRINT#2, STRING$(80,"_"):LOCATE #2,1,15:PRINT#2, STRING$(80,
"_)
3300 FOR i=1 TO 14:LOCATE #5,1,i:PRINT#5,"*":LOCATE #5,26,i:PRINT#5,"*":NEXT
3310 FOR i=1 TO 3:LOCATE #3+i,8,2:PRINT#3+i,"CANAL ";i:NEXT
3320 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3320
3330 IF INKEY(13)=0 THEN c=1
3340 IF INKEY(14)=0 THEN c=2
3350 IF INKEY(5)=0 THEN c=3
3360 w=c+3:LOCATE #w,2,3:PRINT#w,"canal en travail"
3370 IF c=1 THEN n=a
3380 IF c=2 THEN n=b
3390 IF c=3 THEN n=d
3400 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3400
3410 LOCATE #w,5,5:PRINT#w,STRING$(8,CHR$(32))
3420 GOSUB 1800
3430 IF INKEY(18)=0 THEN 3060
3440 IF INKEY(6)=0 THEN LOCATE #w,2,3:PRINT#w,STRING$(20,CHR$(32)):GOTO 3320
3450 per(n,c)=no
3460 GOSUB 4410
3470 a$= INKEY$:IF a$="" THEN 3470
3480 GOSUB 4270
3490 SOUND c,per(n,c),tempo(n,c)
3500 IF modif =1 THEN RETURN
3510 LOCATE #w,3,13:PRINT#w,"RESTE ";300-n;" NOTES"
3520 IF c=1 THEN a=n

```




```
3530 IF c=2 THEN b=n
3540 IF c=3 THEN d=n
3550 n=n+1:GOTO 3400
3560 '***** audition d'une sequence *****
3570 MODE 1
3580 LOCATE 5,10:PRINT"1 - Audition du canal 1"
3590 LOCATE 5,12:PRINT"2 - Audition du canal 2"
3600 LOCATE 5,14:PRINT"3 - Audition du canal 3"
3610 LOCATE 5,16:PRINT"4 - Audition des 3 canaux"
3620 LOCATE 5,18:PRINT"5 - Retour au menu"
3630 LOCATE 5,20:PRINT"Entrez votre choix (1,2,3,4,5)"
3640 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3640
3650 q=VAL(a$):canal=q:IF canal=3 THEN canal=4
3660 IF q=4 THEN 3920
3670 IF q=5 THEN 3060
3680 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"1 - Audition normale"
3690 LOCATE 5,12:PRINT"2 - Audition note / note"
3700 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3700
3710 r=VAL(a$):ON r GOTO 3720,3750
3720 FOR i=1 TO a:SOUND canal,per(i,q),tempo(i,q),v(q),q,q,b(q)
3730 NEXT
3740 GOTO 3560
3750 MODE 2
3760 LOCATE 3,3:PRINT"S = note suivante - M = modification - R = retour -
E = effacement"
3770 WINDOW #7,1,80,21,25:GOSUB 320
3780 IF q=1 THEN mx=a:IF q=2 THEN mx=b:IF q=3 THEN mx=d
3790 i=1
3800 SOUND canal,per(i,q),tempo(i,q),v(q),q,q,b(q)
3810 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3810
3820 IF INKEY(60)=0 THEN i=i+1:IF i>mx THEN 3560 ELSE GOTO 3800
3830 IF INKEY(50)=0 THEN 3560
3840 IF INKEY(38)=0 THEN 3870
3850 IF INKEY(58)=0 THEN FOR j=i TO mx:per(j,q)=per(j+1,q):tempo(j,q)=tempo(j+1,
q):NEXT:mx=mx-1:GOTO 3800
3860 FOR j=mx TO i:per(j+1,q)=per(j,q):tempo(j+1,q)=tempo(j,q):NEXT
3870 LOCATE 5,7:PRINT"entrer la nouvelle note ";
3880 modif=1: c=q:n=i:LOCATE 32,5:GOSUB 3400
3890 LOCATE 5,7:PRINT STRING$(40,CHR$(32))
3900 i=i+1:
3910 GOTO 3810
3920 RELEASE 7:x=0:y=0:z=0
3930 ON SQ(1) GOSUB 3970
3940 ON SQ(2) GOSUB 4010
3950 ON SQ(4) GOSUB 4050
3960 GOTO 3560
3970 x=x+1:IF x>a THEN RETURN
3980 SOUND 1,per(x,1),tempo(x,1),v(1),1,1,b(1)
3990 ON SQ(1) GOSUB 3970
4000 RETURN
4010 y=y+1:IF y>b THEN RETURN
4020 SOUND 2,per(y,2),tempo(y,2),v(2),2,2,b(2)
4030 ON SQ(2) GOSUB 4010
4040 RETURN
4050 z=z+1:IF z>d THEN RETURN
4060 SOUND 4,per(z,3),tempo(z,3),v(3),3,3,b(3)
4070 ON SQ(4) GOSUB 4050
4080 RETURN
4090 '***** chargement d'une sequence *****
4100 CLS:LOCATE 5,5:INPUT"Nom du morceau a charger ";n$
4110 OPENIN n$
```




```

4120 INPUT #9,a,b,d
4130 FOR i=1 TO a:INPUT #9,per(i,1),tempo(i,1):NEXT
4140 FOR i=1 TO b:INPUT #9,per(i,2),tempo(i,2):NEXT
4150 FOR i=1 TO d:INPUT #9,per(i,3),tempo(i,3):NEXT
4160 CLOSEIN
4170 GOTO 3060
4180 '***** sauvegarde d'une sequence *****
4190 CLS:LOCATE 5,5:INPUT "Nom du morceau a sauvegarder ":n$
4200 OPENOUT n$
4210 PRINT#9,a,b,d
4220 FOR i=1 TO a:PRINT#9,per(i,1),tempo(i,1):NEXT
4230 FOR i=1 TO b:PRINT#9,per(i,2),tempo(i,2):NEXT
4240 FOR i=1 TO d:PRINT#9,per(i,3),tempo(i,3):NEXT
4250 CLOSEOUT
4260 GOTO 3060
4270 ' ***** definition de la valeur de la note *****
4280 noire = 6000/valnoire
4290 IF INKEY(71)=0 THEN tempo(n,c)=noire *4:PRINT#w,"R"
4300 IF INKEY(63)=0 THEN tempo(n,c)=noire *2:PRINT#w,"B"
4310 IF INKEY(62)=0 THEN tempo(n,c)=noire:PRINT#w,"N"
4320 IF INKEY(55)=0 THEN tempo(n,c)=noire /2:PRINT#w,"C"
4330 IF INKEY(54)=0 THEN tempo(n,c)=noire /4:PRINT#w,"DC"
4340 IF INKEY(46)=0 THEN tempo(n,c)=noire /8:PRINT#w,"TC"
4350 IF INKEY(71)=32 THEN tempo(n,c)=noire *6:PRINT#w,"RP"
4360 IF INKEY(63)=32 THEN tempo(n,c)=noire *3:PRINT#w,"BP"
4370 IF INKEY(62)=32 THEN tempo(n,c)=noire *1.5:PRINT#w,"NP"
4380 IF INKEY(55)=32 THEN tempo(n,c)=noire *0.75:PRINT#w,"CP"
4390 IF INKEY(38)=0 THEN tempo(n,c)=noire /3:PRINT#w,"TR"
4400 RETURN
4410 ' ***** corellation periode / nom de la note *****
4420 IF per(n,c)=478 OR per(n,c)=239 OR per(n,c)=956 OR per(n,c)=119 THEN LOCATE
#w,5,5:PRINT#w,"DO ,";
4430 IF per(n,c)=451 OR per(n,c)=225 OR per(n,c)=902 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"DO# ,";
4440 IF per(n,c)=426 OR per(n,c)=213 OR per(n,c)=851 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"RE ,";
4450 IF per(n,c)=402 OR per(n,c)=201 OR per(n,c)=804 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"RE# ,";
4460 IF per(n,c)=379 OR per(n,c)=190 OR per(n,c)=758 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"MI ,";
4470 IF per(n,c)=358 OR per(n,c)=179 OR per(n,c)=716 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"FA ,";
4480 IF per(n,c)=338 OR per(n,c)=169 OR per(n,c)=676 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"FA# ,";
4490 IF per(n,c)=319 OR per(n,c)=159 OR per(n,c)=638 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SOL ,";
4500 IF per(n,c)=301 OR per(n,c)=150 OR per(n,c)=602 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SOL# ,";
4510 IF per(n,c)=284 OR per(n,c)=142 OR per(n,c)=568 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"LA ,";
4520 IF per(n,c)=268 OR per(n,c)=134 OR per(n,c)=526 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"LA# ,";
4530 IF per(n,c)=253 OR per(n,c)=127 OR per(n,c)=506 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,
"SI ,";
4540 IF per(n,c)=0 THEN LOCATE #w,5,5:PRINT#w,"SIL ,";
4550 RETURN
4560 x=1
4570 SOUND 1,per(x,1),tempo(x,1)
4580 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 4580
4590 IF INKEY(60)=0 THEN x=x+1
4600 GOTO 4570

```


PROMOTION SPECIALE

ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **145 F**
+ GREEN BERET

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

ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **115 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRACTALUS

HIT PACK 1
+ COMMANDO **95 F**
+ BOMB JACK
+ AIR WOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1
+ RALLY 2 **149 F**
+ INFERNAL RUNNER
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2
+ FOOT **149 F**
+ TENNIS
+ 5^e AXE

LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND **149 F**
+ AIGLE D'OR
+ EMPIRE

MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST **95 F**
+ ROCK N WRESTLE
+ STARION
+ RED HAWK

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET **95 F**
+ PING PONG
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER **95 F**
+ RAMBO
+ FIGHTER PILOT

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID **95 F**
+ ALIEN 8
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFIGHT **139 F**
+ V... VISITEURS

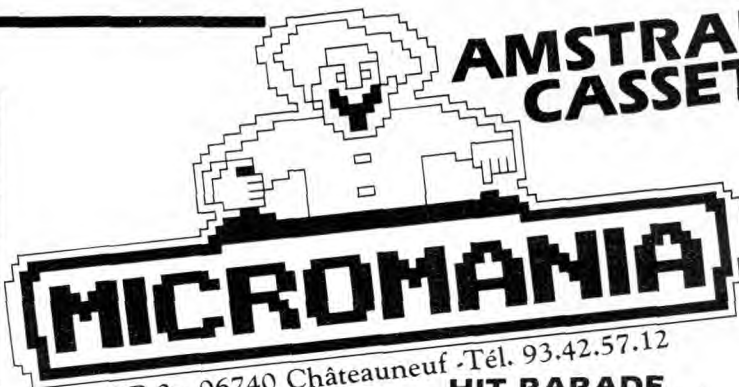
AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE **95 F**
+ ZORRO
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE **95 F**
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD **95 F**
+ DECATHLON
+ SABRE WOLF
+ JET SET WILLY

* NOUVEAUTES

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciels, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

ARCHONOID NF	89 F
ASPHALT NF	115 F
AU REVOIR MONTY NF	98 F
Aventures JACK BURTON NF	95 F
BLACK MAGIC NF	89 F
BUBBLER NF	89 F
CRYSTAL CASTLE NF	95 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
FIST 2 NF	95 F
HEAD OVER HEALS NF	89 F
HOWARD THE DUCK NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
KAYLETH NF	89 F
KRAKOUT NF	89 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
QUESTPROBE NF	95 F
RANA RAMA NF	89 F
SABOTEUR 2 NF	95 F
SAIGON NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SCALEXTRIC NF	119 F
SHORT CIRCUIT NF	89 F
SIGMA 7 NF	95 F
STAR RAIDERS NF	95 F
TENTH FRAM NF	89 F
TEMPLE OF TERROR NF	95 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THE SENTINEL NF	89 F
TRIVIAL PURSUIT NF	175 F
TT RACER NF	89 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
WORLD GAMES NF	95 F
ZOX 2099 NF	125 F

PROMO 45 F

FRANKIE GOES TO HWD
JEUX SANS FRONTIERES
WORLD CUP 86
YE AR KUNG FU
AIGLE D'OR
BOUZY BOB NF
BRUCE LEE NF
KNIGHT LORE NF
NIGHT SHADEN NF
RAID NF

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	89 F
ACROJET NF	89 F
AMERICA'S CUP NF	89 F
ANTIPIAD NF	79 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGERS NF	95 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
BOMB JACK 2 NF	89 F
3D GRAND PRIX NF	89 F
BREAKTHRU NF	89 F
CAULDRON 2 NF	79 F
COBRAN NF	85 F
CRAFTON ET KUNK NF	110 F
DESERT FOX NF	89 F

AMSTRAD CASSETTES

HIT PARADE

DONKEY KONG NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
EXPRESS RAIDER NF	95 F
HMS COBRAN NF	259 F
GAUNTLET NF	95 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IKARI WARRIORS NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INFILTRATOR NF	95 F
KNIGHT RIDER NF	85 F
KONAMI'S GOLF NF	89 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF	89 F
LEGEND OF KAGE NF	85 F
M'ENFIN NF	135 F
MEURTRES EN SERIES NF	259 F
MIAMI VICE NF	85 F
MONOPOLY FR NF	175 F
REVOLUTION NF	89 F
SAPIENS NF	125 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SILENT SERVICE NF	89 F
STREET HAWK NF	85 F
STRYFE NF	135 F
SUPER CYCLES NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GREAT ESCAPE NF	89 F
THE GOONIES NF	99 F
TOP GUN NF	85 F
WINTER GAMES NF	95 F
XEVIOUS NF	89 F
YE AR KUNG FU 2 NF	89 F

AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
CAULDRON NF	79 F
CONTAMINATION NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DOSSIER BOERHAAVE NF	145 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
FIRELORD NF	89 F
GALVAN NF	85 F
GESTE D'ARTILLAC NF	245 F
GREEN BERET NF	85 F
HIGHLANDER NF	85 F
HERITAGE I NF	145 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
JAIBREAKE NF	85 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
L'HERITAGE NF	169 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MACADAM BUMPER NF	120 F
MANDRAGORE NF	195 F
MARACAIBO NF	125 F
1001 BC NF	120 F
MGT NF	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEXUS NF	95 F
OMEGA planète invisible NF	249 F
PACIFIC NF	110 F
PING PONG NF	79 F
RODEON NF	149 F
SKYFOX NF	95 F
SORCERY NF	89 F
SPY TREK NF	35 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
THE WAY OF THE TIGER NF	95 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
ZORRO NF	95 F
V... NF	89 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Pour fêter son 4^e anniversaire, Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

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

125 F



OFFRE SPECIALE MANETTE SPEED KNIG 149 F

NOUVEAU A PARIS

LA REGLE A CALCUL

65/67 Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LES MICROMANES CABLES savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615



SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES
VIERGES 99 F

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE!

HIT PACK 2	
+ 1942	
+ SCOOPY DOO	
+ ANTIAD	145 F
+ COMMANDO 86	
+ JET SET WILLY 2	
+ FIGHTING WARRIOR	
MELBOURNE NF	
+ RED HAWK	
+ ROCK N WRESTLE	145 F
+ STARION	
+ LANCELOT	
ALBUM GREMLIN	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD 2	145 F
+ BARRY MAC GUIGAN BOX	
+ RESCUE ON FRACTALUS	
HIT PACK 1 NF	
+ COMMANDO	
+ BOMJACK	145 F
+ AIR WOLF	
+ FRANCK BRUNO BOXING	
LORICIEL HIT 1	
+ RALLY 2	
+ INFERNAL RUNNER	179 F
+ 3D FIGHT	
LORICIEL HIT 2	
+ FOOT	
+ TENNIS	179 F
+ 5* AXE	
LORICIEL HIT 3	
+ TONY TRUAND	
+ AIGLE D'OR	179 F
+ EMPIRE	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	145 F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	
+ RAMBO	145 F
+ FIGHTER PILOT	
AMSTRAD-GOLD HITS NF	
+ BEACH HEAD 2	
+ SUPER TEST DECATHLON	
+ RAID	145 F
+ ALIEN 8	
ALBUM FIL NF	
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ V.I. VISITEURS	195 F
+ GUNFIGHT	
THEY SOLD A MILLION N°2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	145 F
+ MATCH DAY (Foot)	
THEY SOLD A MILLION N°1 NF	
+ BEACH HEAD	
+ DECATHLON	145 F
+ SABRE WOLF	
+ JET SET WILLY	

NOUVEAUTES !*

ARCHONOID NF	145 F
AU REVOIR MONTY NF	145 F
1001 BOGE	165 F
Aventures JACK BURTON NF	145 F
BLACK MAGIC NF	145 F
CRYSTAL CASTLE NF	145 F
DEEPER DUNGEONS NF	145 F
DESOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
FIST 2 NF	145 F
HEAD OVER HEALS NF	145 F
HOWARD THE DUCK NF	145 F
IMPOSSABALL NF	145 F
KAYLETH NF	139 F
KRAKOUT NF	145 F
LEADER BOARD NF	139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF	195 F
LE PACTE NF	199 F
MANHATTAN 95 NF	149 F
MASQUE NF	179 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	145 F
PAPER BOY NF	135 F
RANA RAMA NF	145 F
SABOTEUR 2 NF	145 F
SAIGON NF	145 F
SAMOURAI TRILOGY NF	145 F
SARACENS NF	145 F
SCOTT WINDERS NF	225 F
SHAOLIN'S ROAD NF	165 F
SHORT CIRCUIT NF	145 F
SIGMA 7 NF	145 F
STAR RAIDERS NF	145 F
TEMPLE OF TERROR NF	135 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
TT RACER NF	145 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
WORLD GAMES NF	145 F
ZOX 2099 NF	175 F

PROMO 75 F

BRUCE LEE
DRAGONS LAIR
HYPERSPORT
MOVIE
PING PONG
TLL
V!
WORLD CUP 86

HIT PARADE

ACE OF AGES NF	145 F
ACROJET NF	139 F
ANTIAD NF	129 F
ASPHALT NF	165 F
ATHLETES NF	175 F
AVENGERS NF	145 F
BACTRON NF	169 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
BOB WINNER NF	169 F
BOMB JACK 2 NF	139 F
3D GRAND PRIX	140 F
BREAKTHRU NF	139 F
CAULDRON 2 NF	130 F
COBRAN NF	139 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F

HIT PARADE

1942 NF	139 F
ELEVATOR ACTIONS NF	139 F
EXPRESS RAIDERS NF	145 F
FER ET FLAMME NF	249 F
FUTURE KNIGHT NF	145 F
GAUNTLET NF	145 F
GRAND PRIX 500 CON NF	169 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HMS COBRAN NF	299 F
IKARI WARRIOR NF	139 F
INFILTRATOR NF	139 F
KNIGHT RIDER NF	135 F
KONAMI'S GOLF NF	135 F
LEGEND OF KAGE NF	145 F
Les Pyramides d'Atlantis NF	169 F
LIGHT FORCES NF	139 F
M'ENFIN NF	179 F
MIAMI VICE NF	139 F
MEURTRES EN SERIES NF	299 F
MONOPOLY FR NF	245 F
PACIFIC NF	139 F
REVOLUTION NF	139 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM 2 NF	165 F
SCRABBLE FR NF	220 F
SCRAM NF	165 F
SILENT SERVICE NF	139 F
STRYFE NF	195 F
SUPER CYCLE NF	139 F
SPACE HARRIER NF	139 F
STREET HAWK NF	135 F
TEMPLIERS D'ORVENE NF	199 F
TENTH FRAME NF	145 F
TERRA CREST NF	139 F
THE GREAT ESCAPE NF	145 F
TOP GUN NF	139 F
TOP SECRET NF	220 F
TRAILBLAZER NF	139 F
WINTER GAMES NF	145 F
XEVIOUS NF	139 F
YE AR KUNG FU IN NF	139 F
ZOMBIE NF	165 F
ALIENS NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
AFFAIRE VERA CRUZ NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BIGGLES NF	139 F
CONTEMINATIONS NF	190 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
GREEN BERET NF	135 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F

JAIBREAK NF	145 F
KNIGHT GAMES NF	135 F
KUNG FU MASTERS NF	135 F
L'HERITAGE NF	189 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
MACADAM BUMPER NF	175 F
MARACAIBO NF	169 F
MISSION ELEVATOR NF	159 F
MGT NF	169 F
NEXUS NF	145 F
ROBBOT NF	169 F
RODEO NF	169 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
TARZAN NF	145 F
TENSION NF	169 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE WAY OF THE TIGER NF	120 F
TOMAHAWK NF	145 F
YE AR KUNG FU NF	119 F
ZORRON NF	145 F

NOUVEAU PC 1512

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ANCIENT ART OF WAR NF	345 F
BOB WINNER NF	220 F
BOULDER DASH NF	95 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHES 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CON NF	195 F
HACKER NF	195 F
HISTOIRE D'OR NF	235 F
INFILTRATOR NF	195 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	195 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PCA MAN + DIG DUG	195 F
+ MR DONG	195 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES IN NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
THE DABUSTERS NF	195 F
THE GREAT ESCAPE NF	195 F
ULTIMA 3 NF	195 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

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

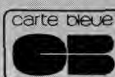
TITRES	PRIX
Parricipation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____

Signature

Règlement : je joins

☐ un chèque bancaire

☐ CCP

☐ mandat lettre

☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux:

ATARI 800

AMSTRAD

TO7/70

TO8

MO5

MO6

MSX

C64

Numéro de membre

MEA CULPA

Voici un récapitulatif de toutes vos demandes en ce qui concerne les programmes que vous tapez. Avant toute chose : une fois que vous avez tapé votre programme SAUVEGARDEZ-LE même si vous n'êtes pas sûr qu'il fonctionne. D'autre part pour vérifier vous-même vos programmes (et vous en êtes capable) utilisez le vérificateur V2 et comparez les nombres entre crochets avec ce que vous obtenez sur votre listing. Si tous les nombres correspondent alors sauvegardez votre programme et éteignez l'ordinateur dans le but d'ôter le vérificateur car votre programme risque fort de ne pas fonctionner si le vérificateur V2 est AUSSI PRÉSENT dans la mémoire avec lui.

• En ce qui concerne CULINAIRE

Vous avez dû vous rendre compte que lorsque vous com-

mencez à entrer trop de fiches l'ordinateur ne les accepte plus. La raison est simple : tout ordinateur (même Amstrad) réserve automatiquement un espace mémoire nécessaire à dix variables et pas une de plus. Donc si par mégarde vous entrez une onzième variable l'ordinateur vous affichera "SUBSCRIPT OUT OF RANGE". Comment y remédier ; il suffit pour cela de prévenir l'ordinateur que vous allez avoir besoin d'entrer plus de dix variables en dimensionnant son espace mémoire par l'instruction Basic DIM. Ainsi donc vous modifierez la ligne 10 comme suit :

