

LE PERSONNAGE LE PLUS
INSAISSABLE DES BANDES
DESINEES EST FINALEMENT
TOMBE DANS UN PIEGE...

ROAD RUNNER

LE VIDEOJEU CELEBRE
QUI RECREE LA VITESSE
ET L'ANIMATION DE CES
RENCONTRES
CLASSIQUES.



Quel que soit votre âge, vous vous êtes certainement amusé à regarder Road Runner, cet oiseau rusé qui stupéfie et qui déjoue le pauvre Coyote. Mais le déjoue-t-il vraiment? Vous le saurez en prenant le rôle de Road Runner dans cette fantaisie bourrée d'aspects comiques et d'action jusqu'à la perfection. Vous parcourez les canyons et les routes à toute vitesse en suivant la traînée de graines que quelqu'un a eu l'obligeance de placer là rien que pour vous (ou bien s'agit-il du premier piège???) Evitez les camions roulant à toute allure tout en surveillant de près les mines périlleuses ainsi que les nappes d'huile offrayantes et glissantes. Quelles mauvaises surprises vous réserve le sinistre coyote, caché quelque part en attendant lâchement le moment où il pourra enfin déguster un délicieux 'Road Runner rôti et pommes frites'. Nous sommes certains que vous parviendrez à déjouer toutes ses ruses facilement, agilement et avec un 'beep beep' hautain. Surmontez les obstacles, si vous avez des nerfs d'acier, des réflexes de panthère et la rapidité du plus rapide des oiseaux bipèdes autrement c'est: adieu et 'miam miam'!!!

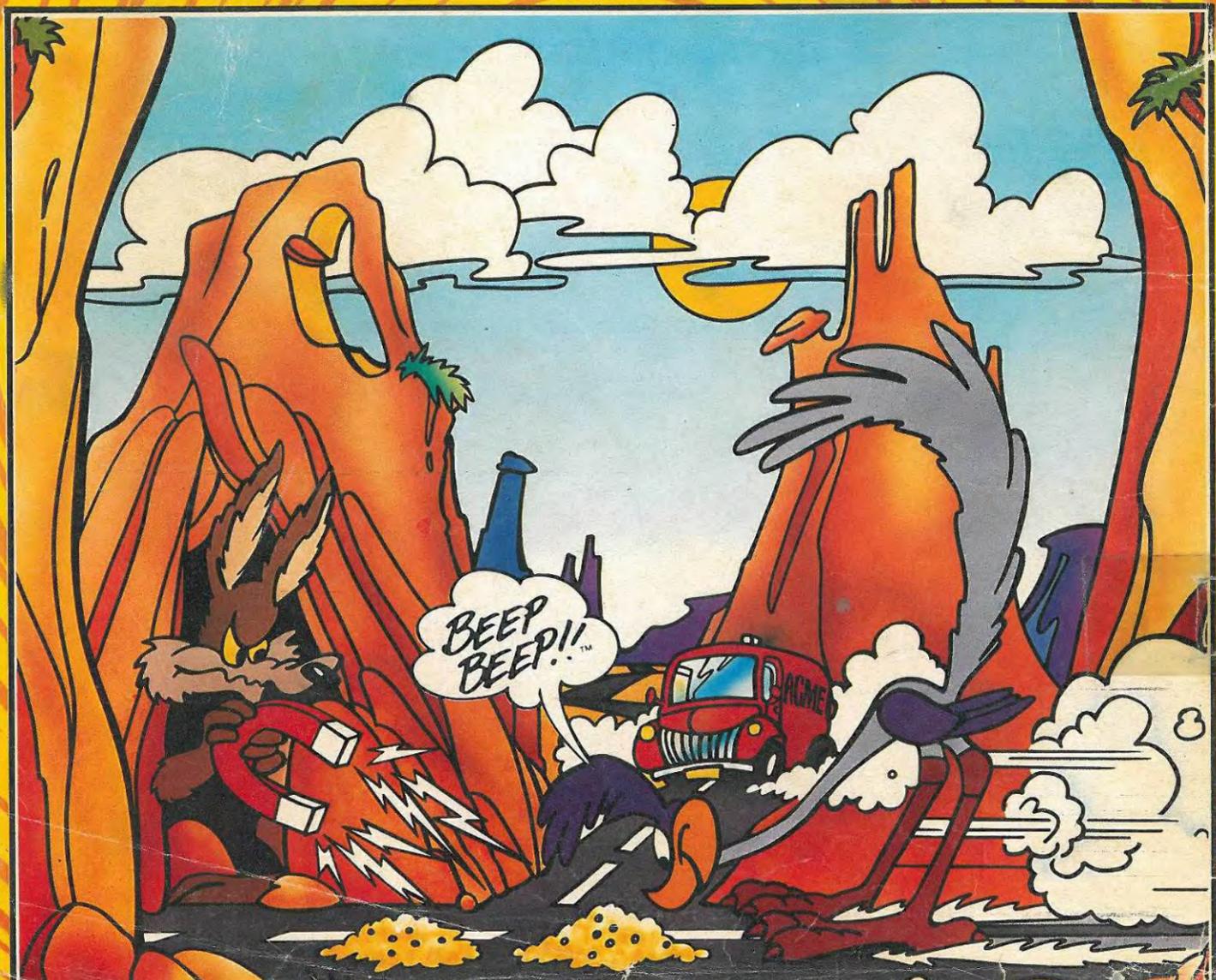


CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad



*Marque déposée de Warner Bros.
Utilisée par Atari Games Corporation
sous licence.
©1985 Warner Bros. et Atari Games
Corporation. Tous droits réservés.

U.S. Gold (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Châteauneuf de Grasie.
Tel: 9342 7144.