```
10 dim ligne$(15); openout
"PP"; closeout: dim nb(500),
titre$(500): gosub 1660
```

• G.M.D.B.

Numéro 19, page 108

Pour le générateur de menus

déroulants en Basic, vous lisez à la ligne 10010 que l'on charge un programme appelé "rsx.bin" or on ne signale pas où trouver ce programme. L'erreur est réparée aussitôt : ce programme se trouve dans le numéro 14 à la page 104.

• Attention au BOWLING Numéro 19, page 118

Pour les possesseurs de CPC 464 : vous avez dû remarquer que lorsque vous faites fonctionner votre programme il vous affiche une erreur de syntaxe en ligne 950. Pour une fois vous n'y êtes pour rien puisque la fonction frame n'existe pas sur les versions 464. Vous auriez pu cependant éviter cette erreur en relisant le manuel qui est fourni avec votre ordinateur. Vous pourriez ainsi éviter de perdre des heures à taper un programme qui ne s'adapte pas à votre version. Cependant (une fois n'est pas coutume) il est possible de faire tourner ce programme en effectuant les quelques modifications suivantes :

```
950 REM
980 MOVE x,35:PRINT "
";:....
1050 MOVE x,35:PRINT "
";:....
1230 REM
1500 enlever "graphics pen 11"
1540 REM
```

Signalons en passant, pour les mordus de la programmation, que l'instruction Basic REM peut se remplacer simplement par l'apostrophe. L'ordinateur l'interprète de la même façon. De même l'instruction print sera interprétée de la même façon que le point d'interrogation : ?. Pour en revenir aux fonctions graphiques qui ne sont pas sur le 464 il est possible de les obtenir par des routines RSX en langage machine qui ont déjà été publiées ou le seront dans les prochains numéros.

• Copie conforme au vérificateur V2

Annonce aux personnes qui nous envoient des programmes. Vous avez sans doute remarqué que les listings des programmes étaient remaniés pour qu'ils apparaissent en colonnes sur les pages de votre journal préféré. Et bien pour éviter toute manipulation à l'avenir (donc éviter une nouvelle source d'erreur) nous vous serions reconnaissants de configurer votre imprimante avec le programme qui suit :

```
10 mode 2
20 e$=chr$(27)
30 print #8,e$+"R"+chr$(0)
40 print
#8,e$+"G"+e$+"E"+e$
+"M"+e$+"WO"
50 print =8,e$+"A"+chr$(6)
60 width 42
```

• OIL Numéro 18 Page 148

Pour améliorer le passage d'une partie à une autre, ajouter une ligne 495 :

```
495 SYMBOL AFTER
```

```
32:TA=0:
```

```
SCO=0:GOTO 120
```

• Patrick Balhade, auteur du listing Blockaus No17 Page 164, vous indique les modifications à apporter pour faire tourner ce programme sur tous les CPC (autres que 6128 pour lesquels le programme avait été conçu) :

```
1000 FOR X=3 TO 19
1005 MOVE 315,X:DRAW
337,X,3
1010 NEXT X
1020 FOR X=0 TO 7
1030 MOVE 297,20+X:DRAW
353,20+X,2
1040 NEXT X
1050 FOR X=0 TO 6
1060 MOVE 299+2*X,28+X:
```

```
DRAW 351-2*X,28+X,2
1070 NEXT X
1080 FOR X=0 TO 7
1085 MOVE 297+2*X,10-X:
DRAW 297+2*X,26-X,1
1090 MOVE 297+2*X,10-X:
DRAW 297+2*X,26-X,1
1095 MOVE 298+2*X,10-X:
DRAW 298+2*X,26-X,1
1100 MOE 338+2*X,3+X:
DRAW 338+2*X,19+X,1
1105 MOVE 339+2*X,3+X:
DRAW 339+2*X,19+X,1
1110 NEXT X
1120 DEG
1130 FOR A=5 TO 175
1140 MOVE 324,27
1142 DRAW 324+20
× COS(A),
27+20×SIN(A),3
1144 NEXT A
1146 REM
```

SIS.

*que voulez-vous,
les autres nous
aiment !!!*

... Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE

1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.

CATALOGUE REVENDEUR AMSTRAD : 50.92.85.80 +



The Final Challenge



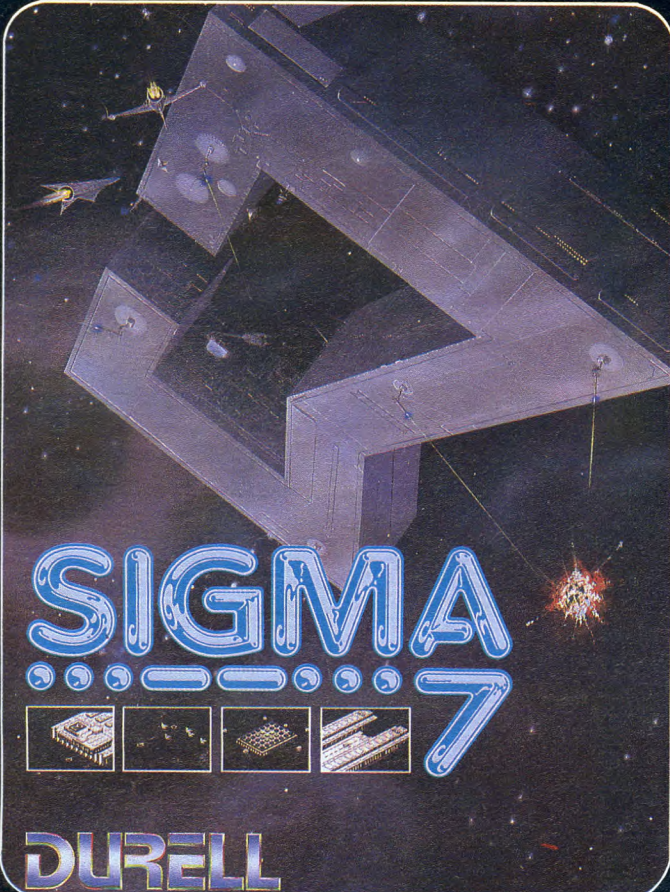
KONAMI

Disponible sur Amstrad
SANDYX S.A. 89, rue de Charenton - 75012 PARIS

DURELL

présente

**Prochainement
disponible :
Saboteur II**



SIGMA
7

DURELL

SIGMA 7 est un jeu d'arcade plein d'action comportant 7 étapes de plus en plus difficiles. Chaque étape est divisée en trois phases que vous traverserez à bord d'un chasseur spatial de station en station...

Attention aux nerfs !..



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
FRANCE

16 (1) 43 39 23 21
Télex 262 415 F

Vente par correspondance :

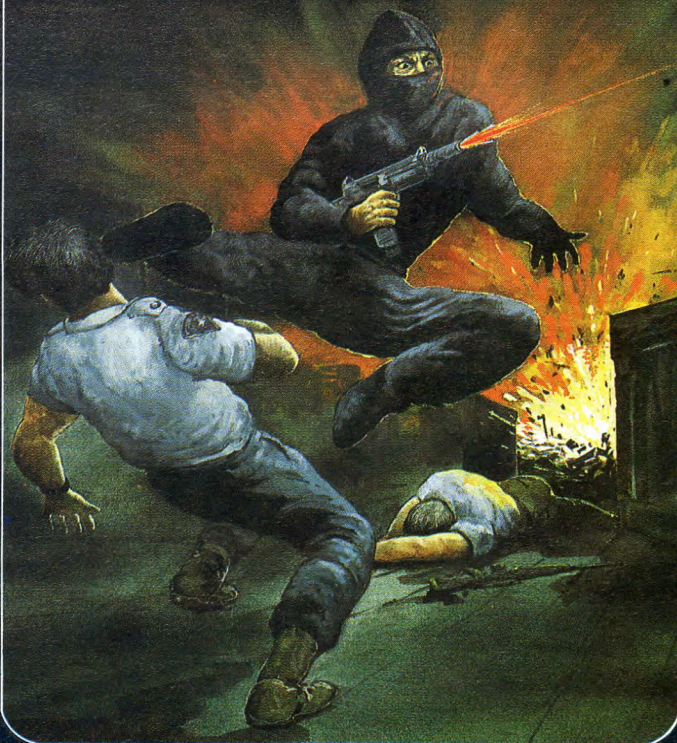
Pour recevoir chez vous ces produits, veuillez libeller votre chèque à l'ordre de

UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX

Joindre 20 FF supplémentaires si vous désirez recevoir votre programme en recommandé.

SABOTEUR II -	AMSTRAD Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SABOTEUR II -	CBM Cass. 110 F	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	AMSTRAD Cass. 110 FF	Disquette 160 FF
SIGMA 7 -	CBM Cass. 110 FF	Disquette 160 FF

SABOTEUR!



SABOTEUR II

Vous êtes la sœur du héros de Saboteur I, vous devez atteindre à bord d'un planeur, un building entouré de gardes, de chiens féroces et de tigres sauvages. Vous disposez d'une information secrète. Pour vous aider à remplir votre mission, vous pouvez lancer des missiles... Après quoi vous aurez toujours la possibilité de vous échapper à moto ou alors....

UNE CARTE DE SORTIE A COMMANDE "MUSICALE"

Beaucoup d'applications originales des micro-ordinateurs exigent que l'unité centrale puisse "télécommander" des équipements extérieurs au cours de l'exécution d'un programme. L'indispensable accessoire électronique "d'interface" peut être conçu de diverses façons selon la nature des commandes nécessaires et les caractéristiques de l'ordinateur utilisé. Dans le cas particulier de l'AMSTRAD, il est possible de profiter de la puissance étonnante des fonctions sonores pour simplifier notablement la "carte de sortie" ! Nous reprenons avec cette carte à commande "musicale" notre rubrique "KIT" que beaucoup attendaient ! Les pièces dont vous aurez besoin sont disponibles chez tous les bons revendeurs d'électronique : il était important de vous le préciser.



Un principe original

Normalement, une carte de sortie se branche sur les bus de l'ordinateur soit directement, soit à travers une interface "parallèle" comme la prise d'imprimante. L'utilisation du

jack stéréo prévu pour le raccordement d'une chaîne HIFI simplifie beaucoup les problèmes de connecteurs, et réduit sensiblement le coût du montage. Le Basic de l'Amstrad possède en effet des fonctions sonores très performantes, permettant entre autres choses :

- de mélanger plusieurs tonalités sur une même voie sonore ;
- de préparer d'avance des "queues" d'effets sonores ;
- d'organiser des "rendez-vous" entre effets sonores distincts ;
- de faire travailler l'unité centrale pendant l'émission d'un

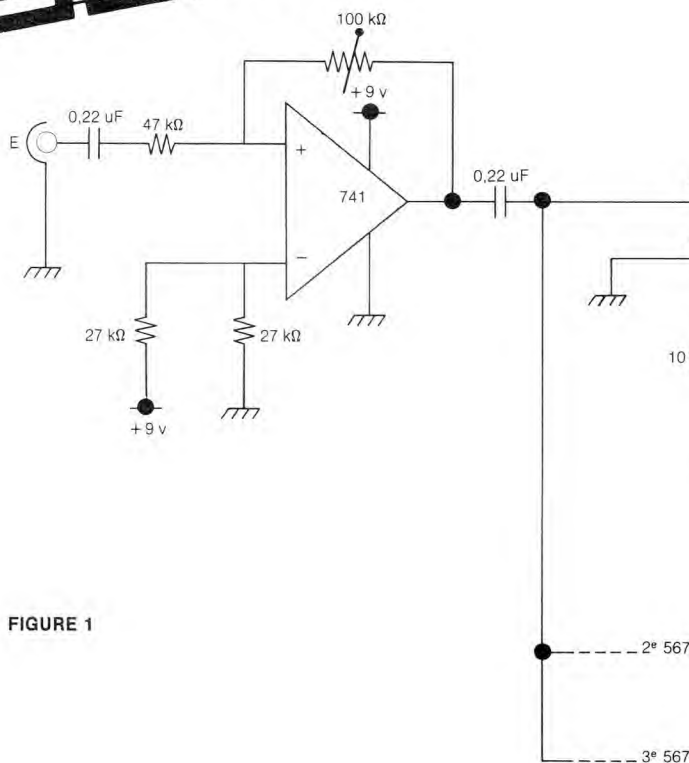
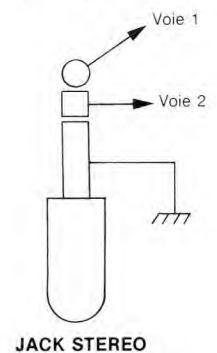


FIGURE 1

FIGURE 2



Une réalisation "à la carte"

son ou d'un ensemble complexe de sons.

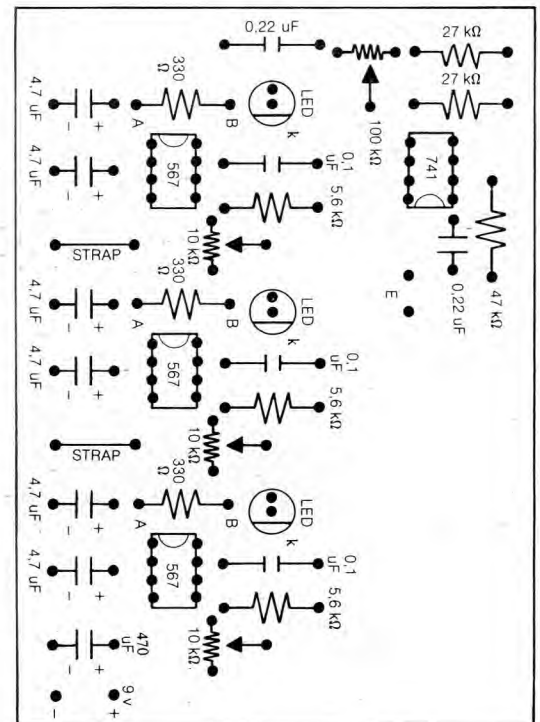
Parallèlement, il existe des composants électroniques capables de commander un voyant, un relais, ou tout autre dispositif sur réception d'une tonalité de fréquence bien précise !

La collaboration de ces deux techniques se traduit par le schéma de la figure 1, qui regroupe un préamplificateur et trois "détecteurs de tonalité". Il s'agit de circuits très classiques, faisant appel à des composants courants faciles à se procurer chez les revendeurs. Les plus électroniciens de nos lecteurs n'auront pas besoin d'explications supplémentaires, tandis que les informaticiens "purs" risqueraient de ne pas comprendre grand-chose !

Passons donc directement à la réalisation pratique du montage, qui fait appel à un circuit imprimé dessiné à la figure 2. La mise en place des composants doit se faire conformément à la figure 3, en veillant à l'orientation des nombreuses pièces qui ont un sens de montage, et sans oublier les deux "straps", petits cavaliers de liaison en fil rigide (queues de résistances).

Ce montage offre une très grande souplesse d'adaptation aux différents besoins de nos lecteurs : la carte imprimée peut accueillir un, deux, ou trois détecteurs de tonalité, chacun d'eux pouvant commander soit un voyant à diode LED (pour les premiers essais), soit un petit relais (pour toute autre application), et même éventuellement les deux à la fois.

Si l'entrée du montage est attaquée à la fois par les deux voies "stéréo" de l'Amstrad (comme le haut-parleur incorporé), le bon usage des canaux A, B et C pourra permettre la commande séparée des trois détecteurs. On peut aussi réaliser deux montages identiques, une par voie stéréo : sur chacun d'eux, seuls deux détecteurs pourront alors être commandés séparément, dans la limite de trois au total. Pour les usages ne nécessitant pas la commande simultanée de plus de trois relais, on pourra multiplier à loisir le nombre de modules, et aboutir ainsi à un nombre à peu près illimité de sorties !



RELAIS 9 v
1 N4 148

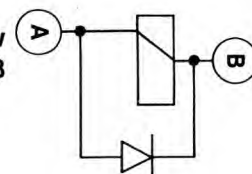


FIGURE 3

Mise en œuvre pratique

Le montage étant câblé, on lui raccordera une pile de 9 volts ou un petit bloc secteur *indépendant*, en veillant à la polarité. Les trois diodes LED doivent s'allumer un bref instant, signe que tout va bien. On placera dans un premier temps tous les potentiomètres ajustables à mi-course, et on raccordera le jack d'entrée à l'Amstrad. On frappera alors au clavier la commande directe :

SOUND 2,50,5000,15
(puis ENTER)

qui devra faire émettre un sifflement au haut-parleur incorporé (régler le volume pour ne pas en être incommodé !).

On pourra alors agir *lentement* sur le potentiomètre de l'un des détecteurs jusqu'à obtenir l'allumage *franc* de son voyant (ce réglage est plus confortable avec des ajustables multitours). Si, malgré la durée programmée (5 000 centièmes de seconde), la tonalité cesse avant la fin du réglage, renouveler la commande grâce à une manœuvre COPY. Les autres détecteurs peuvent alors être réglés de la même façon en programmant une hauteur de son différente de 50 (par exemple 52 ou 48). On pourra enfin ajuster le potentiomètre du préamplificateur de façon à obtenir des déclenchements aussi francs que possible. Notons qu'il faudra pousser le gain de ce préambli si l'on réduit, pour une raison ou pour

une autre, le volume sonore programmé par SOUND (ici 15, soit le maximum).

Il ne reste plus maintenant qu'à expérimenter différents assemblages d'ordres SOUND selon les réactions que l'on souhaite obtenir au niveau des relais ou voyants.

On évitera cependant de programmer des durées de tonalité inférieures à une ou deux secondes, car les décodeurs de tonalité ont un léger temps de réponse dont il suffit de tenir compte s'il y a lieu.

Avec un minimum d'imagination, on pourra facilement mettre à contribution les vastes possibilités logicielles de l'Amstrad (queues, rendez-vous, chronomètres, etc.) pour exploiter au mieux les sorties "matérielles" de notre montage : des applications très élaborées sont possibles, surtout si l'ordinateur est en même temps doté d'entrées (par exemple par la prise "joysticks") : à vous de jouer, amis lecteurs !

Patrick Gueulle

Liste des pièces

Circuits intégrés : 1 × 741, 1 à 3 × 567

Condensateurs : 2 × 0,22 μF

1 × 470 μF 10 V + par détecteur : 1 × 0,1 μF, 2 × 4,7 μF 10 V

Résistances 5 % 1/4 W :

1 × 47 kΩ, 2 × 27 kΩ + par détecteur : 1 × 330 Ω, 1 × 5,6 kΩ

Potentiomètres ajustables :

1 × 100 kΩ + par détecteur :

1 × 10 kΩ

Diodes : 1 LED par détecteur ou

1 × 1 N 4148 par relais.

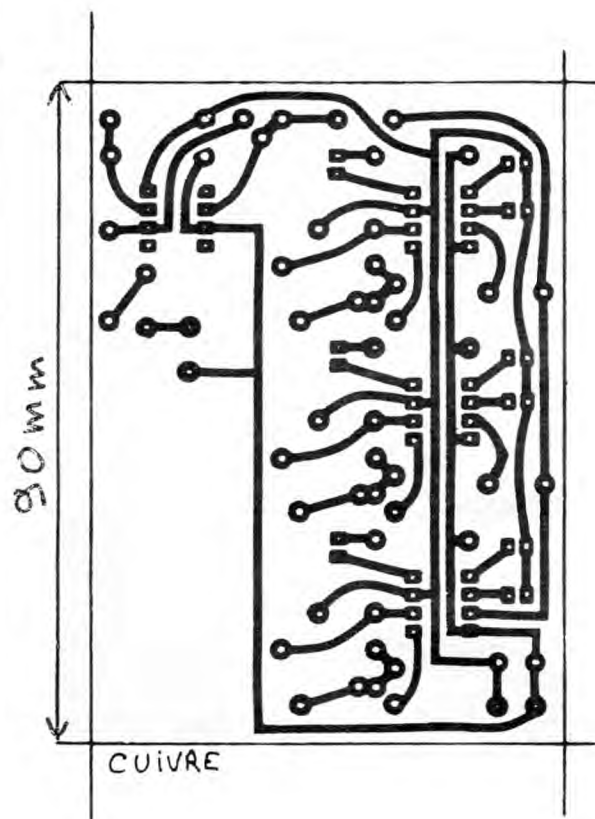
Relais (option) : 9 V 100 mA

bobine maximum.

Divers : 1 fiche jack 3,5 mm stéréo + cordon blindé, 1 circuit

imprimé, 1 alimentation 9 V

(piles ou bloc secteur *séparé*).



Mise en garde

Ce montage est directement connecté aux circuits électroniques de l'ordinateur, et à des dispositifs électriques à priori quelconques. Erreurs ou fausses

manœuvres peuvent endommager l'ordinateur ou présenter des risques d'accidents : nous déclinons toute responsabilité, aussi prenez vos précautions !

NEW - NEW - NEW

LOUEZ les LOGICIELS

Vente et location de logiciels
et matériels informatiques...

Des avantages Fous, Fous, Fous...

Computerment Vôtre

B.P. 01 Bourgneuf 17220 LA JARRIE

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part une documentation sur votre club. AMS 04/87

Nom : Prénom :

Adresse :

.....

ORDIVIDUEL

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

ORDIVIDUEL

dk'tronics

les complices de vos Amstrad

extension 256 K



Version RAM : augmente de 256 K la capacité mémoire de votre CPC
version silicon disk : permet le travail sur fichiers comme sur un disque normal mais avec un temps d'accès hyper-rapide

extension 256 K RAM :

☐ pour CPC 464-664 399 F

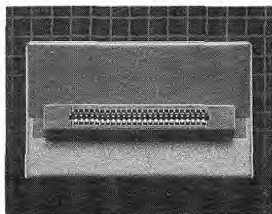
☐ pour CPC 6128 399 F

extension 256 K silicon disc :

☐ pour CPC 464-664 399 F

☐ pour CPC 6128 399 F

Extension 64 K

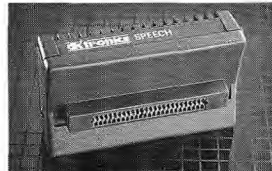


Avec cette extension votre CPC 464 (ou 664) pourra, lui aussi, faire tourner DBASE II, multiplan ou simplement vous permettre d'être moins "à l'étroit" pour vos propres programmes

Extension 64 K :

☐ extension 64 K 499 F

Synthétiseur vocal



Grâce à ce synthétiseur votre Amstrad va enfin pouvoir s'exprimer. Très simple à programmer il donnera un "plus" de qualité à vos programmes. Son origine anglaise lui vaut de conserver cet accent même lorsqu'il parle en français. Livré avec haut-parleur.

synthétiseur vocal

[avec logiciel en ROM] :

☐ pour CPC 6128 499 F

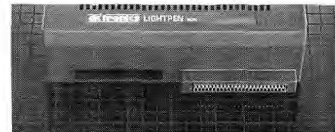
☐ pour CPC 464-664 499 F

synthétiseur vocal

[avec logiciel en cassette] :

☐ pour CPC 464-664 449 F

Crayon optique



Exploitez pleinement et facilement les capacités graphiques de votre Amstrad. Avec ce crayon vous dessinerez encore plus facilement que sur du papier grâce à de nombreuses fonctions (cercle, ligne, carré, trait fin, gras, aérographe...). Vous pourrez même signer vos chefs d'œuvre !

crayon optique (avec logiciel en ROM) :

☐ pour CPC 464-664 299 F

☐ pour CPC 6128 299 F

crayon optique (avec logiciel sur cassette) :

☐ pour CPC 464-664 269 F

Interface manette + synthétiseur

extension 256 K RAM



Que ce soit en traitement de texte, gestion de fichier ou tout autre application cette extension mémoire vous permettra d'être plus "à l'aise" et vous évitera d'incessants accès disque.

extension 256 K :

☐ pour PCW 8256 399 F

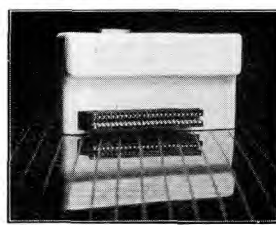


En plus de la possibilité de brancher un joystick, vous avez la possibilité de créer des sons ou de la musique sur 3 canaux et 8 octaves. De plus un port entrée/sortie vous permet le contrôle d'appareils externes.

Interface manette + synthétiseur :

☐ 5 V et masse - 5 lignes 499 F

Interface manette



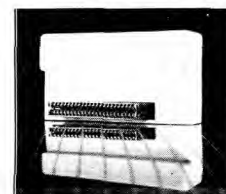
Enfin vous allez pouvoir jouer sans "tricoter" avec vos doigts sur le clavier. Vous pourrez également utiliser le joystick dans vos propres programmes que ce soit en basic ou sous CP/M.

Interface manette :

☐ interface joystick PCW 399 F

☐ interface joystick + joystick magnum 449 F

extension horloge



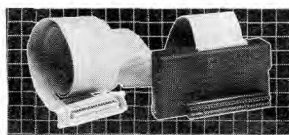
Cette extension va vous permettre d'avoir en permanence non seulement l'heure à la seconde près mais également le jour de la semaine et la date du jour. De plus un système d'alarme programmable vous évitera de rater l'heure de l'apéritif ou du film à la T.V. Grâce à des piles (non fournies) cette extension restera active même lorsque vous aurez arrêté votre PCW et gardera en mémoire les instructions que vous aurez programmées dans ses 50 bytes de RAM non volatile.

extension horloge :

☐ pour PCW 499 F

Tous les produits DKTRONICS pour Spectrum fonctionnent sur les modèles 48 K, 128 K et 128 K "+" 2"

Interface centronics

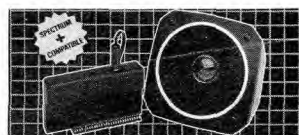


Indispensable de votre Spectrum. Vous allez enfin pouvoir utiliser les instructions LPRINT (ou L LIST) mais aussi faire des copies d'écran sur imprimante.

Interface centronics :

☐ interface centronic 399 F

synthétiseur vocal

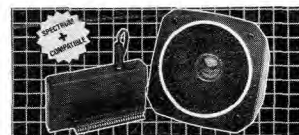


Grâce à ce synthétiseur votre Spectrum va enfin pouvoir vous parler. Très simple à utiliser, il vous étonnera par sa capacité de parler en français, allemand, espagnol, anglais... avec, malgré tout, un type accent anglais. Livré avec haut-parleur.

Synthétiseur vocal :

☐ synthétiseur vocal 299 F

Synthétiseur musical



Exploitez pleinement les capacités sonores et musicales de votre spectrum ! Cette interface vous permettra de créer un bruit d'explosion ou de tir laser tout autant qu'une symphonie ou le dernier "tube" à la mode, livré avec haut-parleur.

Synthétiseur musical :

☐ synthétiseur musical 299 F

crayon optique



Les capacités graphiques de votre spectrum sont indéniables mais peu faciles à utiliser en basic. Grâce à ce crayon optique vous aurez enfin le moyen de réaliser des chefs d'œuvre. De nombreuses fonctions (carré, cercle, colorer, effacer, fin, gras...) vous faciliteront la tâche et font de ce produit une bonne initiation au D.A.O.

Crayon optique :

☐ crayon optique 249 F

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).

JE POSSEDE : ☐ CPC 6128 ☐ CPC 464 ☐ CPC 664 ☐ PCW 8256 ☐ PCW 8512 ☐ SPECTRUM 48 K ☐ SPECTRUM 128 K

NOM _____

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

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

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester des dizaines de programmes.

- **Des programmes opérationnels à 100 %.** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande de synthétiseur de sons, vous développez des applications captivantes.

- **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula...

- **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire...

- **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles 400 pages grand format (21 x 29,7 cm). **Prix de lancement** 375 F TTC jusqu'au 30.06.87. Après cette date, 450 F TTC.

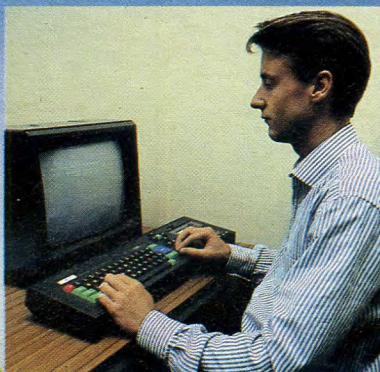
Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur :

"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.



**Enfin
un ouvrage
vraiment
évolutif !**

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu" à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

- **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension... Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

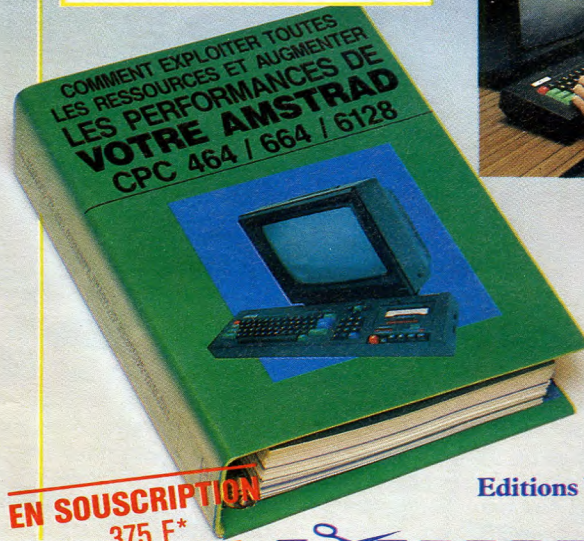
- **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindres frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages environ, 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD." Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de souscription ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous réalisez une économie de 20 % par rapport au prix public à parution.



EN SOUSCRIPTION
375 F*
au lieu de 450 F

Editions Weka - 12, cour St Eloi
75012 Paris



BON DE SOUSCRIPTION

à renvoyer aux Editions Weka 12, Cour St-Eloi - 75012 Paris

OUI, faites-moi parvenir, dès sa parution, un exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie du prix spécial de lancement. Je recevrai également les compléments et mises à jour (je garde la possibilité de vous les retourner sans rien vous devoir, dans un délai de 15 jours après chaque envoi).

Je joins le montant de ma souscription (soit 375 F TTC) par
☐ chèque bancaire ☐ virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Date _____ Signature _____
AMAG 751302

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

(* Offre valable jusqu'au 30.06.87)

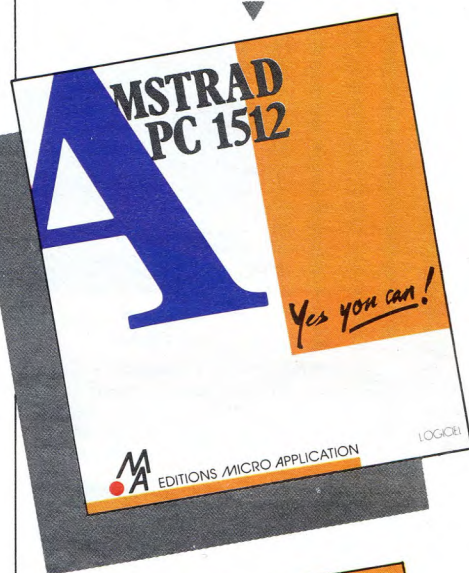
MICRO APPLIC



179 F TTC. La programmation en BASIC sous GEM. Prenez contact avec ce nouveau langage et ses nouveaux concepts, sachez l'utiliser aussi bien pour vous amuser que pour une utilisation professionnelle. Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée. Des conseils, des exemples vous facilitent l'apprentissage et la programmation en BASIC 2. 300 pages. Réf. : ML 177.

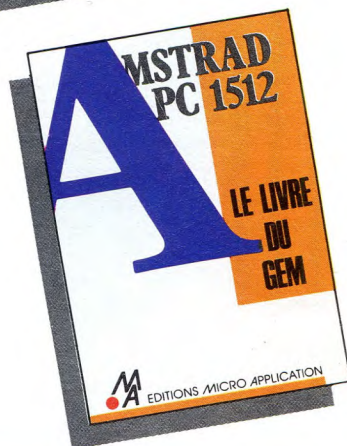
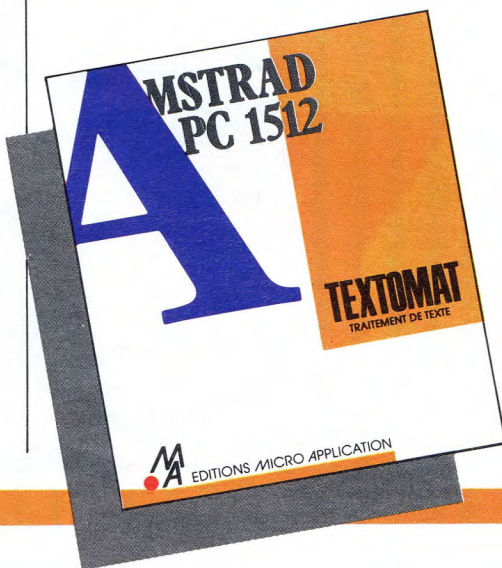


1174,14 F TTC. Créez vous-même vos logiciels dont les performances et la qualité de présentation n'ont rien à envier aux meilleurs logiciels écrits par des professionnels. Voici spécialement adapté au PC 1512, la version intégrale du fameux générateur d'applications. Grâce à sa simplicité, son langage original associés à ses modules pré-programmés, vous disposez d'un moyen de création efficace et facilement assimilable. Réf. : AM 317.



818,14 F TTC. Convivialité et performance sont les mots d'ordre de ce traitement de texte. Par exemple, en utilisant la souris, la création et le déplacement de blocs s'effectuent très facilement.

Outre le traitement de texte, TEXTOMAT intègre des fonctions sophistiquées vous apportant un confort indispensable : fonction mailing, coupe syntactique des mots en fin de ligne, programmation des tâches répétitives, fonction "couper-coller," document à l'écran tel qu'il sera imprimé, fonction calcul, mise en mémoire de phrases types, arrêts d'impression programmable, et bien sûr, l'utilisation de fenêtres. Réf. : AM 320.



**SICOB
STAND 3A 3055**

199 F TTC. Tous les aspects du GEM, aussi bien pour l'utilisateur que pour le développeur. Découvrez GEM, utilisez au mieux toutes ses fonctions : MEMORY MANAGER, AES, VDI... apprenez à vous servir des librairies GEM et des outils comme le RESSOURCE-CONSTRUCTION-SET. 350 pages. Réf. : ML 180.



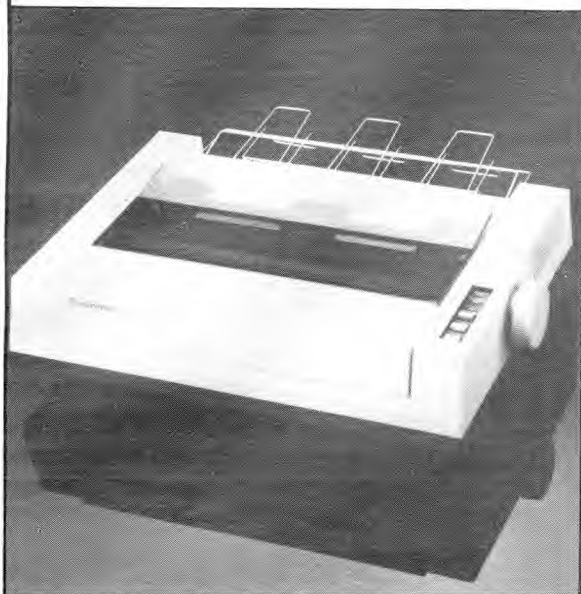
suite de la page 113

```
1:01=01+1:N1=N1+1:P(2,8)=100:P(1,7)
=100:P(2,7)=0
2280 RETURN [555]
2290 RESTORE 2400:REM MUSIQUE [905]
2300 DIM NOTE(35),DUR(35) [851]
2310 FOR I=1 TO 35 [322]
2320 READ NOTE(I),DUR(I) [1130]
2330 NEXT [350]
2340 FOR K=1 TO 2 [1084]
2350 FOR I=1 TO 35 [322]
2360 SOUND 1,NOTE(I),DUR(I),7 [2050]
2370 IF K=2 THEN SOUND 2,NOTE(I)*2, [2451]
DUR(I),7
2380 IF K=2 THEN SOUND 4,NOTE(I)*1/ [1540]
3,DUR(I),7
2390 NEXT I:FOR T=1 TO 3000:NEXT T: [2356]
NEXT K
2400 DATA 119,50,60,100,0,5,71,30, [9980]
80,20,0,5,89,30,106,100,0,30,119,50
,89,100,0,10,89,30,80,20,0,5,71,30,
60,100,0,30,119,30,0,5,106,30,89,10
0,0,5,80,50,71,50,60,100,0,5,71,50,
60,50,0,2,60,100,0,10,71,50,79.5,50
,105.5,100
2410 RETURN [555]
```

```
2420 OPENIN"PARTIE":REM CHARGEMENT [3104]
2430 INPUT #9,;B9,0,H,T1,T2,01,H1,N [4073]
1,N2,U,S,P,P9,I7,J7,I8,J8,STYLO1,ST
YLO2,LIGNE,COLONNE$
2440 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:INPU [1903]
T #9,;A(I,J):NEXT J:NEXT I
2450 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:INPU [3633]
T #9,;P(I,J):NEXT J:NEXT I
2460 FOR I=1 TO 8:INPUT #9,;I4(I),J [2740]
4(I):NEXT I
2470 CLOSEIN [752]
2480 FICHER=1 [387]
2490 GOSUB 1760 [875]
2500 OPENOUT"PARTIE":REM SAUVEGARDE [1903]
2510 PRINT#9,;B9,0,H,T1,T2,01,H1,N1 [5483]
,N2,U,S,P,P9,I7,J7,I8,J8,STYLO1,STY
LO2,LIGNE,COLONNE$
2520 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9:PRIN [2792]
T#9,;A(I,J):NEXT J:NEXT I
2530 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:PRIN [2985]
T#9,;P(I,J):NEXT J:NEXT I
2540 FOR I=1 TO 8:PRINT#9,;I4(I),J4 [2265]
(I):NEXT I
2550 CLOSEOUT [902]
2560 RETURN [555]
```

LA RAGE D'IMPRIMER

IMPRIMANTE KX-P 1080



Imprimante matricielle à 100 lps de qualité courrier. Impression bi-directionnelle à 9 aiguilles elle comporte une alimentation papier continu ou en feuilles commutable, une interface centronics 7/8 bits et une compatibilité EPSON RX 80*

La Panasonic KX-P 1080 est équipée d'une cassette ruban avec réservoir de réactivation incorporé d'une durée de vie de 3 Millions de caractères. Un sélecteur frontal permet les fonctions graphique, brouillon et espacement proportionnel

LA KX-P 1080 EST COMPATIBLE AMSTRAD CPC/PCW*
MODEL KX-P 1091 COMPATIBLE AMSTRAD PC 1512*/IBM*

3190 F TTC

COMPOSITION SUR AMSTRAD + KX-P 1080

REVENDEURS BIENVENUS

EPSON AMSTRAD et IBM sont des marques déposées

I V E L E C 62, Rue du 61 de Gaulle 94430 CHENNEVIERES Tel : (16-1)45.76.73.13

PETITES ANNONCES

ACHATS

Ach. lecteur de disquette compatible avec CPC 464 monochrome. Prix max. 600 F. Hamouni Said, 3, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. (1) 43.67.29.37.

Ch. Amstrad Magazine n° 14, 10 et 8. Patrice. Tél. 33.61.00.35.

Ach. lecteur de disquette DD1 pour CPC 464. Faire offre. Roubaud Florian, 39, rue Gambetta, 31000 Toulouse.

Ach. magnéto cassette + cordons pour Amstrad CPC 6128, le tout en bon état et si possible à moins de 200 F. Tél. 62.06.15.72 demander Jean-François aux heures extra-scolaires.

Rech. console Amstrad CPC 464 + moniteur couleur ayant un an. Prix à déb. Chamski, 1, rue de Sacy, Chennevières-sur-Marne. Tél. (1) 45.94.16.81.

Ach. lecteur DD1-1 dont le prix serait (si possible) inférieur à 1 000 F + 2 disques vierges (compris ou à part), en bon état et avec cordon 464. Merci. Castagnet Yannick, 22, rue Froide, 76400

Fécamp. Tél. 35.29.53.17 (le vendredi, tél. après 16 h 30).

Ach. crayon optique, souris ou synthétiseur pour CPC 464 à prix raisonnable. Nathalie. Tél. 94.67.25.75 heures repas.

Débutant sur CPC 464 ach. (à prix raisonnable) listings de comptabilité, utilitaires, etc. Pujol Laurent, Rue de la Victoire, 09100 Pamiers. Tél. 61.60.56.37 après 17 h 30.

Rech. Amstrad Magazine n° 2, 3 et 4, CPC 1, 2 et 3. Faire offre. Ingles Jean, 232, rue des Saules, Scionzier, 74300 Cluses.

Ach. synthétiseur stéréo pour CPC 6128. Blaque-Belair Yves, 35, rue de l'Arbalète, 75005 Paris. Tél. (1) 43.31.34.23.

Ach. b oite rangement pour K7, prix max. 70 F ou moins. Tél. 58.77.07.52 après 17 h 30 demander Séverine chez Mme Féron.

VENTES

Vds imp. DMP 2000, TBE, 1 000 F. Adaptateur pénétrant pour 464, 200 F. Revue Amstrad Magazine et CPC ts n°, 15 F/pièce. Textomat pour CPC, 200 F. Tél. (1) 45.25.04.40 (18 h). Expédition possible.

A vendre CPC 464 monochrome neuf + manuel + 8 jeux. Le tout 2 000 F. Tél. 45.43.14.75 à partir de 18 h 30, demandez Alfredo.

Câble pour imprimantes 100 F. Câble avec interface DD1 idéal pour 464, 200 F. Magnétophone spécial informatique "Data Recorder" valeur 560 F, vendu 250 F. Desportes Erick, 6, rue du Rouergue, 60000 Beauvais.

Vds CPC 464 monochrome et imprimante

DMP1, le tout 2 200 F. Matériel en excellent état, emballage d'origine et notices en français. Avec joystick, trucs et astuces, bible du 464, programmes, jeux et cassettes vierges. Tél. (1) 30.55.12.11 après 19 h.

Vds DMP 2000, 15 000 F, cause passe à la DMP 3000. Acheté début janvier. Si intéressé, tél. au 48.32.60.09 de 12 h à 13 h et 19 h à 22 h.

Urgent. Vds Amstrad 6128, disquettes mono + adaptateur pénétrant MP2F + disquettes utilitaires. Matériel sous garantie 9 mois. 3 500 F. Tél. 67.83.02.10.

Vds CPC 464 Amstrad (mono) + joystick + 9 jeux + 7 revues Amstrad + guide de l'utilisateur + cassette de bienvenue. 2 500 F. Villate Laurent, 7, croix des Rameaux, 87220 Feytiat. Tél. 55.79.00.99.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + livres, état neuf. 1 800 F à déb. Tél. 21.53.16.04 après 17 h ou le midi.

Urgent. Vds Amstrad CPC 464 couleur + livres basic et programmes + tous les n° d'Amstrad Magazine + 1 an d'abonnement + cassettes. Etat neuf. Prix entre 2 500 F et 3 000 F. Corinne. Tél. 47.83.63.02 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 664 couleur, moniteur couleur, très bon état + joystick, manuel d'utilisation. 3 400 F. Tél. 47.58.53.53 après 19 h.

Vds CPC 464 couleur, TBE, encore sous garantie + joystick Quickshot II + env. 80 jeux + nbx logiciels de mathématiques (niveau 2° et 1ère). 3 000 F. Buisson Frédéric, 31, rue des Abricotiers, 93700 Drancy. Tél. (1) 48.30.55.66 après 17 h.

Vds magnéto + câble de raccordement 664/6128 (neuf), 150 F. Livre micro application (neuf) : la Bible du 6128, 110 F. Benjamin. Tél. 33.90.85.55.

Vds CPC 464 + moniteur couleur (acheté en août 86) + manuel d'utilisation + joystick Arcade Turbo + 3 jeux. Vendu 3 500 F, valeur 4 415 F. Pichereau André, Monthavout, 53140 Pré-en-Pail. Tél. 43.03.01.07 entre 19 h et 20 h 30.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 70 logiciels + 3 joysticks + magnéto + nbx revues informatiques. Cause achat PC 1512. Prix 4 500 F à déb. Tél. 69.05.53.41 après 17 h demandez Fabrice.

Vds CPC 464, moniteur couleur, TBE, 2 200 F. Leroy J.F., 1, place Henri Barbusse, 69700 Givors. Tél. 72.24.39.14 après 20 h.

Vds moniteur monochrome Amstrad, 500 F. Tél. 46.08.04.47 après 7 h.

Vds CPC 464 couleur, état neuf, 3 600 F à déb. + journaux. Tél. (1) 49.82.51.48 à Sucy-en-Brie.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + logiciels, jeux et utilitaires, livres + joystick. 2 600 F. Tél. (1) 69.05.22.81 (Essonne).

Vds PC 1512 DD (2 lecteurs de disquettes) monochrome + ssouris janvier 87. Cause double emploi + livre du basic 2 + disquettes. Valeur 7 459 F vendu 7 000 F. Tél. 39.89.04.83 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur. Excellent état (comme neuf) cause achat 6128. Nbx logiciels (utilitaire, arcade, aventure). 2 800 F. Castet L., 2, bd de la République 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. (1) 43.08.68.05.

Vds CPC 464 couleur + joystick + 60 logiciels + 40 revues + 2 livres de programmation + manuel. Valeur 5 500 F, vendu 3 500 F à déb. Possibilité de paiement en deux fois. Baehr Bruno, 45, av. Berlioz, 93270 Sevran. Tél. (1) 43.84.47.35 après 20 h.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disk 3" + 2 joysticks + nbx logiciels + revues. TBE. Px à déb. Tél. 85.75.35.68 entre 13 h et 13 h 30 période scolaire.

Vds CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes DD1-1 + joystick + nbx jeux et utilitaires + revues Amstrad Magazine. 3 300 F. Durand Benoît, 2 bis, route de Saint-Germain, 91100 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. (1) 60.75.78.92 à partir de 17 h 30.

Vds Transceiver Kenwood Ts 940 CG E/R + HP extérieur + monitor scope + micros + boîte de couplage Daiwa CNW 419 + Wattmètre-TOSmètre SW 200 Kenwood. Etat exceptionnel. Tél. 35.55.96.71 de 18 h 30 à 20 h 30 et les W.E.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + 270 programmes (sur disk) + joystick + revues. 3 000 F. Martinez G., 9, rue saint-Exupéry, 13370 Mallemort.

Vds 6128 couleur + env. 120 jeux + joystick + lect. de cassettes + 16 Tilt et 10 Amstrad Magazine. Le tout en très bon état. 4 700 F. Tél. 63.74.72.02 après 7 h.

Vds CPC 6128 couleur + lecteur cassettes, joystick + logiciels jeux + doc. micro app. + revues Amstrad CPC. Etat neuf. Cause double emploi. 4 000 F. Tél. 64.99.61.24 à partir de 19 h 30.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 + jeux + livre trucs et astuces. 3 500 F. Tél. 96.26.05.82.

Vds baladeur enregistreur Kenwood autoreverse neuf, stéréo. Tél. 43.40.71.46 à partir de 19 h.

Vds CPC 464 monochrome peu servi + housse écran + joystick + manuel + logiciels. 1 500 F. Daval Jean, 4, allée du Cèdre, 95220 Herblay. Tél. (1) 39.97.72.28.

Vds CPC 6128, 2° lecture, imprimante, extensions, D base II. Tél. 21.31.07.76.

Vds CPC 464 couleur + DD1 + joystick + 50 cassettes orig. + livres + doc. + emballage origine. 4 500 F. A négocier 40 disquettes jeux cause achat PC 1512. Philippe, 92000 Nanterre. Tél. (1) 47.21.23.06 après 19 h.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + K7 + joystick. Sous garantie. 2 500 F. Tél. 50.97.30.58 de 20 h 15 à 21 h 30 (Haute-Savoie).

Vds lecteur DD1-1, excellent état. 1 200 F. Cause achat Amstrad 6128. Tél. 48.21.76.35 après 19 h.

Vds CPC 464 couleur + livres + programmes. 2 500 F. Tél. 45.47.97.50 après 19 h demandez Bernard.

Vds CPC 464 + moniteur monochrome + jeux. 1 600 F le tout sous garantie. Wagner R., 11, rue du 25 Août, 10300 Sainte-Savine.

Vds CPC 464 monochrome neuf + jeu + manette + magazine. 2 000 F. Tél. 46.41.63.54 après 20 h (Charente-Maritime).

Vds CPC 464 + drive DD1 + synthétiseur vocal + nbx logiciels, K7 et disks + revue (Amstrad Magazine). 4 500 F le tout. Lamraoui Abderrak, 22, rue Henri Thirard, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. (1) 46.64.88.54.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disque DD1 + joystick + livres + une cinquantaine de logiciels (utilitaires et jeux). 3 800 F le tout. Tél. 42.40.45.09 après 19 h.

Vds moniteur monochrome GT 65 acheté en décembre 86, état neuf, 500 F + 30 jeux gratuits au choix (sur K7) sur région Seine-saint-Denis. Tél. (1) 43.52.77.32 demander Djamel (Aubervilliers).

Vds synthétiseur vocal technimusic avec logiciel, cassette, garanti 9 mois, TBE, 3 mois, 500 F. Tél. 51.90.25.26 après 18 h.

Stop affaire ! Urgent. Vds Amstrad CPC 464 monochrome + nbx K7 + manuel. Peu servi. 1 690 F le tout. Tél. 46.22.01.89 demander Thomas.

Vds imprimante GP-500 A, TBE + doc. 1 100 F. Gilon Bruno, 102, rue La Fontaine, 75016 Paris.

Vds imprimante MCP 40 + cordon + logiciel textes pour ts Amstrad, 850 F. Supersound pour sonoriser ts Amstrad en hifi sans fil, portée 50 m, 235 F. Datacord pr enreg. et reprodu. en local et en distance (par tél.) écrans Minitel et prog. CPC, 300 F. Logiciels spécialisés radio, météo, okimate 20, etc... Tél. 90.55.91.65 pour doc. et démonstrations.

Vds CPC 464 + DD1 + 13 jeux sur K7 et 1 sur disk. 3 000 F au btrial ou vente séparée. Tél. 59.81.76.98 demander Nicolas. Px à déb.

Vds CPC 464 mono et DMP 2000 + traitement

DÉCISION EN TOUTE TRANQUILLITÉ Pour la première fois en France "30 JOURS MONEY BACK"

Nous vous garantissons le remboursement de votre achat pour un retour dans les 30 jours de notre livraison.

- vous commandez en joignant votre règlement
- vous êtes livré sous 48 heures
- vous avez 30 jours pour tester les logiciels (Système anti-piratage)

LOGICIELS DE GESTION PC 1512

— COMSTRAD - comptabilité générale : (Professions libérales/Artisans)	1 050 F TTC
— TATSTRAD - facturation :	1 050 F TTC
— DAVSTRAD - gestion des stocks :	1 050 F TTC
— GALSTRAD - comptabilité avec bilan :	1 995 F TTC
— FACSTRAD - facturation, gestion des stocks et comptes clients :	1 995 F TTC
— FELSTRAD - paye :	1 995 F TTC
— GOLSTRAD - gestion des achats et des fournisseurs :	1 995 F TTC
— FACO - liaison GALSTRAD/FACSTRAD :	1 050 F TTC
— PACO - liaison GALSTRAD/FELSTRAD :	1 050 F TTC
— CHACO - liaison GALSTRAD/GOLSTRAD :	1 050 F TTC
— NEGUS - liaison FACSTRAD/GOLSTRAD :	1 050 F TTC

Jusqu'à épuisement des stocks.

Système d'exploitation MS/DOS. - 128 K. de RAM en CPU
Garantie 3 ans de bon fonctionnement.

BIRDY'S - logiciels de gestion

151, Bd Macdonald 75019 PARIS

NUMERO VERT 05 BIR DYS
APPEL GRATUIT

PC - 338 609 787

texte Tasword + livres. Le tout servi 2 h. 3 500 F. Longeaud J.-Pierre, bât. Les Ormes, Champ Fleuri, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. 74.93.38.00.

Vends logiciels originaux en disquette saboteur, cauldron, 5^e axe, SRAM : 90 F chacun et en cassette 3 D, grand prix : 60 F ainsi que le numéro 10, micro-application Amstrad pour 80 F. Tél. : 48.85.39.64.

Vds CPC 464 coul. jeux Joy, livres, revues, emb. orig. : 3 000 F, à débattre. DDI + 30 3', plein + jeux, élite, tauceti geste-metro-ODDJOD : 3 000 F à débat. Textomat-Datamat 250 F, chq, SEIKOSH A SP1000 : 2 500 F. Tél. (1) 30.45.13.01. Après 19 h ou W.E.

Vends Amstrad 664, mono + lecteur K 7 + assembleur + utilitaires et 40 jeux (Gauntlet Orphée commando Bob winner...) : valeur : 9 500 F, vendu 2 990 F (à débattre), 95240 Corneilles-en-Parisis. Tél. : 39.97.83.70 (18 h).

Vends disquettes 3 pouces Amsolf (pleine), à un prix intéressant. Cause passage sur 5 pouces. Tél. : 89.58.64.69. Demander Philippe.

Vends CPC 6128 couleur, fin de garantie nov. 87 : 3 000 F + lot de logiciels (16) : 1 000 F. Tél. : 38.18.23.48.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + Joystick + 10 logiciels de jeux + quelques utilitaires de programmes : 3 000 F. Tél. : 45.81.97.37 (Val-de-Marne).

Vends Amstrad CPC 464 mono + lecteur disquettes TBE : 2 000 F. Extension mémoire 64 K DK Tronik : 400 F. Adaptateur Péril MP 1 : 250 F, Véronique Chevitot, 44, rue Cluseret 92150 Suresnes. Tél. : (1) 45.06.06.29.

Vends CPC 664 couleur, Joystick PRO 500, magnéto et câble, extension 64 K, nombreux jeux (+ de 50 dont Fingert pilot, commando) et utilitaires (Assembleur, Amsword), livres et revues. Prix : 5 750 F. Tél. : 30.45.41.48.

Vds CPC 6128 coul. neuf + multipl. + d base 2 + Textomat + turbo P.A. + notices val. actuelle : 5 500 F cède : 4 000 F. Écrire à Weiss Olivier AP, 54, 26, rue Jean Debrot, 90300 Offemont ou Tél. : (88) 20.33.36 pour info complètes.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DDI pour 3 500 F le tout ou 2 000 F le CPC et 1 700 F le lecteur. Ils sont encore sous garantie. Tél. à Christophe entre 20 h et 22 h au 48.76.97.14. En + : log. de jx gratuits !

Vds Amstrad PCW 8256, traitement de texte, imprimante, CPM, manuels, 10 disquettes 3 pouces, jeu d'échec 3 D Chess Clock, état neuf, déc. 86, sous garantie, emballage origine, prix : 4 000 F. Tél. : 48.43.86.57 après 19 h.

A vendre Amstrad PCW 8256 + imprimante + traitement de texte + dBase II + 2 jeux (Tomamawak, Fairlight H.T.). Très bon état. Prix : 5 700 F. Urgent. Tél. : 41.42.02.05.

Vends CPC 464 couleur + imprim. DMP 2000 (sous garantie) + 60 logiciels utilitaire/jeux : état neuf prix 4 500 F. Contacter Adrien Laplanche, 87, av. A. Briand, 92120 Montrouge, téléphone (1) 47.35.71.16.

Vds logs prof. Amstrad PCW 8256/512 et Mail : 500 F. Act II : 500 F. Dbase II + gene. appliq. inv. : 800 F. Multiplan : 300 F. Tasword 8000 : 250 F. Fact/Stock Damocles : 1 100 F. C.T.B. BP 58, 88202 Remiremont cdx. Tél. 29.62.40.70.

Vends Amstrad CPC 464 moniteur couleur, très bon état + 1 joystick + livres + de nombreux jeux. Vendu 2 500 F. Tél. 60.15.60.42 banlieue parisienne (après 19 h).

Vends CPC 6128 couleur + logiciels joystick + nombreuses revues, prix 5 000 F. Bernard. Tél. 34.81.10.19, 78370 Plaisir (le matin).

Vends CPC 664 avec lecteur de disquettes intégré, moniteur couleur + lecteur de K7 : 3 200 F. Très bon état. Tél. Stéphane au 39.13.80.06 après 17 h 30. RP. 78.

Vends logiciels pour tous CPC. Prix intéressants. S'adresser à Sébastien au 48.41.15.28 après 18 h.

Urgent. Vends un ZX spectrum + DE Sinclair ainsi qu'un adaptateur Peritel, interface 2 et joys-

tick, 20 logiciels et une imprimante Alphacom 32. Le tout : 2 000 F. Tél. 56.71.54.21.

Vends traitement texte avec écran Amstrad et imprimante état neuf prix intéressant mal adapté aux besoins. Mlle Bonneau Nicole, La Grande Vine, 79110 Chefboutonne. Tél. 49.29.80.88 PCN 8256.

Vds 256 Kram DK + ROM silicium disc + livres CPM + 15 disc 1 700 F. Imprimant. MT 80 1 800 F. DDI + livres + progr. + 72 dis, 3 500 F. CPC 464 mono + peri. + livres + K7 + meuble 2 900 F. Revue franc. + angl. 10 F n°. Nbrx livres. Langlois. Tél. (1) 49.63.02.73.

Vends CPC 664 monochrome + Thex sold million 3 + programmes DIVERS 220 K + documentations + CPM + DR L060 + 1 joystick le tout 2 600 F à débattre. Tél. 45.69.37.65 après 17 h.

Vends CPC 664 couleur (unité centrale uniquement) avec CPM/logo + manuel utilisateur pour 2 000 F, jamais servi, emballage d'origine. Tél. (1) 47.06.61.41 heures bureaux, M. Ortusi Michel.

Vds CPC 464 + ADAP peritel + 100 logiciels d'une valeur 10 000 F + 30 magazines prix à débattre 3 500 F état neuf, révision faite. Recherche contact 464 et 6128. Tél. 27.97.60.67, 29, rue Jean-Baptiste Carpeaux, Douai.

Vends imprimante GP 500 A (IOER DMP 1) très bon état (1/85) avec doc. et câble pour Amstrad. Prix : 1 100 F. Écrire à Bruno Gilon, 102, rue La Fontaine, 75016 Paris.

Vends jeux sur cassettes (Rally 23 D, Fight Sorcery, Winter Games Year, Kung Fu Commando) 150 F et disquettes (Konami Coin, Op Hit, Grand Prix 500 CC, Ikari Warriors, etc.) de 80 F à 120 F. Tél. 63.57.36.95. Tarn.

Pour TI/99 modules jeux à 80 F pièce (Startreck, Ghisholm, The Attack Mash, Alpinar, Jawbreaker, Blast, The Demon Attack, Amazing) + 1 module Music Marker à 150 F + 1 synthétiseur de parole 250 F + 1 prise secam 200 F + 2 cassettes leçon Basic + étendu 50 F + Basic étendu module 300 F. A partir de 19 h au 43.88.05.22 CST (St-Denis).

Vds CPC 464 monochrome (1 an et 3 mois) + 25 K7 le tout 2 300 F + 100 F de housses 2 400 F prix à débattre. Possibilité de vendre séparément. Augustin Carole. Tél. 21.51.33.34.

Vends Amstrad CPC 664 couleur + lecteur K7 + 400 logiciels (dernières nouveautés) + joystick + nombreuses revues. Le tout en excellent état pour 3 500 F. Thomas au 43.21.74.79.

Vends Amstrad CPC 6128 mono + DMP 2000 + Dart scanner + stylo optique + DR graph. + Datamat + livres et logiciels (valeur : + 10 000 F). Vends 7 000 à débattre. Stéphane Perard. Tél. (1) 43.96.17.59.

ECHANGES

Rech. Masterfile 6128 + ts prog. ayant rapport avec électronique ou radio-amateurisme. Echanges possibles. Tél. 20.33.04.10.

Ech. n° 2 et 3 d'Amstrad Magazine, parfait état contre n° 1 (bon état exigé). Peiroux Alain, 11, rue des Noisetiers, 60530 Dieudonné. Tél. 44.26.68.56 après 19 h.

Ech. moniteur monochrome 6128, TBE + 900 F contre moniteur couleur 6128. Simon Olivier, Cocagnard, 42570 Saint-Héand. Tél. 77.30.42.29.

Ech. unité centrale CPC 464 + DDI-1 + 2 joysticks JY2 contre unité centrale CPC 6128 clavier Querty (acheté en 1987). Tél. 47.97.04.06 de 17 h 30 à 19 h la semaine.

Ech. prog. sur CPC 6128. Forget Bruno, 35, rue Francis Chirac, 26100 Romans.

Ech. guit. Takamine électro-acoust. mod. en -10, neuve (valeur 5 200 F) contre Amstrad PCW 8256. Tél. 91.53.74.33.

Souhaite échanger idées, listings, jeux, etc. avec possesseurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 à Paris. Pas sérieux s'abstenir. Tél. (1) 48.74.81.19 après 18 h du lundi au vendredi ou le WE.

CPC 6128 ch. correspondants en vue d'échanges de prog. Pas sérieux s'abstenir. Moufflard Claude, 39, rue de Verdun, Buire, 02500 Hirson.

Ech. moniteur vert + adaptateur péritel MP.2 pour 6128 contre moniteur couleur. M. Roy, 197, av. du Gal Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. (1) 43.76.12.47 après 19 h.

Ech. pour 6128 synthétiseur vocal français + logiciel + crayon optique électrique studio + logiciel dessin + discologie contre lecteur 5 p 1/4 pour 6128. Vds Vectrex + manette + logiciels état neuf. Tél. 57.24.00.41 après 18 h demander Stéphane.

PC 1412 configuration anglaise ch. PC 1512 conf. française pour échanges et doc. Mathioulakis E., Maison d'Italie, 7 A, bd Jourdan, 75014 Paris. Tél. (1) 45.89.78.53 poste 309 le soir.

CPC 6128 ch. correspondants pour éch. divers. Scherrier Anne., 3, rue de Queux de Saint-Hilaire, 59190 Hazebrouck.

CPC 6128 ch. correspondants sérieux en vue d'échanges idées, trucs dans région Nord, Belgique ou autres. Lemaire Frédéric, 291, av. Saint-Exupéry, 62100 Calais.

Ech. TRS 80 mod. 3, 48 K, lec.-K7 + cours basic complet et doc. en anglais contre imprimante pour CPC 6128 avec cordon. Tél. 69.43.45.39 après 19 h (Michel).

Belgique et Nord France souhaite correspondre avec utilisateurs CPC 6128 pour éch. idées, prog., sans but lucratif et très sérieux. Dubois Théo, 57, rue Hansez, Q4641 Olne (Belgique).

Amstrad PC 1512, recherche contacts sur région Orléans pour échanges idées et divers. Tél. 38.59.10.99.

CPC 464 + DDI 1 cherche tous contacts pour échanges. Réponse assurée. Écrire à : Magne Philippe, 3, route de St-Paul, 81300 Graulhet.

PC 1512 et CPC 6128 cherche contacts pour échanges, idées, astuces, logiciels. M. Gaggiano Louis, 8, rés. de la Guesle, 28230 Épernon. Tél. 37.83.66.15.

Échange Amstrad 464 couleur + 13 jeux (four-nis avec coffret) contre un Amstrad CPC 6128. Téléphoneur au : 40.89.10.44, 37, rue Saint-Léonard, 44 000 Nantes.

Échange moniteur monochrome GT 65 contre moniteur couleur CTM 664 et recherche un club Amstrad près de Rambouillet (78). Écrire à : Letanoux Yann, 8, rue Hector Berlioz, 78120 Rambouillet.

Échange CPC 464 monochrome en très bon état + joystick Quickshot II + logiciels (une trentaine) + adaptateur Peritel + téléviseur portatif couleur 36 cm contre Commodore 128. Tél. (61) 44.11.07 ou écrire Bellefontaine, passage A. Camus, bât. 31, appt 12, 31100 Toulouse (tts heures), demander Frédéric.

Échange CPC 464 (clavier) + 300 F contre 664 ou 6128 (clavier) garantie 8 mois (à partir de janvier 87). Tél. 48.23.45.13.

Amstrad 464 échange idées, logiciels, listings, livres, etc. Écrire à Duchamp David, "La Bouillière", Lombard, 25440 Quingey.

Recherche personne pouvant monter inverseur de drive sur 6128 sur région de Versailles. Tél. 39.50.57.59.

Possesseurs 464 + disk cherche correspondants pour échange divers (programmes sur disk, matériels, documentation, etc.). Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (16-1) 42.04.52.99.

Échange ordinateur VG 5000 + 5 logiciels + magnétophone + manettes + adaptateur + alimentation contre un clavier d'Amstrad CPC 6128.

CPC 6128 cherche correspondants pour échange programmes jeux et utilitaires sur disk. Tél. 85.84.41.40 après 19 h et week-ends ou écrire à Martin Roger, collège du Vieux Fresno, 71130

Gueugnon.

Échange 464 couleur + nombreux logiciels dont News contre 664 couleur. Tél. 56.02.87.93 après 19 h.

Désire créer club PCW en Suisse, région Genève/Lausanne. Intéressés, me contacter : François Bauder, "La Lignière", 1196 Gland. Tél. 022/64.41.90 (soir).

Amstrad CPC 6128 recherche programme. Réponse assurée. Tél. (1) 34.13.36.37 ou envoyer liste à Dutouquet D. 2, place des Arts, 95120 Ermont.

Échange moniteur monochrome GT 65 + adaptateur péritel MP2F + 300 F + jeux, contre moniteur couleur CTM 664. Échange jeux sur disk. Fabrice Sanvert, 16 bis, bd A. Briand, 93100 Montreuil. Tél. 48.57.30.94.

Possesseur CPC 464 + lecteur disc cherche correspondant(e)s ou contacts (de préférence région paloise) pour échanges divers. Écrire à : Coca Nadine, 1, cours de la Marne, 64110 Gelos.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges logiciels utilitaires et éducatifs. Écrire : Mlle Béatrice Cassar, 38, rue Mercantour, 78310 Maurepas.

Échange moniteur monochrome neuf + stylo optique (lightpen) + nombreux jeux contre moniteur couleur. Tél. 43.41.62.99, région parisienne. M. Perraudau.

Échange nombreux logiciels et nouveautés sur Amstrad disquette. Alexis Letournel, 27, rue Kellogg, 92150 Suresnes. Tél. (16-1) 42.04.52.99.

Vends ou échange logiciels utilitaires et jeux. Bussonnais Olivier, 6, rue de Marseille, 93800 Épinay-sur-Seine.

CPC 6128 cherche contact pour échange de jeux sur disk. Tél. 20.04.37.80, demander Fabrice ou écrire à Guers Fabrice, 22, rue Roger Salengro, 59260 Hellemmes. Pas sérieux s'abstenir.

Échange logiciels pour CPC 6128 (nombreux jeux en tout genre dont Lightforce, Ikari Warriors, Sram 1 et 2...). Écrire à Raison Davy, 6, rue du Chemin Vert, 93000 Bobigny ou téléphoner au 48.32.43.13.

Échange CB Président + antenne 6, 6M, 518 d'onde + câble blindé. Val. : 1 700 F + SS A1 + jeux pour 464 contre lecteur 5" 1/4 pour 6128. Urgent. Frédéric au 74.92.54.51 après 18 h en semaine. Merci (ou ZX81).

CPC 464 + DDI cherche contacts et échanges. Dept 60, Clermont de l'oise. Tél. (HB) (1) 43.44.24.22 p. 4291 ou 44.78.20.83 (week-end).

Amstrad CPC 464 + drive cherche tous contacts pour échanges divers (logiciels, astuces...). Réponse assurée. Contacter Philippe Magne, 3, route de Saint-Paul, 81300 Graulhet.

ACHATS

Cherche IMP. GP-500 ou MCP 40 pour 500 F maximum. Tél. : 82.22.29.02. Demander Marc, 1, rue Leprince Riviguet, 54580 Auboué.

Pour cause de perte, achète livre d'instruction CPC 664 ou photocopie en français. Urgent. Faire offres au 45.65.02.07 après 21 h.

Achète lecteur DDI-1 pour Amstrad CPC. Prix maximum 1 450 F. Tél. (16-1) 60.60.21.99 après 20 h, demander Maurice.

Cherche prise Peritel pour CPC 664 : 250 F environ et rallonge de clavier : 80 F. Écrire à : M. Gateau Philippe, 52, rue de la République, 93100 Montreuil. Urgent ou téléphonez au 42.87.69.07.

Achète synthétiseur vocal Technimusique : 200 F (K 7 ou disc) et lecteur 5 P : 400 F. Tél. : 39.19.37.20 (Christophe : 19 h 30 à 21 h) ou écrire Christophe Lamontagne, 36, av. Paul Brard, 78700 Conflans.



LES LOGICIELS PEDAGOGIQUES de LOGYS

Des exercices en nombre illimité qui s'adaptent au niveau de chacun.
Facilité et souplesse d'emploi, aspect ludique et attractif.
Une utilisation judicieuse des apports spécifiques de l'ordinateur. Des logiciels conçus par des enseignants et testés avec des élèves.

UN PROFESSEUR DE MATHEMATIQUES CHEZ VOUS :

MATHS-ECOLE

Du CP au CM2 :

Pour apprendre à compter, multiplier, ordonner, lire une figure, manipuler les décimaux, utiliser des opérateurs,...

(+ 2 jeux éducatifs)

Chaque exercice comporte de nombreux niveaux dans lesquels l'enfant est obligé de réussir pour progresser.
Des aides animées viennent soutenir l'élève en difficulté.

290F

AMSTRAD CPC 464/664/6128

MATHS-COLLEGE

De la 6^e à la 3^e :

Calculs sur les relatifs, les rationnels, résolutions d'équations, repérages sur une droite et dans un plan.
(+ 3 jeux éducatifs)

AMSTRAD CPC 464/664/6128

290F

VOUS SAVEZ LIRE, MAIS LISEZ-VOUS DE MANIERE EFFICACE ?

LECTURE EFFICACE

Exercices-jeux d'entraînement à la lecture rapide, à la compréhension et à la mémorisation des textes.

A été conçu pour vous permettre d'améliorer vos performances de manière attrayante, quel que soit votre niveau de départ.

De la maternelle à la retraite :

Elargissement du champ de vision,
repérages de mots et d'idées dans un texte, reconstitution mot par mot d'un texte lu,...

Logiciel livré avec une base de textes et un éditeur permettant d'en créer de nouveaux.

AMSTRAD CPC 6128 ou PCW8256/8512

290F

LOGYS

36, RUE NOLLET 75017 PARIS TÉL. 42.93.29.00



STALLONE COBRA

Le crime est une maladie.
Il est le remède!

Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."

Le Cobra a l'action



Hitsquad a rassemblé 4 t
nouv

Au programme un jeu D
DANS LA JUNGLE, UN C
une chasse

AMSTRAD · COMMODORE · SPECTRUM



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHA

Sold a
LION

DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION

RAMBO
FIRST BLOOD PART II

GHOSTBUSTERS
THE COMPUTER GAME
BY DAVID CRANE

TRAD

es extraordinaires dans son
album
RT MARTIAL, UN COMBAT
MBAT AERIEN, et bien sur
x Fantomes!!

SHORT CIRCUIT™

Ocean

AMSTRAD DISK

Numéro 5 est vivant! robot de série Saint (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survient un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner.
Vous êtes Numéro 5... vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

OK!

con

AMSTRAD · COMMODORE · SPECTRUM

NEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

L'AM5D⁺ NOUVEAU EST ARRIVÉ!

LE LECTEUR 5" 1/4

POUR AMSTRAD

1 M OCTETS pour

1 699 F TTC SEULEMENT

**PRIX
SPECIAL**

J'♥ LE NOUVEAU JASMIN
AM5D⁺

le 2^e lecteur double tête, quadruple densité,
indispensable pour votre AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

*NOUVEAU JASMIN AM5D⁺, le lecteur
double tête, Puissant mais Econome*

Plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM 5 D⁺ - 1 M : double tête, quadruple densité,
720 K formatés, entièrement compatible AMSDOS et CP/M/2.2, CP/M⁺,
livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en
80 pistes..... 1.699 F TTC
Câble de liaison pour CPC 6128/664..... 155 F TTC
Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des
moniteurs sans sortie 12 V..... 60 F TTC
Disquettes 5" 1/4, l'unité..... 7 F TTC
Câble imprimante parallèle CENTRONICS pour AMSTRAD 175 F TTC

- CONCEPTION NOUVELLE
- BOITIER METALLIQUE
- SELECTEUR EN FACE AVANT
- FIABILITE ACCRUE

Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD, JASMIN AM 5 D⁺ est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marquée déposée de Digital Research.
* 1 M Octets non formatés. 720 K formatés

Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1^{er} janvier 1987



BON DE COMMANDE à tran sarl - Crédit possible. Nous téléphoner

ZI Les Fourches - Les Espaluns - Avenue Lavoisier
83160 LA VALETTE-DU-VAR - Tél. 94.21.19.68

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

AMS 04/87

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____/____/____ Signature _____

	Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt. TTC
Nom :				
Adresse :				
Code postal : Ville				
Tél. obligatoire				
Date : Signature :	Ci-joint un chèque total :			

Forfait de Port express en France pour achat de plus de 500 F TTC : 100,00 F TTC - Forfait de Port en France pour achat de moins 500 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

à la 1^{ère}. Merci. Je travaille sur CPC 6128. Mambella Stéphane, 253, Kellermann-Lorraine D, 88100 Saint-Dié.

PC 1512 DD ch. correspondants. Vieillescaze Jacques, 38, av. Ile de France, 25000 Besançon. Tél. 81.52.43.38.

Rech. personne possédant Amstrad 6128 pour échanges idées, travail, thème astral, révolution solaire, transits. Tél. 45.84.45.48.

Possesseur de 464 rech. programmeur débutant en assembleur pour échanger des idées (routines...). Moureu, 5, traverse Cazeneuve, 13012 Marseille.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux pour échanges divers. Allain Didier, 31, cité des Pins, 29116 Moëlan-sur-Mer. Tél. 98.39.62.36.

CPC 6128 ch. correspondants sur Paris et banlieue 94 et 91 en vue d'échanges de programmes sur 3" et 5" 1/4. Rech. contacts avec Jasmin AM50. Cuillierier Didier. Tél. 43.43.81.45.

Pour programmation perso, rech. docs, tableurs, multiplan, Amscalc., Calumat, Mastercalc. Normandin M., 85, av. Montjovis, 87100 Limoges. Tél. 55.79.61.81.

Ch. membres pour former club Amstrad-Schneider (cassettes) + vds Canon X-07 avec carte de programmation (ordi. portatif) : 950 F. Vds voiture radiocommandée + radio + accu + chargeur, complète, prête à rouler, 950 F. Pour tous rens. Tél. 93.88.49.48 demander Gilles (Alpes-Maritimes).

Possesseur du CPC 464 je ch. personne possédant le synthétiseur vocal Technimusique (version K7 pour 464) en vue d'échange d'idées, de programmes. Sanchez Olivier, 36 bis, rue de l'Ermitage, 91800 Brunoy. Réponse assurée. Merci.

CPC 464 + lecteur de disquette ch. contacts pour échanges divers dans le Haut-Rhin. Tél. 89.47.34.92 après 17 h.

Rech. correspondants possédant PCW 8512 pour éch. d'idées sur Rouen et la région. F. Galerant. Tél. 35.63.52.07.

Club Amstrad Tunisie CPC, PCW, PC contactez : Magid Ben Cheikh, 8, rue des Genêts, Le Bardo 2000 Tunisie. Tél. (216/1) 223528.

Sur région Rennes ch. contacts pour programmation de jeux ou éch. de trucs et astuces. Tél. 99.59.44.24 après 17 h 30.

SOS. CPC 6128, disk, début. (34 ans) ch. "aide" ou prof. contre échange logiciels sur Châlons-sur-Marne. Tél. 26.65.66.83 heures bureau.

Rech. personne ayant effectué bidouille pour 6128 avec un canon 5 1/4 MDD 6106 + récompense en matériel en région parisienne si possible pour voir sur place. Merci.

Vous voulez imprimer des étiquettes adhésives mais vous n'avez pas d'imprimantes ?! Je le ferai pour vous en m'adressant le texte de l'étiquette et 1,80 F par étiquette. Duval Gaël, Impasse des Trembles, Amayé-sur-Orne, 14210 Eurecy.

Ch. d'urgence adresses pour locations logiciels pour la Belgique uniquement. Mathot Christophe, rue Hermoncroix, 9, B-56220 Andenne (Belgique). Tél. 085/84.30.47.

Saint-Malo : création initiation à l'informatique pour les jeunes (à partir de 6 ans), les adolescents, les adultes sur Amstrad couleur CPC 6128. Echanges d'idées, programmes, jeux, revues variées. Cotisation annuelle 400 F. Certain, BP 39, 14, rue des Ménestrels, La Haize. Tél. 99.56.25.95.

Vous ne possédez pas d'imprimante alors je vous imprime tous vos listings pour 25 F. Augustin Carole. Tél. 21.51.33.34.

CPC 6128 rech. rens. pour solutionner "Orphée". Maucourant François, 41, rue des Frères Martin, 78510 Triel-sur-Seine. Merci d'avance.

Ch. Amstradiste. Bilon Christophe, 1-31, place des Bergers, 62138 Douvrin.

Si vous n'avez pas d'imprimante, envoyez-moi votre programme et je vous le sors sur papier pour 30 F. Envoyez-le moi vite. Mad-50, rue

Lemire, 59700 Marcq-en-Barœul.

Rech. clubs ou contacts pour apprendre à se servir de notre PC 1512. Anne + Martin Paris. Grosjean A., 27, rue Montorgueil, 75001 Paris. Tél (1) 42.36.65.70 le soir.

Débutant rech. correspondant utilisateur confirmé d'un PCW 8512 pour échanges à Paris ou région parisienne. Tél (1) 45.67.22.10 après 20 h.

Artisans, commerçants, particuliers, PME, notre centre de traitement de texte fait tous vos travaux administratifs : courriers, devis, rapports, compte-rendus, mémoire, CV. Travail rapide et soigné par correspondance, France entière sous 48 h. Tél. 27.88.72.99.

PCW 8256 cherche contacts (jeux et utilitaires). Ecrire à D. Prévot 5, rue des Jacobins. 15100 Saint-Flour.

Journaliste recherche sur Paris bon animateur pédagogue pour recevoir leçons payantes afin mieux maîtriser Locoscript sur PCW 8512. Faire offre Georges Ménager. Tél. : 48.28.19.03 ou 48.56.12.27.

Cherche instructions pour rentrer programme Dakar 4x4 sans problème dans 6128 Azerty. Merci. Ecrire à Vial Christian, route de l'Isle. 84300 Cavaillon.

Donnez-vous les moyens de pouvoir vous payer ce qui vous tente en informatique. Renseignements contre 1 enveloppe timbrée à votre nom à J.P. Dupas 15, 3, rue Roseraie 59300 Valenciennes.

464 + lecteur, cherche tous progs concernant le tennis de table. Je possède de nbreux progs dont les toutes dernières nouveautés. Mons. Ledru Stéphane La Montagnette, 30500 Saint-Ambroix. Tél. 66.24.19.96.

Cause deliure du Livre, Micro application n° 6, recherche d'urgence les pages suivantes. Pg n° 1, 115 a chapitre 3 (Basic), le chapitre 3.3 et 3.4 ainsi que du chapitre 3.6 à 4.3. Ecrire à M. Terreal V, 7, rue Calmette Guerrin, 82000 Montauban.

Possesseur CPC 6128 recherche correspondant(e)s France ou étranger. Réponse assurée. Ecrire à : Marchand Jacques, B.P. n° 2, Centre Urbain, 63300 Thiers.

Je possède un PC 1512, cherche correspondants pour idées, conseils, listings et des astuces pour connecter PC à Minitel. Ecrire à M. Nourry Jean, 10, bd Franchet d'Esperey, 56100 Lorient.

Société d'Edition propose travaux à domicile (3/4 h par semaine). Renseignements contre enveloppe timbrée et libellée + 2 timbres pour une réponse assurée à : M. Ducouet. B.P. 2237. 13277 Marseille Cédex 01.

Cherche mode d'emploi du synthétiseur SSA1 (polycopies). Ecrire à Marti Laurent, 30 lot ND du Rosaire, 66610 Villeneuve de la Rivière.

Souhaite conseils, guide, pour apprentissage de l'informatique. Programmation. Langages divers. Michel Cherbonnel, 1063, B. 32, Maison Centrale 36250 St-Maur (détenu).

Passionné de loto ayant mis au point super programmes d'analyses, de sélections et de combinaisons de jeux, tests de rentabilité largement positifs, cherche audience auprès joueurs intéressés. Ecrire à Gilbert Hoch, 15, rue du Hohwald, 67800 Hoenheim.

Cherche correspondant Amstrad ou IBM PC. S'adresser à Marchand vanant, Impasse Sainte Colette, 63260 Aigueperse. Tél. : 73.63.62.47.

Commerçant possédant PCW 512 recherche dans la région Lens-Arras (Pas-de-Calais) programmeur. Pour programme facturation et stock personnalisé. Tél. : 21.08.00.90. Heures de bureau.

CPC 6128 désespérément seul cherche contacts sur Melun (77) ou sa région. Tél. : 64.52.41.84 après 18 h 30.

Club Amstrad en cours de formation. Nous avons un local, 6 CPC 464, 1 CPC 664, 3 PCW 8526, et d'autres équipements. Lieu : Montigny-Cormeilles (95). Nous recherchons adhérents(es) et animateurs bénévoles. Pour tous renseignements téléphoner au 39.97.67.50.

CRAQUEZ VOUS AUSSI!

*Si je l'avais testé
j'aurais craqué!*
C. Baudelaire

**Vous aussi, craquez pour
le traitement de texte
EPISTOLE PC Junior**

- Très facile à utiliser
- Manuel clair et complet
- Mailing et fusion de fichiers
- Césure
- Programmation des touches
- Impression matricielle et laser
- Assistance téléphonique
- Prix : 990 F HT.

**Démonstrations dans nos locaux
Vente dans les boutiques micro**

Fonctionne sur IBM PC/XT/AT
et compatibles

AMS 04/87

**ENVOYEZ-MOI VITE
UNE DOCUMENTATION
COMPLETE**

Nom : _____
Société : _____
Adresse : _____
Tél. : _____



OPIUM SA
61 rue de l'Arcade
75008 PARIS
42 94 01 61

Suite de la page 65

```

440 GOTO 460 [ 683 ]
450 IF a$="N" THEN CLEAR:GOTO 10 [ 1894 ]
460 PRINT:PRINT inv$;"Tapez n'importe quelle touche";ninv$ [ 3937 ]
470 a$=INKEY$ [ 769 ]
480 IF a$="" THEN 470 [ 1115 ]
490 CLEAR:GOTO 10 [ 1048 ]
500 OPEN"i",1,nomprog$ [ 1347 ]
510 MID$(nomprog$,10,3)="ASC" [ 1679 ]
520 x=1:y=14:GOSUB 810:PRINT inv$;"ATTENTION le fichier transformé dev [ 6782 ]
ient ";ninv$;" ";UPPER$(nomprog$)
530 x=1:y=16:GOSUB 810:PRINT"Modifi [ 5519 ]
cation en cours... Patientez quelqu
es instants"
540 OPEN"O",2,nomprog$ [ 1358 ]
550 a=0 [ 360 ]
560 WHILE EOF(1)<>-1 [ 1160 ]
570 a=a+1 [ 471 ]
580 x=1:y=18:GOSUB 810:PRINT"TRANSF [ 6686 ]
ORMATION DE LA LIGNE ";:PRINT inv$;
:PRINT USING"####";a;:PRINT ninv$
590 LINE INPUT #1,a$ [ 1179 ]
600 FOR j=1 TO LEN(a$) [ 1261 ]
610 IF ASC(MID$(a$,j,1))<225 THEN 7 [ 2033 ]
10
620 IF ASC(MID$(a$,j,1))=225 THEN M [ 2782 ]
ID$(a$,j,1)="é"
630 IF ASC(MID$(a$,j,1))=235 THEN M [ 2786 ]
ID$(a$,j,1)="è"
640 IF ASC(MID$(a$,j,1))=234 THEN M [ 2725 ]
ID$(a$,j,1)="à"

```

```

650 IF ASC(MID$(a$,j,1))=238 THEN M [ 2790 ]
ID$(a$,j,1)="ù"
660 IF ASC(MID$(a$,j,1))=229 THEN M [ 2732 ]
ID$(a$,j,1)="a"
670 IF ASC(MID$(a$,j,1))=230 THEN M [ 2729 ]
ID$(a$,j,1)="e"
680 IF ASC(MID$(a$,j,1))=232 THEN M [ 2742 ]
ID$(a$,j,1)="o"
690 IF ASC(MID$(a$,j,1))=233 OR ASC [ 4133 ]
(MID$(a$,j,1))=244 THEN MID$(a$,j,1)
)="u"
700 IF ASC(MID$(a$,j,1))=231 OR ASC [ 4109 ]
(MID$(a$,j,1))=242 THEN MID$(a$,j,1)
)="i"
710 NEXT j [ 609 ]
720 line$=MID$(a$,1,LEN(a$)):PRINT [ 2504 ]
#2,line$
730 WEND [ 488 ]
740 CLOSE [ 561 ]
750 x=1:y=18:GOSUB 810:PRINT "TRANS [ 7424 ]
FORMATION TERMINEE. Voulez vous opé
rer une nouvelle transformation O/N
?"
760 a$=UPPER$(INKEY$) [ 1284 ]
770 IF a$="" THEN 760 [ 1119 ]
780 IF a$="O" THEN CLEAR:GOTO 10 [ 1901 ]
790 PRINT CHR$(27)+"e" [ 1244 ]
800 END [ 399 ]
810 PRINT FN locate$(x,y);:RETURN [ 2169 ]
820 DATA ASCII TRANSFORMEUR,Coprig [ 5033 ]
ht Brize Georges & AMSTRAD MAGAZINE
1987

```

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
2	BUGDET DUPONT 86	JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	AOUT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DECEMBRE
3	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
4	LOYER	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2454,45	2623,33	2623,33	2623,33
5	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
6	EDF/GDF	456,78		665,45		564,34		243,58		642,22		768,88	
7	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
8	VOITURE	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98	1233,98
9	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
10	ASSURANCE		4564,88					4658,45		448,88		358,88	
11	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
12	MAISON	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88	588,88
13	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
14	TELEPHONE	234,77		143,68		334,78		168,67		343,98			
15	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
16	MENAGE	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88	888,88
17	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
18	ENFANTS	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88	2888,88
19	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
20	VETEMENTS		1784,58	558,88			3248,88			4888			1245,88
21	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
22	HOBBIES	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88	1888,88
23	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
24	VACANCES	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88	1588,88
25	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Exemple d'utilisation de ROTATE sur un fichier Multiplan. Ce document est imprimé en rotation et doit donc être regardé dans le sens vertical.

ASCII TRANSFORMEUR

Copyright Brize Georges & AMSTRAD MAGAZINE 1987

Nom du fichier Locoscript à transformer en ASCII recopiable par ROTATE ~~UNDIRKJFKGDF~~

~~Fichier UNDIRKJFKGDF~~ inexistant. Désirez vous un directory O/N ?

DATE	.FIC	CAL	.BAS	ABONNE	.LIS	ABONNE	.IND	REPERT	.BAS	IND	.BAS
LOGIDEO	.BAS	LIFE	.BAS	ALPHA	.BAS	LISTE	.SOF	POKER	.BAS	CALCUL	.BAS
ALPHA	.SOF	LISTE2	.SOF	ALPHA2	.SOF	ALPHA3	.EXP	LISTE	.EXP	CLE	.SEC
VERIFICA	.BAS	RPED	.BAS	J14FCPM3	.EMS	SUBMIT	.COM	BASIC	.COM	PROFILE	.SUB
LISTE	.PRO	RECUP	.BAS	BOUNDER	.TXT	BOUNDER	.ASC	LISTE	.ASC	PIP	.COM

~~Appuyez n'importe quelle touche~~

Hardcopy de ASCII TRANSFORMEUR



VOUS DESIREZ ACHETER LE MICRO

AMSTRAD PC 1512 ?

ITS computer VOUS OFFRE jusqu'au 30/05/87

UN AN DE GARANTIE SUR SITE

GRATUITE*

RENDEZ VOUS au 31 rue de Maubeuge 75009 Paris

I.T.S. Le leader de la réparation Micro Informatique à votre service

tel: 48 78 86 66 & 48 74 38 30 minitel: 42 82 02 41

*** POUR LES MODALITES NOUS CONSULTER**

NE RISQUEZ PAS VOTRE AVENIR

La diffusion réussie de logiciel en l'absence d'un programme de marketing assez cher et d'une distribution garantie en Europe est devenue en 1986, totalement périmée. Cette année, la diffusion de logiciel sans l'appui d'une marque va être de plus en plus difficile. Les "composantes-risques" ne cessent de se multiplier: frais publicitaires, production de vidéos dans toute l'Europe, conceptions graphiques, fabrication, stocks et crédit...

En réorientant vos talents de création et de développement vers les conversions au format U.S. Gold de grands programmes américains et de jeux électroniques, ainsi que vers des projets sous licence, vous pénétrez dans la zone de sécurité que constitue une association de travail avec U.S. Gold.

Nous possédons les ressources nécessaires pour répondre à nos obligations financières, ainsi qu'une expérience profonde et inégalée du développement de logiciels.

Ce que l'on pense de nous...

D.I. Weatherburn de Canvas déclare:

"En 1986, Canvas a eu d'excellents rapports professionnels avec U.S. Gold. Nous avons pris part au développement de traductions et de jeux électroniques tels que "Super Cycle" et "Breakthru" de Spectrum en trois formats; "PSI-5" et "Leaderboard".

En travaillant avec U.S. Gold, nous jouissons d'un niveau de sécurité qu'il serait difficile de trouver dans cette industrie, et U.S. Gold démontre une compréhension des nombreux problèmes associés au développement de logiciels qui est totalement inégalée."

Mike Woodruff (Adventuresoft) précise:

CASHFLOW *"L'avantage le plus important d'une collaboration avec une grande SSCI telle que U.S. Gold est qu'il est possible de prévoir avec précision la question du cashflow. Inutile de s'inquiéter du paiement des salaires en fin de mois. Des rentrées régulières correspondant au travail fini évitent tous ces problèmes."*

LICENCES *"Du fait de ses immenses ressources financières, U.S. Gold est en mesure d'acquiescer les droits associés aux meilleurs accords de licence; toute SSCI qui développe des produits basés sur ces licences jouit d'un immense avantage sur le marché, surtout lorsque les droits d'auteur sont payés pour un logiciel très demandé."*

DISTRIBUTION *"La place qu'occupe U.S. Gold en tête du marché garantit une pénétration maximale de ce marché par nos produits."*

IDENTITE *"Bien que U.S. Gold assure la totalité de la distribution, nous n'avons nullement perdu notre propre identité et nous sommes loin de n'être qu'un tout petit rouage dans une énorme machine. Ceci satisfait nos programmeurs et nos artistes, qui détesteraient recevoir des ordres émis par une corporation autonome géante; ils produisent donc un travail de la plus haute qualité."*

Charles Cecil, de Paragon Programming Ltd., affirme:

"Après avoir converti plusieurs jeux et, en particulier, le grand "hit" No. 1 "Infiltrator", nous considérons U.S. Gold comme un excellent client. La société est bien organisée et offre une aide considérable pour les traductions. Par ailleurs c'est l'une des rares sociétés de cette industrie qui paie rapidement."

Ce que nous pensons de vous...

Nous offrons les meilleures conditions de paiement – ETES-VOUS CAPABLE DE REALISER DES PRODUITS QUE LES MERITENT?

Nous vous attribuons le mérite de votre travail – VOTRE TRAVAIL EN VAUT – IL LA PEINE?

Nous sommes d'une grande souplesse en ce qui concerne les paiements de droits d'auteur – LA SOUPLESSE DES STRUCTURES DE PAIEMENT VOUS EST-ELLE IMPORTANTE?

Nous exigeons la qualité – PRODUISEZ-VOUS UN TRAVAIL DE QUALITE?

Nous prenons soin de ce qui travaillent pour nous – TENEZ-VOUS A LA LOYAUTE ET A L'ENGAGEMENT TOTAL?

Si vous avez répondu OUI à toutes ces questions...

NOUS SOMMES U.S. GOLD – DITES-NOUS QUI VOUS ETES.

PROGRAMMEZ-VOUS UNE CARRIERE EN OR



CONTACTE : Albert Loridan, U.S. Gold (France) SARL, B.P. 3 Zac de Mousquette,
06740 Châteaufort de Grasse. Tel: 9342 7144.



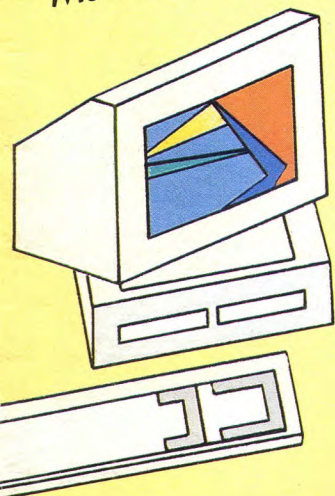
CAHIERS d'AMSTRAD

magazine

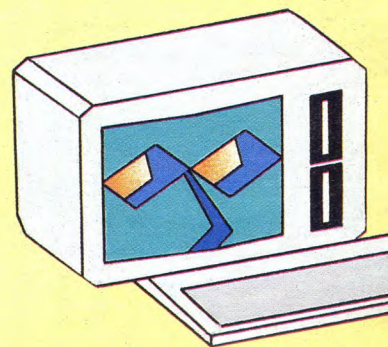
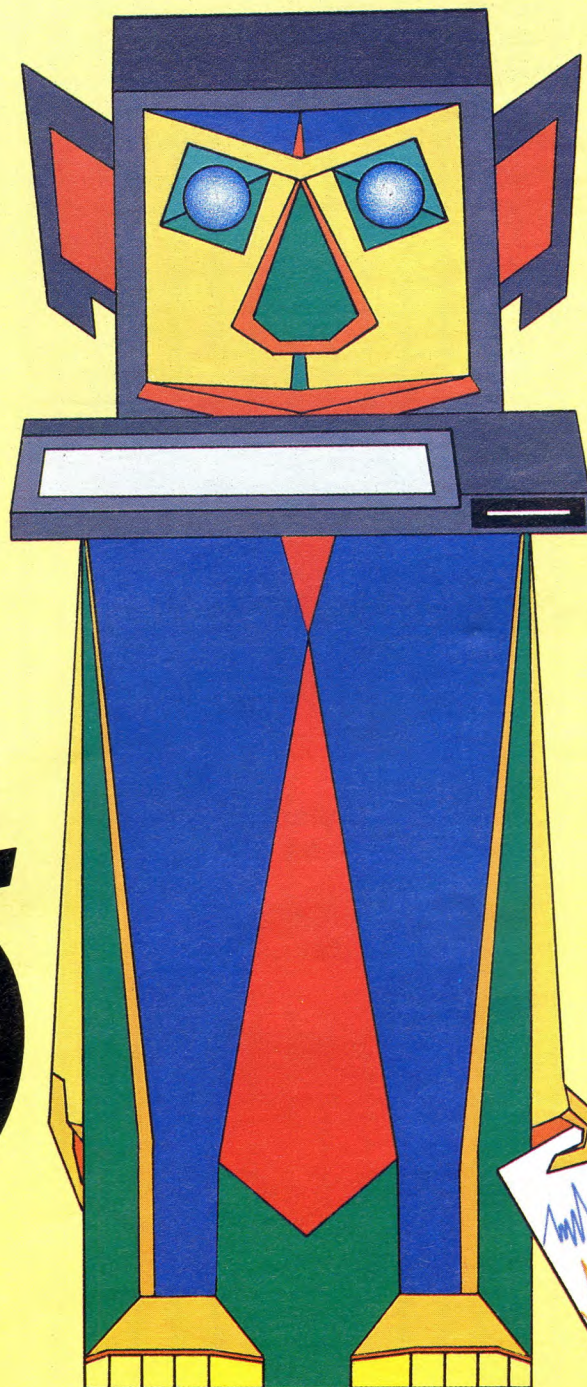
N° 8
25 F

Calvacom,
la nouvelle
communication

Initiation:
Assembleur 8086,
MS-DOS, BASIC 2



SPECIAL PRO



Logiciels:
VP-Planner, C-Paye
Generic CADD

Listings:
Vérificateur V2,
transferts de
fichiers CPC-PC

**Les extensions
du PCW**

LES MEILLEURS SIMULATEURS SUR VOTRE AMSTRAD

Voilà bien un sujet qui va faire rêver les petits et les grands. Ce dossier, sans être exhaustif, se propose de vous faire connaître ou reconnaître ce qui se fait le mieux de la machine volante au sous-marin, en passant par les véhicules à deux et quatre roues, sur nos ordinateurs préférés. Si nous taxons délibérément celui-ci de non-exhaustif, c'est tout simplement qu'il nous paraissait difficile de mettre sur un pied d'égalité, à la fois les simulateurs dits "sportifs" (golf, karaté, boxe, etc.), "intellectuels" (échec, et jeux de réflexion divers), et ceux, plus spécialement axés sur la compétition motorisée sous toutes ses formes. Que les "enragés" du sport avec un grand S ne nous en veuillent pas, nous leurs promettons un nouveau dossier prochainement, qui leurs sera plus particulièrement réservé. Mais pour l'heure, revenons à ce qui nous préoccupe, en l'occurrence, les courses endiablées au "joystick" d'un avion, d'une voiture, d'une moto et de bien d'autres engins insolites.

FLIGHT SIMULATOR

Microsoft PC

Il aurait été inconcevable, dans ce dossier simulateurs, de ne pas vous parler de ce logiciel, best-seller des logiciels de ce PC et compatibles. Le succès de flight simulator est dû en premier lieu à son âge. En effet, à sa naissance, il était pratiquement le seul simulateur de vol, à un prix tout à fait raisonnable, sur PC donc, avec une concurrence quasi nulle.

Mais l'âge n'est pas le seul atout de ce logiciel, avec une telle qualité, il ne pouvait qu'obtenir un énorme succès auprès du grand public.

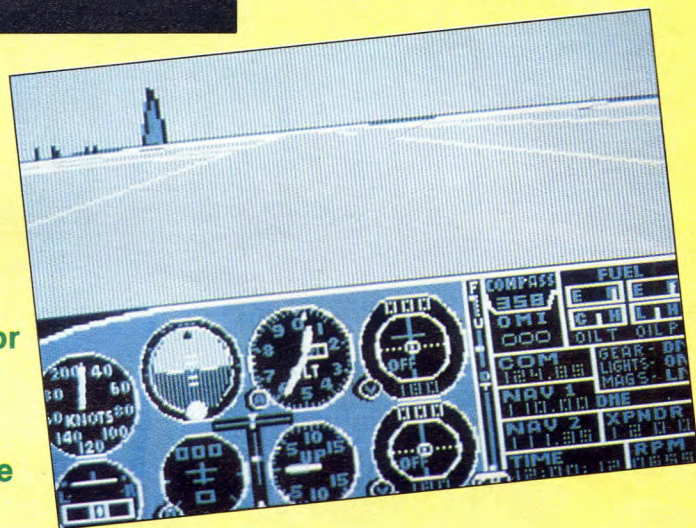
Lorsque l'on insère la disquette dans le lecteur pour la première fois, on ne se doute pas encore du nombre d'heures qui passeront avant que l'on s'arrache du clavier. Le joueur, ou plutôt le pilote, est frappé par le réalisme qui n'est limité que par les capacités graphiques du PC qui sont loin d'être médiocres. Au fait, un conseil, lisez bien la

notice du programme pour pouvoir l'utiliser correctement, faute de quoi, votre vol aura un aspect kamikaze précoce.

Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas encore ce superbe programme, sachez que le nombre de commandes est assez impressionnant, mais reflète bien la qualité de la simulation. Quelques exemples : hormis le fait que l'on puisse sélectionner plusieurs types de vols comme pilotage classique de jour comme de nuit en partant de la piste désirée ou encore un combat aérien, il

est possible, chose assez rare sur les logiciels de ce type, de sélectionner la vue désirée. C'est-à-dire que l'on peut voir devant l'avion mais aussi derrière, dessous et sur les côtés de ce dernier (la vue de dessous peut être utile lorsque l'on désire s'assurer de la bonne position du train d'atterrissage). Bien sûr, toutes les commandes classiques sont présentes, réglage de la puissance des gaz, positionnement des volets, commandes du train d'atterrissage, tir... Avec en plus, pour le vol de nuit, l'éclairage du tableau de bord ainsi que l'allumage des phares de vol situés en bout d'ailes et sur la gouverne de l'appareil. Toutes les acrobaties sont permises, loopings, tonneau, vrilles, rase-mottes, vol sur le dos... Les effets sonores sont tout-à-fait corrects pour un simulateur où, à part le bruit des moteurs et celui des mitrailleuses lors du tir, il n'y a pas d'effets sonores spéciaux à obtenir.

Le combat aérien est très réaliste, tout d'abord comme pour tout avion digne de ce nom, il faut décoller à partir de la piste et non pas à partir du parking (vous pouvez toujours essayer pour voir, ça marche, mais ce n'est pas recommandé), puis voler vers la base ennemie à basse altitude si possible car vos ennemis volent assez bas. Ces derniers sont des biplans dont les pilotes doivent être des experts car si vous n'êtes pas un as du combat aérien, vous vous retrouverez vite au tapis car ils visent juste les bougres ! Un petit conseil pour vous habituer aux commandes, entraînez-vous à passer sous le hangar, sans



vous écraser bien sûr, une bonne dizaine de fois, ce petit exercice de pilotage vous donnera une meilleure précision dans votre pilotage et vous donnera certains réflexes très utiles pour les combats que vous engagerez. Autre chose, commencez par le pilotage classique de jour avant de passer au pilotage de nuit. Pensez à repérer les caps à suivre pour vous poser sur la piste que vous avez choisie. Le programme vous permet certaines erreurs lors de l'atterrissage que la réalité ne pardonnerait peut-être pas. C'est une bonne

chose qui évite que les novices se découragent trop vite de cette partie de pilotage qui, il faut bien le dire, est bien plus complexe dans la réalité (les pilotes en savent quelque chose). Cependant, lors de cette phase, n'oubliez tout de même pas de sortir le train d'atterrissage et surtout, ne descendez pas trop vite, il s'agit de poser l'avion, pas de le planter. Quoi qu'il en soit, vous vous ferez très vite au pilotage (simulé) avec ce logiciel car il est très souple d'emploi et on s'habitue très rapidement aux commandes.

Je ne vous en dis pas plus, si vous ne possédez pas encore ce superbe logiciel, essayez vite de combler cette lacune, vous ne serez vraiment pas déçus de cet investissement.

Eric Mistelet

GATO : aux commandes d'un sous-marin pendant la Deuxième Guerre mondiale

Spectrum Holobyte Inc. PC

"Comsubpac à Growler : intercepter cargo quittant cadran 13 — Cargo progresse vers (Radar SJ) destination inconnue — ennemi alerté de la présence des sous-marins dans la zone."

Et voilà : vous avez juste eu le temps d'allumer votre micro, d'y mettre un "DOS", puis de charger Gato et vous voilà tout d'un coup investi d'une mission extrêmement périlleuse. Vous êtes "seul maître à bord", aux commandes d'un sous-marin de la Deuxième Guerre mondiale. Vous avez autour de vous toute une flotille ennemie. Vous êtes écrasé par la charge !

Allons, réagissez ! Un coup d'œil aux différents tableaux de bord, profondeur, vitesse, cap et vous plongez. Attention, ne faites pas comme moi, le doigt bêtement appuyé sur la touche "flèche vers le bas", ou vous risquez de vous retrouver rapidement par — 399 pieds ; limite de votre sous-marin, avec les murs qui se lézardent et un bruit "d'enfer" vous signifiant votre fin proche !

Le premier écran qui s'offre à vous est donc le tableau de bord principal. N'oubliez pas de suivre avec vigilance vos réserves en essence et la charge de vos batteries. De

POUR DEVENIR UN CRACK ET REUSSIR LE PASSAGE EN 6^e...



KIT EDUCATIF CM2 / 6e

3 logiciels :

- 600 questions : bilan des acquis en orthographe, conjugaison, calcul, géométrie...
- méthodologie (résolution de problèmes)
- bloc-notes

4 cahiers d'exercices

1 roman

AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128
(cassette ou disquette).

LES LOGICIELS HATIER

8, rue d'Assas 75006 PARIS Tel : 45 44 38 38

même ; faites attention aux réserves en oxygène. Choisissez votre mode de propulsion (à essence ou électrique) et fixez votre vitesse (touches de fonction F1, F3, F5 et F7). Vérifiez que vous disposez bien d'un chargement complet de 24 torpilles.

Sus à l'ennemi

Facile à dire mais pas forcément à faire. De toutes les manières, n'oubliez surtout pas que la flotte ennemie sait que vous radez dans les parages. Alors redoublez de prudence ; vous aurez en face de vous cargos, pétrolier, patrouilleur, torpilleurs (les plus dangereux) et convoyeurs. Un coup de doigt sur la touche "C" et vous verrez la carte de cette région du Pacifique Sud, que vous espérez bien pouvoir quitter un jour autrement qu'enfermé dans une petite caisse en bois ! Comme vous commencez — et moi aussi — à connaître Gato, vous n'avez choisi brave-ment que le niveau 1. Vous voyez donc apparaître en vert votre déplacement et en rouge celui de toute la flotte ennemie. Si vous désirez encore plus de précision, vous pouvez appuyer sur la touche "Z" qui vous donne en "zoom" une vue encore plus précise de vos déplacements.

Servez-vous avec la plus grande attention de votre radar et consultez le livre de bord du capitaine où sont enregistrées vos victoires mais aussi vos pertes. Essayez de ne pas vous

tromper de cap lorsque vous enverrez votre première torpille : vous la perdrez (bien sûr) mais vous risquerez aussi de vous faire repérer à coup sûr par l'ennemi. Autre conseil : ne tirez pas impunément sur tout ce qui se présente à vous : vous pouvez très bien passer en dessous d'un patrouilleur sans vous faire remarquer. L'important est de garder ensuite suffisamment de munitions pour votre réelle cible.

C'est simple : le meilleur du genre

Gato est en effet de l'avis de la plupart des connaisseurs, le meilleur simulateur sous-

marin du monde des IBM et compatibles. Logitech, son importateur exclusif nous a fait le cadeau tout récemment de franciser le jeu et la notice, ce qui le rend malgré sa complexité très facile d'emploi. Evidemment il est un peu cher : environ 420 F TTC, mais enfin rien n'y manque, c'est un vrai jeu de "pro". Les apprentis marins des profondeurs devraient s'en régaler. Un seul problème : certains graphismes sont très durs à regarder à cause de la sélection des couleurs. Remarquez que cela ne gêne pas le déroulement du jeu.

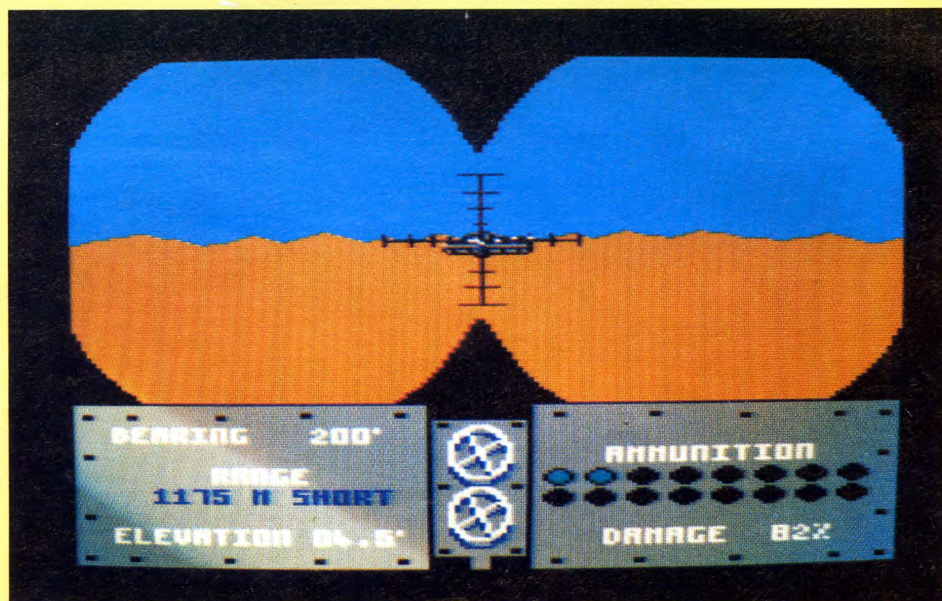
TOBRUK

Wargames CPC

Un superbe mélange de simulation guerrière sur carte d'état major et de conduite de chars à l'assaut des divisions alliées. Ce jeu où contrairement à l'habitude vous personnalisez l'ennemi, incarné par le tristement célèbre ROMMEL, vous fera revivre à votre manière le rude combat qui fit échec à l'avancée de l'armée allemande sur TOBROUK. La carte d'état major dont vous disposez, regroupe les dispositions respectives de l'armée allemande (dont la vôtre), et de l'armée alliée. Lors de votre entrée en jeu, les divisions sont positionnées telles qu'elles l'étaient à un moment donné de cette bataille, et c'est heureux pour vous, de façon équilibrée.

A vous de les faire évoluer de manière à engager l'affrontement (contre l'ordinateur

Suite page 168





Tél. : 43.78.00.72

COMPUTER

AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris

- MSDOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 2 290 F TTC

Spectrum + 2 1990 F TTC

128 KO (livré avec joystick et 6 cassettes de jeux)

GAMME PCW		GAMME 464 & 6128	
PCW 8256	4740 F TTC	464 Monochrome	1990 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC	464 Couleur	2990 F TTC
FD 2 (2 ^e lecteur)	1990 F TTC	6128 Monochrome	2990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC	6128 Couleur	3990 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC	DMP 2000	1690 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC	1 ^{er} lecteur DD1	1990 F TTC
Disk 3" DF les 10	750 F TTC	2 ^e lecteur FD1	1590 F TTC
D Base II	790 F TTC	Câble FD1	125 F TTC
Wordstar	890 F TTC	Interface Péritel	450 F TTC
Multiplan	590 F TTC	Stylo Optique	290 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC	Synthétiseur Vocal	390 F TTC
DR Draw	630 F TTC	RS 232	590 F TTC
DR Graph	630 F TTC	Souris	690 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC	Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Bridge	210 F TTC	Disquettes 3" les 10	350 F TTC
DevisFact Microtext	1 050 F TTC		
Fich et Calc	950 F TTC		
Turbo Pascal	740 F TTC		

ATTITUDES

Val de Marne Computer

62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

AMIS 2-

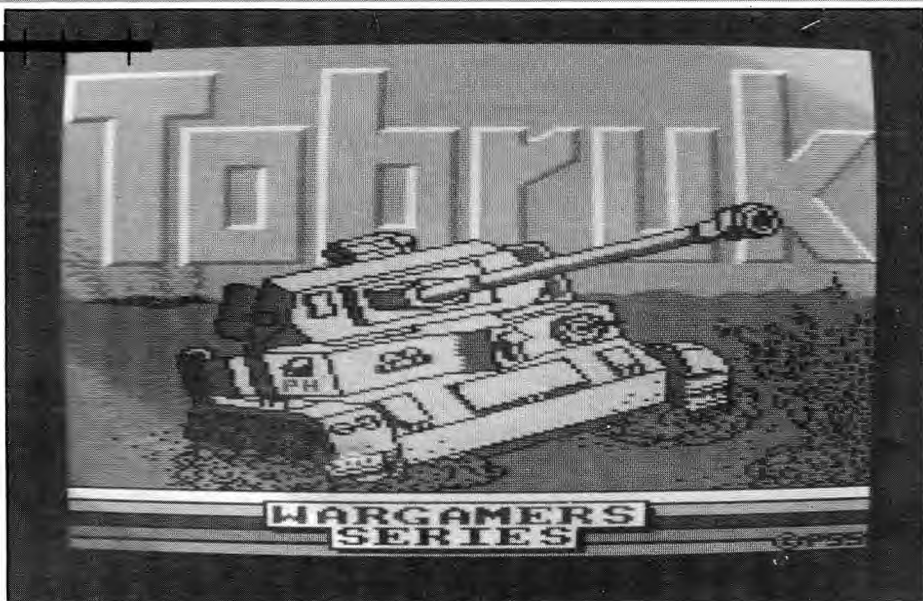
NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

CARTE BLEUE

Nº

Date
validité carte
Signature

Suite de la page 166



où contre un adversaire réel, nous en reparlerons plus loin), qui vous permettra peut-être de réaliser le rêve du maréchal... A chaque combat engagé, l'ordinateur vous propose de mener votre mission à bien, sur un front sélectionné au préalable, en vous mettant aux commandes d'un char se trouvant à proximité de l'objectif. La réelle simulation commence ici, et bien que l'on puisse lui reprocher d'être un peu courte, elle n'en est pas moins savoureuse.

Votre char se déplace en plein désert, grâce à un indicateur directionnel et un "cap" ennemi. Vous devrez faire feu sitôt l'objectif repéré, et le détruire. Dans le cas contraire, votre division subira de lourdes per-

tes, qui, peut-être, permettront aux alliés de prendre l'avantage de manière irrémédiable. Il est possible de jouer avec deux ordinateurs à condition que ces derniers soient reliés

entre eux par un câble spécial. Dans ce cas, chaque ordinateur gèrera ses propres armées sous votre commandement. Un excellent jeu qui tient en haleine des heures durant !

FIGHTER PILOT : SON EXCELLENCE SIMULATEUR PREMIER... Digital Integration CPC

Un des premiers simulateurs sur CPC, autant par le niveau, que par sa date de sortie sur nos petits écrans... Ce jeu, qui au prime abord ne paye pas de mine, vue la relative pauvreté des graphismes, n'en est pas moins d'un réalisme à faire peur... Doté d'un menu très complet, façon Digital Integration, vous pourrez apprendre à maîtriser l'atterrissage (option landing practice), qui, soit dit en passant est loin d'être facile, avant de vous lancer dans les airs à la poursuite d'ennemis aussi nombreux qu'efficaces. Sans être tatillon, outre mesure, ce logiciel ne vous laissera aucun droit à l'erreur.

Vous devrez incessamment surveiller, à la fois votre radar, votre altimètre, votre boussole, et bien entendu, votre indicateur de vitesse. A ce sujet, sachez qu'il est plus prudent de rentrer les trains d'atterrissage, dès le décollage effectué... En effet, une vitesse trop élevée, combinée à des trains sortis, vous amènerait inmanquablement à écourter votre mission de manière singulière... La carte dont vous disposez pour vous guider, vous offre un repérage des lignes ennemies, ainsi que la position relative d'un éventuel poursuivi, ou plus grave, celle d'un poursuivant. Malheureusement, le manuel sommaire qui accompagne le programme, ne vous fournit que peu d'informations sur les décrochages en catastrophe, ou autres astu-

ces pour échapper à l'adversaire. Si vous n'êtes pas plus doués que moi, il se pourrait que vous ayez souvent à le regretter. Néanmoins, votre radar de combat (que dieu protège l'inventeur du radar longue portée...) vous indiquera avec précision les mouvements, parfois désordonnés des engins qui vous talonnent. Mais ne croyez pas pouvoir vous reposer sur vos lauriers pour autant. Car ils sont adroits les bougres, et ne gaspilleront que peu de munitions, sans faire mouche à tous coups. Bien heureusement, votre avion est assez résistant pour encaisser quelques coups de semonce quasiment sans "broncher". Là encore, il vous faudra tenir compte, plus que jamais, de l'adage désormais célèbre : "un coup, ça va, trois

coups, bonjour les dégâts"...

Bon, je sais, je ne vous dresse pas un tableau très encourageant. Mais enfin, que voulez-vous, n'est pas le Baron Rouge, qui veut...

Au dessus des nuages...

Avec Fighter Pilot, il y en a pour tous les goûts. Les risques-tout, aussi bien que les aviamstradeurs (oui, je sais, je n'en suis pas fier non plus) du dimanche, pourront y trouver leur compte. La petite ballade tranquille, dans un ciel sans nuage, c'est possible, bien qu'un peu lassant à la longue. C'est aussi la seule et unique manière de parvenir à une maîtrise totale du maniement de l'appareil, avant d'en venir à des choses plus sérieuses, et surtout plus périlleuses.

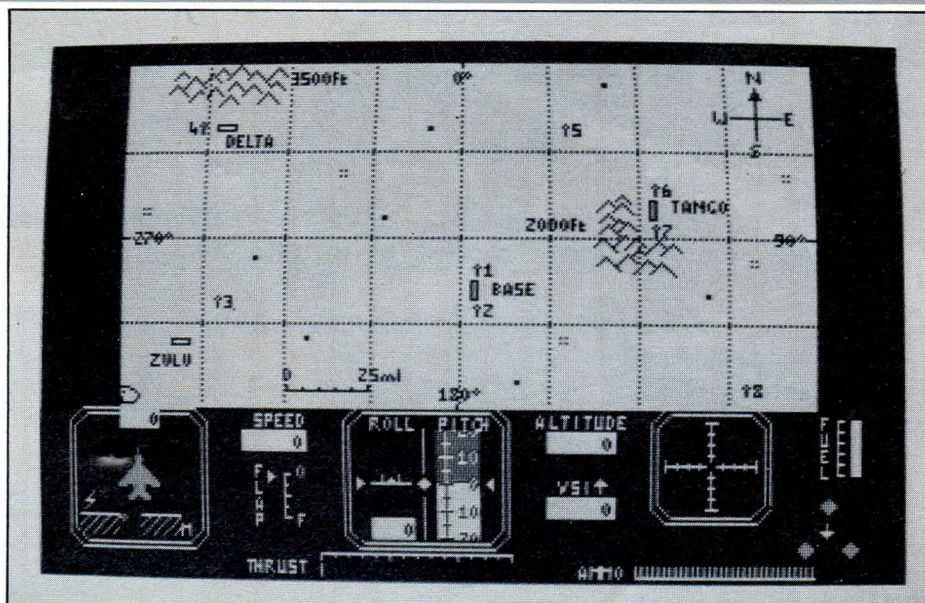
Combien de missions, où ayant bravé tous les dangers sans jamais sourciller sous les assauts répétés de l'ennemi, je me suis retrouvé sans carburant, et qui plus est, dans l'impossibilité totale de me poser, sinon d'une manière désastreuse et plutôt brutale (si vous voyez ce que je veux dire...), m'ôtant ainsi tout espoir de recevoir les honneurs auxquels j'avais droit. Adieu les médailles, bonjour les couronnes... Ah oui, parce qu'il faut le savoir, le ravitaillement en vol, connais pas. Bien embêtant, lorsque l'on a pas eu la patience de prendre de cours intensifs d'atterrissage.

Donc, apprenez bien votre leçon, si vous ne voulez pas finir rapidement sur un "ground" désespérément vide. Au travers des options vents et nuages, vous affinerez vos réflexes tout en les mettant à rude épreuve. Comme s'il n'était déjà pas assez compliqué de piloter sagement, sans en plus se créer des problèmes pouvant être fatals.

Fighter Pilot : c'est bon pour c'que t'as...

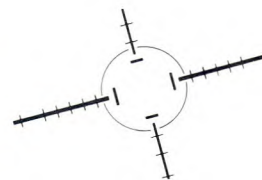
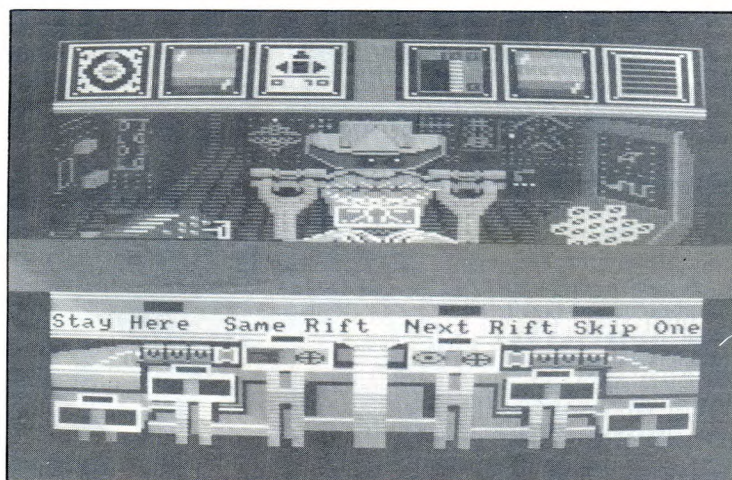
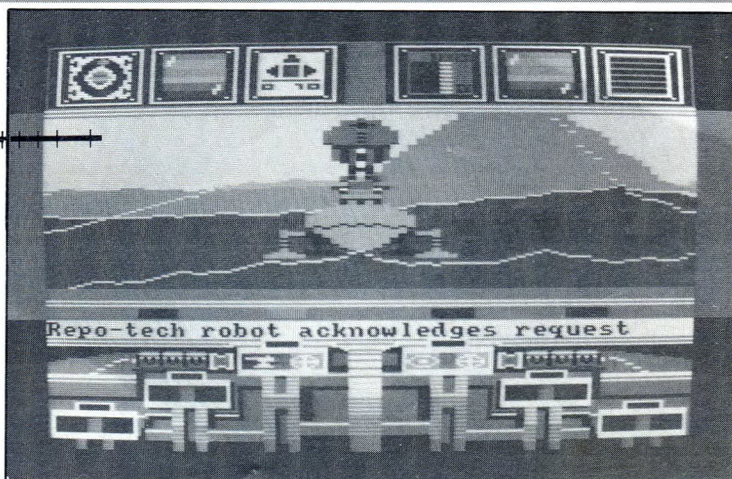
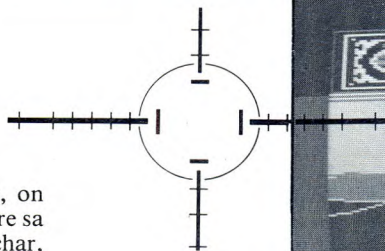
Vous voilà donc armé jusqu'aux dents, tel le Rambo volant des temps modernes à la recherche des aventuriers de l'arche maudite. J'ai dû me tromper quelque part, mais enfin, peu importe. Fighter Pilot vous fera vivre, et qui sait, peut-être revivre avec exaltation, la vie des héros du ciel. Très maniable, et répondant à toutes les caractéristiques de l'appareil réel, ce super logiciel "planant" vous arrachera, des heures durant à votre dure vie de rampant.

G.B.



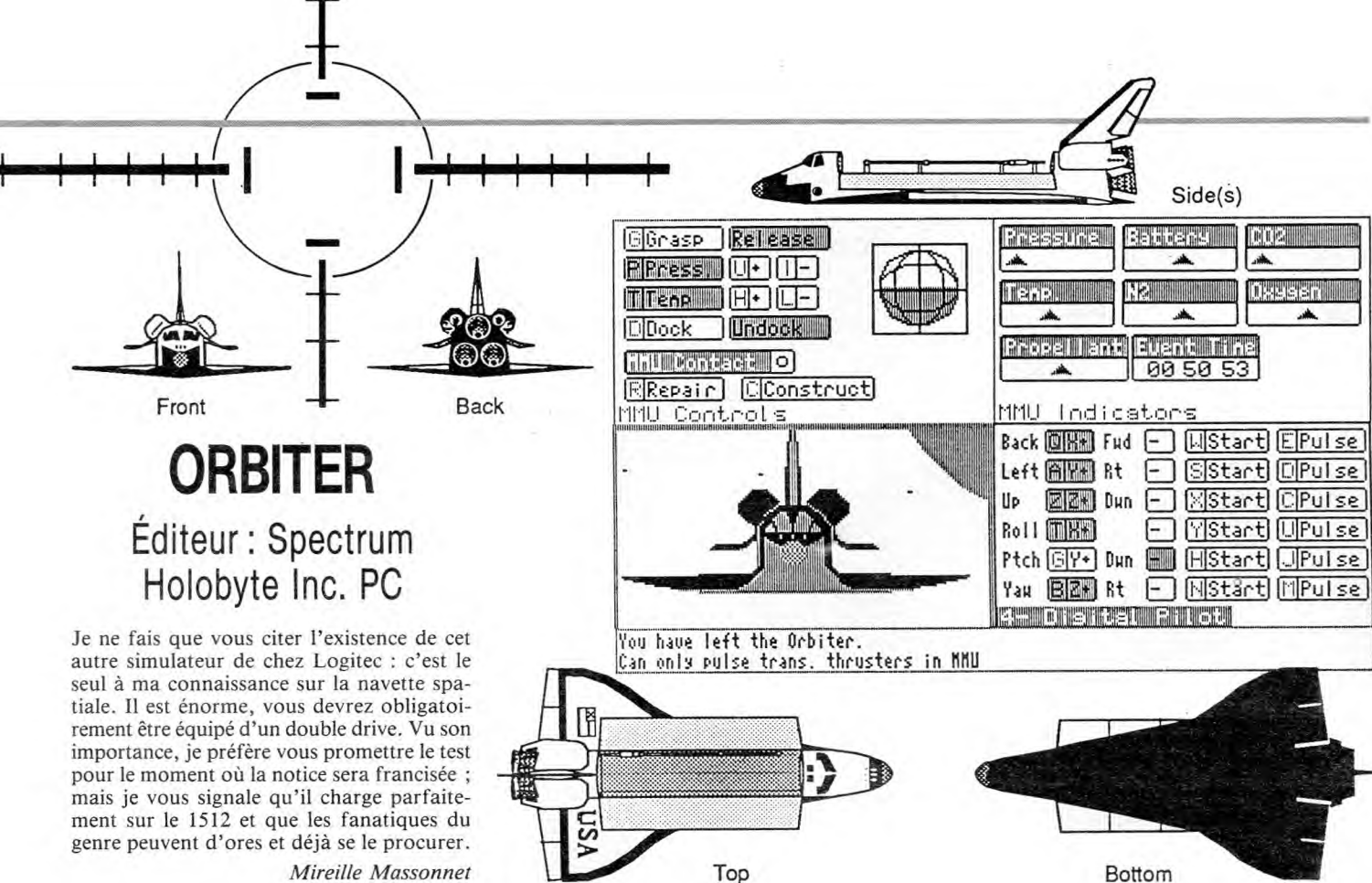
KORONIS Activision CPC

Des jeux à la sauce soucoupe volante, on connaît, mais lorsqu'il s'agit de défendre sa "petite peau" avec pour seule arme un char, même ultra perfectionné, il n'y a pas à dire, c'est carrément du délire pur et simple. Koronis rift, comme son nom ne l'indique pas, est un simulateur du futur, sur fond de char d'assaut. Vous vous trouvez débarquant sur une planète désolée, horriblement montagneuse, et pour couronner le tout, transformée en un cimetière de vaisseaux depuis la défaite des anciens, vos vénérés ancêtres, investis de grandes connaissances technologiques, aujourd'hui oubliées. Votre principale mission sera de récupérer le maximum d'armes en envoyant votre petit robot profaner les carcasses désormais vides. Mais cette mission, à l'apparence anodine et sans danger vous réserve bien des surprises. En effet, les étrangers, autrefois vainqueurs des anciens, sont aujourd'hui les gardiens de ce trésor technologique, et ne tiennent absolument pas à ce que vous veniez en revendiquer la propriété. Bref, aussitôt posé sur la planète, les ennuis commencent... Ces gardiens, pour tout arranger, ont non seulement l'avantage du nombre (à peine l'un d'entre eux détruit, qu'il faudra déjà vous prémunir d'une nouvelle attaque), mais aussi celui du mode de transport. Je vous le dis, "rien ne vaut une bonne petite soucoupe, pour se déplacer de nos jours"... Tandis que vous, au volant de votre super "tank" à la visibilité limitée et à la vitesse pour le moins modeste, vous faites figure de parents pauvres... A part cela, vous disposez quand même de quelques indicateurs, qui, faute de mieux, vous permettront de vous diriger vers le plus



proche objectif, ou encore de détecter l'approche d'un ennemi. Lorsque vous aurez accompli la fouille en règle d'une épave, vous pourrez choisir entre rester sur place, pour parachever votre mission de mise à sac, soit évacuer d'urgence, afin de faire analyser les armes recueillies par le "robotechni-

cien" du vaisseau mère. Sans être foncièrement pessimiste, je vous conseille vivement d'adopter la première solution... Un jeu qui réunit à la fois, arcade, simulation, aventure. Enfin, tout ce qui fait la panoplie d'un bon logiciel ludique, avec en prime un accompagnement musical soigné.



Je ne fais que vous citer l'existence de cet autre simulateur de chez Logitech : c'est le seul à ma connaissance sur la navette spatiale. Il est énorme, vous devrez obligatoirement être équipé d'un double drive. Vu son importance, je préfère vous promettre le test pour le moment où la notice sera francisée ; mais je vous signale qu'il charge parfaitement sur le 1512 et que les fanatiques du genre peuvent d'ores et déjà se le procurer.

Mireille Massonnet

STRIKE FORCE HARRIER

Mirrorsoft CPC PCW

Simulateur de vol, avant tout porté sur le réalisme des réactions de l'engin, au dépend des décors environnants, Strike force Harrier a su séduire nombre d'entre nous, adolescents ou "routards", par ses qualités exceptionnelles. Cela, c'était sur CPC, mais avec sa sortie récente sur PCW, il est parti à la conquête d'un petit monde exigeant, d'autant plus que les softs de cet ordre sont quasi inexistantes, et que la suprématie était jusqu'alors réservée à Tomahawk. Dure succession que celle-ci, dont Strike force Harrier ne se tire, après tout, qu'avec des honneurs. Les mauvaises langues diront que le tableau de bord est triste à faire peur... Mais, finalement, à quoi peut bien servir un tableau de bord élaboré sur un simulateur ? Voilà certainement dans quel sens les auteurs ont orienté leur réflexion, plus soucieux d'efficacité que de gadgets.

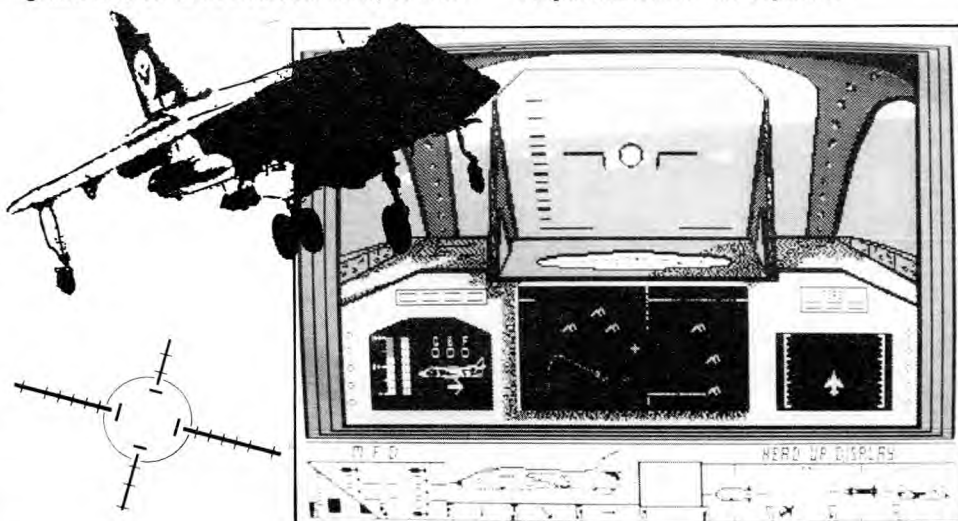
Mise à part ce côté purement esthétique, vous disposez d'un avion de combat hypersophistiqué : l'Harrier, avion de chasse de la marine américaine. Cet avion, superbe, de surcroît, a la particularité de décoller suivant deux modes. D'une part le mode que nous qualifierons de traditionnel, puisque utilisé par les avions de tout type, c'est-à-dire le

décollage en roulé (l'avion doit prendre une certaine vitesse sur piste avant de permettre le décollage), d'autre part, le mode, dont il est encore le maître incontesté, qui est le décollage à la verticale.

Sans vouloir trop rentrer dans les détails d'ordre purement technique, il faut savoir que le décollage à la verticale est possible grâce à un procédé appelé V/STOL, qui n'est autre qu'un système d'orientation des réacteurs sur trois paliers différents : 0, 45 et 90 degrés. Bien entendu, si le V/STOL n'était utilisable qu'au décollage, le fait de l'introduire, et qui plus est, de lui réserver un logiciel de simulation, ne présenterait pas grand intérêt. Bien heureusement, ce n'est

absolument pas le cas, et je dirais que plutôt que de faciliter le pilotage, comme on serait tenté de le penser, ce procédé, certes pratique, ne comporte pas que des avantages. En effet, s'il peut être très utile en cas d'urgence, approche d'un missile, ou autre petite brouille du même genre, l'emploi du système peut aussi représenter un danger si certaines précautions n'ont pas été prises. Donc à utiliser avec circonspection.

Basé sur le même principe que Tomahawk, Strike Force Harrier propose plusieurs niveaux de vol, chaque niveau recelant ses propres dangers. Il est donc recommandé de ménager sa monture, où tout au moins, de ne pas surestimer ses capacités.





Nouveau

*N° 1
le 6 avril
1987*

1987
EST INCONTESTABLEMENT
L'ANNEE DES
COMPATIBLES

Le marché a changé de visage puisque le produit devenu abordable au plus grand nombre devient presque Grand Public. Pour ce nouveau marché, il fallait un nouveau magazine.

"COMPATIBLES PC Magazine" est une publication qui intéresse bien sûr les professionnels de l'informatique, mais qui est d'abord conçue pour cette nouvelle génération d'utilisateurs de compatibles que sont les cadres, les étudiants, les dirigeants d'entreprise, les professions libérales, au bureau, mais aussi à domicile.

Pour l'utilisateur nous avons donc conçu un magazine vivant, coloré, dynamique. Sa diffusion sera bien entendu à la hauteur de ses prestations.

Chaque mois dans "COMPATIBLES PC Magazine", des informations sur les machines, de l'IBM PC original au dernier compatible commercialisé.

Les nouveaux logiciels seront présentés : applications professionnelles, outils de développement, utilitaires, jeux.

Des bancs d'essais des dernier périphériques : souris, imprimantes, disques durs, écrans, cartes graphiques, etc...

Un dossier complet documenté, précis, fera le point sur un thème particulier : graphisme, micro-édition, gestion, etc...

Mais aussi des reportages, la vie des clubs, les expositions, les livres...

IL N'Y A PAS D'E

More adventures from the Arcade Sensation™

THE DEEPER DUNGEONS

ANOTHER 512 ALL NEW!
ALL ACTION! SUPER SCREENS

SAUNTIER

Did you buy the new 1 Arcade Smash Hit of 1986 - Gauntlet? If not, you certainly should have. If you did, then you'll be delighted to know that you can play another amazing 312 levels with this super add on.

CBM64/128, SPECTRUM 48/128K, AMSTRAD, MSX, ATARI
£4.99 cassette
CBM64/128, AMSTRAD, ATARI, £6.99 disk
ATARI ST £12.99 disk

AMAZINGLY REALISTIC 3D ANIMATED...

LEADER BOARD

ATARI

"This is the sports simulation of the year - if not the decade!" ZZAP64

LEADER BOARD GOLF

MAINTENANT DISPONIBLE SUR L'AMSTRAD

PSI-5 TRADING COMPANY

ck. Heap. Scan. Nav. Eng. Rep. Manual

WEAPONS	FIRING	ORDERS	LIST
D	Shots	Weapon	Target
1	Missiles	at B	3 out-range
2	Blasters	at F	3 in-range
3	Cannons	at C	2 broken
4	Thermos	at G	1 no power
5	Blasters	at D	1 in-range
6	Cannons	at D	1 broken

MAINTENANT DISPONIBLE SUR L'AMSTRAD

DECEPTOR

Witness on screen the sensational graphic metamorphosis.

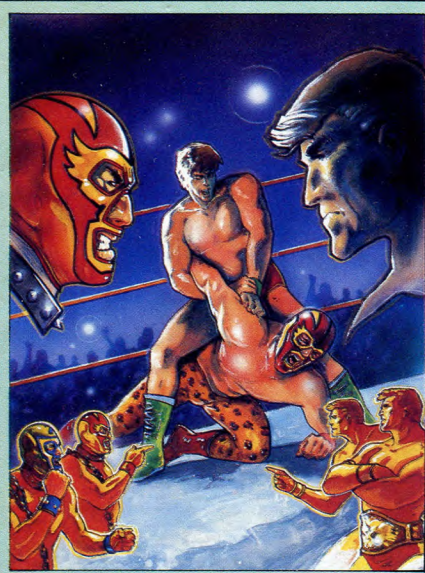
Actual Screen Graphics From Commodore 64 Version

CBM 64/128 Joystick Only

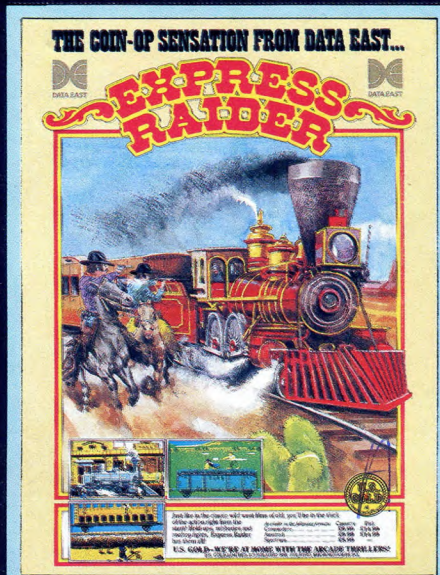
	LEADERBOARD	DEEPER DUNGEONS	DECEPTOR
AMSTRAD			
ATARI			
ATARI ST			
COMMODORE 64/128			
MSX			
SPECTRUM			

U.S. GOLD (FRANCE) S.A.R.L.,
ZAC DES MOUSQUETTES,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TELEPHONE 93 42 71 44

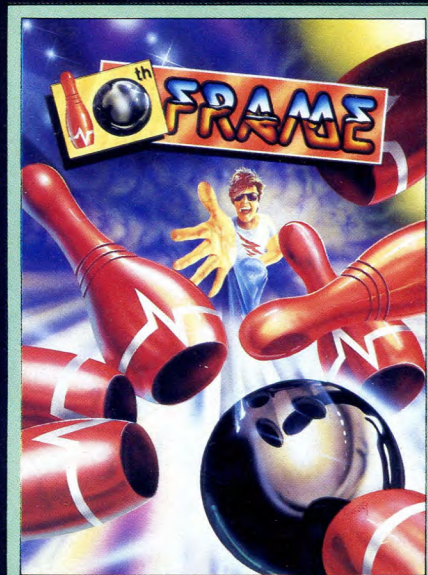
LEGAL EN EUROPE



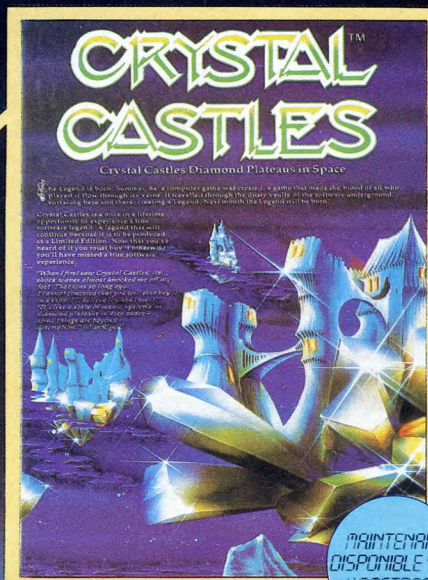
TAG-TEAM WRESTLING



EXPRESS RAIDER



TENTH FRAME

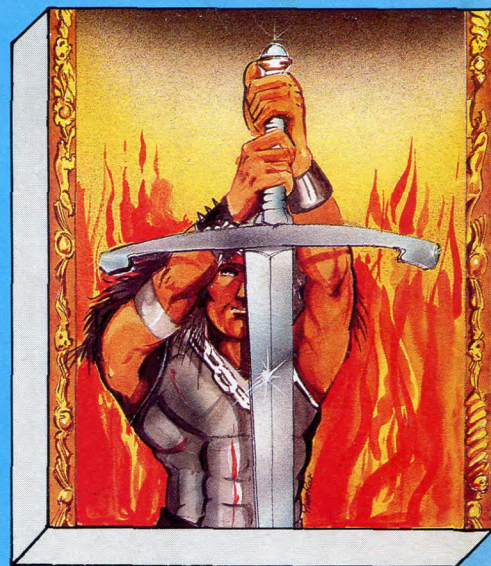
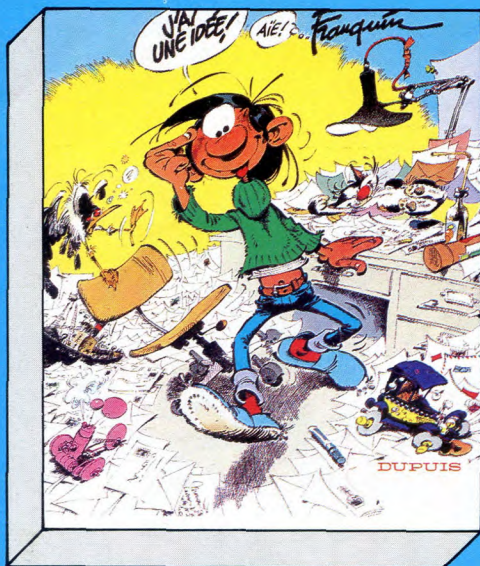


CRYSTAL CASTLES

AMSTRAD	AMSTRAD	AMSTRAD	AMSTRAD
ATARI	ATARI	ATARI	ATARI
ATARI ST	ATARI ST	ATARI ST	ATARI ST
COMMODORE 64/128	COMMODORE 64/128	COMMODORE 64/128	COMMODORE 64/128
MSX	MSX	MSX	MSX
SPECTRUM	SPECTRUM	SPECTRUM	SPECTRUM

MAINTENANT
DISPONIBLE SUR
L'AMSTRAD

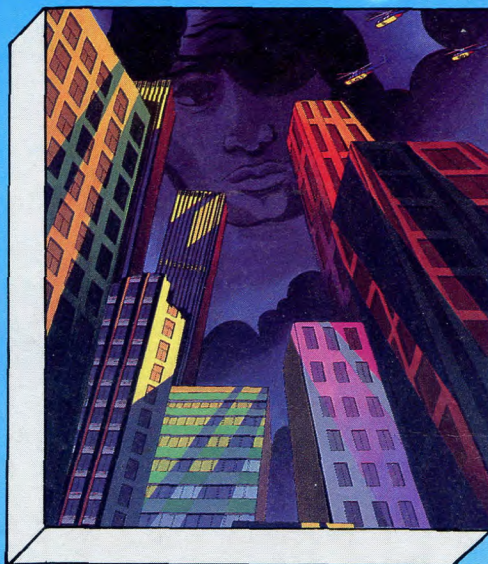
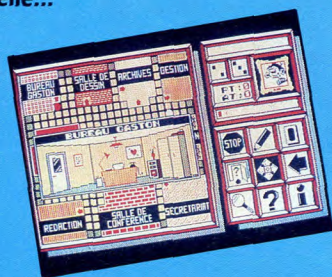




M'ENFIN

Le Gaffophone, [le diabolique Instrument de Gaston LAGAFFE] a été détruit, mettez vous dans la peau de Gaston et partez à la recherche du coupable. Mais qui, parmi le personnel des éditions DUPUIS, a pu commettre ce geste Irréparable ?

Il faut faire vite et trouver la solution avant l'abominable LONGTARIN (agent de police) qui mène lui aussi l'enquête. Grâce à ce Jeu d'aventure entièrement graphique et très facile d'utilisation, découvrez le petit monde des B.D. de Gaston LAGAFFE, en parcourant l'immeuble du Journal de SPIROU. De longues heures d'amusement en perspective, seul ou à deux, avec à chaque début de partie une aventure nouvelle...



MANHATTAN 95

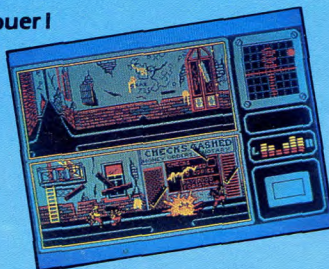
Fin! les héros solitaires, les explorateurs au rabais, les sorcières et leur balais mécaniques!

SNAIL, un rebus de la société, mal rasé et violent, vient d'être arrêté par les forces armées et envoyé au pénitencier de New York.

Sa seule chance de rachat réside dans une mission où le mot **DANGER** ne sert plus de point de repère!!

Son but : ramener le Président, dont l'avion détourné s'est écrasé dans cette île prison...

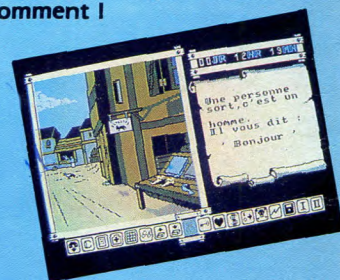
A vous de jouer!



GENRE :
ARCADE - AVENTURE

FER ET FLAMME

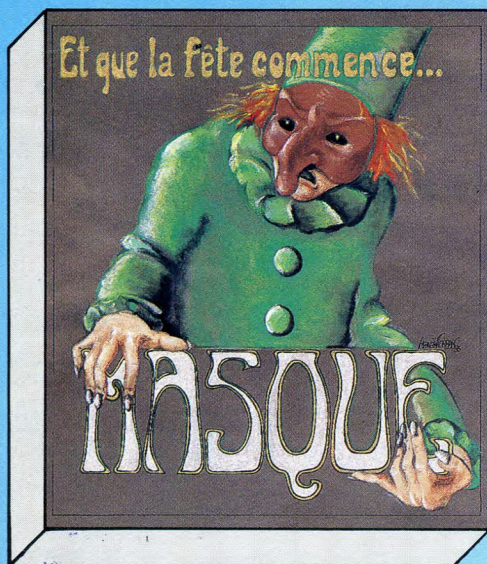
Vous aimerez ce Royaume appelé THULYNTE. Mais l'aimerez-vous assez pour vous opposer à l'Infâme KHAAL et à ses terrifiants pouvoirs ? Aurez-vous assez de courage pour l'affronter dans sa propre citadelle et délivrer THULYNTE, de sa démence ? **N'oubliez jamais que... quelqu'un doit payer!!!** Et peu importe où, quand et comment !



GENRE : 100% JEU DE RÔLE



présente



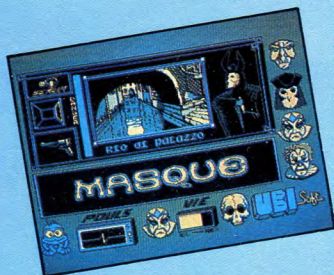
MASQUE

Vous jouez le rôle d'un homme dont la femme est morte, un poignard entre les deux épaules.

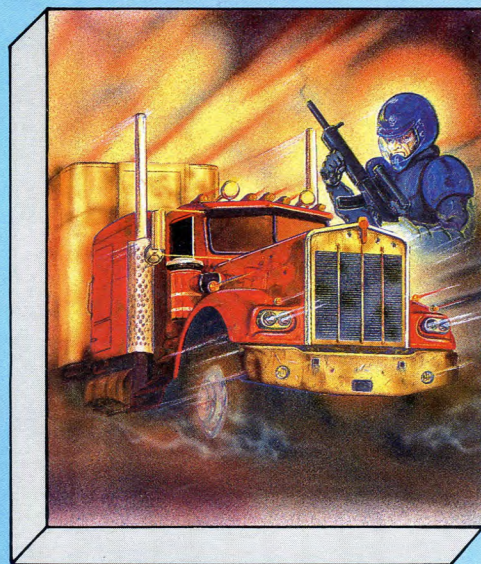
Un crime parfait ? Certainement pas. Un témoin se cache à Venise. Un témoin dont vous ne connaissez que le Masque!!! Vous êtes bien allé au commissariat mais la police devinant là un coup d'une société secrète, vous a conseillé de disparaître...

Comment disparaître ? Comme le témoin, comme l'assassin, comme tous ceux qui, dans la rue, enrichissent de couleurs la grande fête du Carnaval!!!

GENRE : AVENTURE



AMS 21



ASPHALT

1991... Une nouvelle loi est passée : dans certains secteurs des Etats-Unis, les véhicules ont le droit d'être équipés en armes... Les rares convois devant passer par ces zones sans lois ne sont jamais arrivés à destination.

Vous avez cependant décidé de relever le défi !!

Votre camion est bien préparé : plaques de 30mm, pneus renforcés, tourelle armée de M-16, lance-flamme. Vous êtes prêts à les affronter !!!



GENRE : ARCADE

JE DESIRE RECEVOIR LES LOGICIELS SUIVANTS :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

M'ENFIN
 MASQUE
 MANHATTAN
 ASPHALT
 FER ET FLAMME

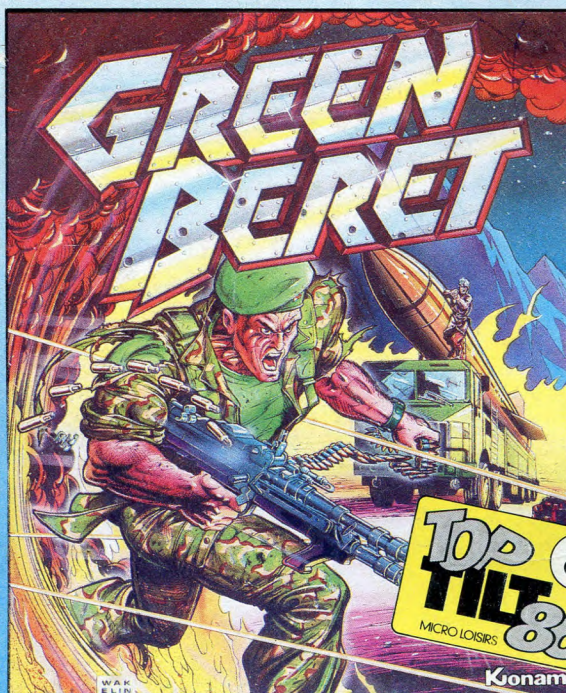
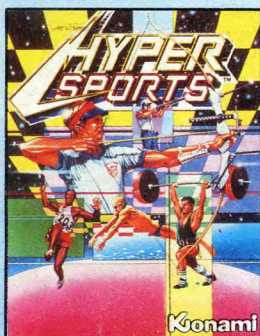
☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
☐ DISC 195 F ☐ CASS 150 F
☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
☐ DISC 180 F ☐ CASS 140 F
☐ 2 DISC 295 F



KONAMI'S
COIN-OP HITS

CINQ SUPER JEUX D'ARCADE POUR LE PRIX D'UN

C'EST DEJA NOEL!



Top
TILT 8°
MICRO LOISIRS 8%



KONAMI'S COIN-OP HITS

DISPONIBLE SUR AMSTRAD
CASSETTES
ET
DISQUETTES
COMMODORE
SPECTRUM

IMAGINE ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45

Imagine
The name
of the game