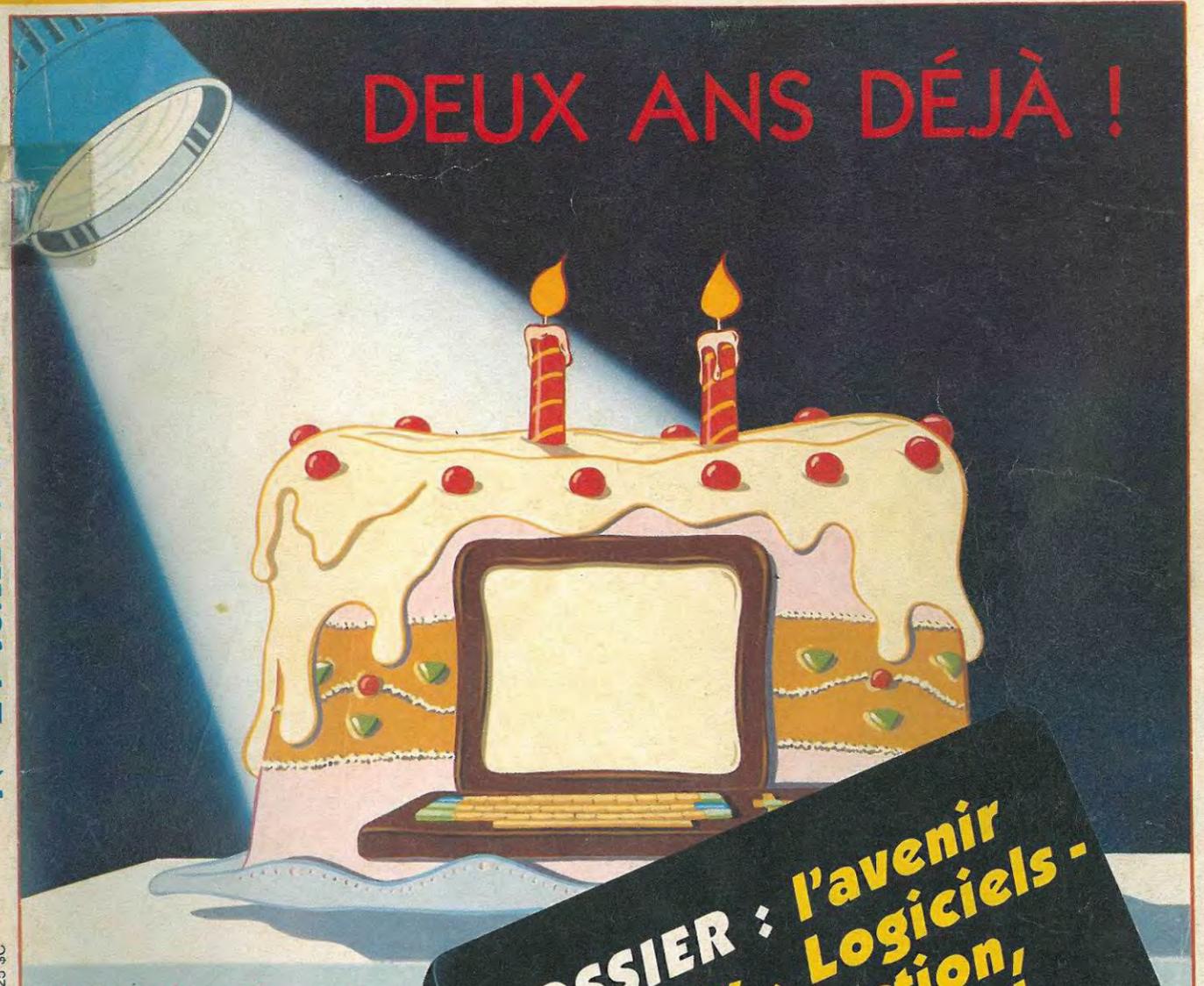


AMSTRAD

M A G A Z I N E

N° 24 JUILLET 1987 20 F

DEUX ANS DÉJÀ !



TORRES.-
spécial
anniversaire
3 jeux Mastertronic
à prix coûtant!



**DOSSIER : l'avenir
des jeux . Logiciels -
superproduction,
jeux à grand
spectacle**

BELGIQUE : 145 FB - SUISSE : 6,50 FS - CANADA : 6,25 \$C

M 1157 - 24 - 20,00 F



Les Top NASA



GENERAL TOP 20

- | | |
|---|---|
| EXCLUSIF 1 NASA,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | ARMY MOVES, IMAGINE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| OCEAN ALL STAR HITS,
OCEAN, AMSTRAD CPC | ACE OF ACES, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| AMSTRAD GOLD HITS N° 2,
US GOLD, AMSTRAD CPC | GAUNTLET, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| ENDURO RACER, ACTIVISION,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC |
| BARBARIAN,
PALACE SOFTWARE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | SILENT SERVICE, MICROPROSE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| PROHIBITION, INFOGRAMES,
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON | HEAD OVER HEELS, OCEAN,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| PACK AMSTRAD N° 2, FIL,
AMSTRAD CPC | STRYFE, ERE INFORMATIQUE,
AMSTRAD CPC |
| EXPRESS RAIDERS, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 | SLAP FIGHT, OCEAN,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST |
| METRO CROSS, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | KONAMI GREATEST HITS,
HIT SQUAD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64 |
| ARKANOID, IMAGINE,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST | DESPOTIK DESIGN,
ERE INFORMATIQUE, AMSTRAD CPC |

THOMSON TOP 10

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| EXCLUSIF 1 NASA | SILENT SERVICE, MICROPROSE |
| PACK THOMSON N° 2, FIL | H.M.S., COBRA SOFT |
| ARKANOID, FIL | YIE AR KUNG FU 2, FIL |
| MISSIONS EN RAFALE, FIL | AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES |
| AVENGER, FIL | LES CLASSIQUES Volume 1, TITUS |



3 JEUX
POUR LE PRIX D'UN

TRIO

HIT PAK

DATE DE
PUBLICATION
13th JUILLET

Elite Systems S.A.R.L., 1 Voie Félix Eboué, 94000, Créteil, Paris Téléphone: 43.39.23.21 Téléc: 220064, ext. 3076

GREAT GURIANOS
Jeu de café classique! Great Gurianos, un guerrier suprême combattant à armes inégales.



AIRWOLF 2
Vous voici, un fois de plus, aux commandes de tout dernier hélicoptère de combat, prêt à pénétrer dans un royaume où nul autre n'ose s'aventurer. "Alors en avant Stringfellow Hawk!" © 1984 Universal City Studios Inc.



3DC
Prenez garde aux dangers qui vous guettent! Pour réparer le sous-marin, votre seule chance d'évasion, vous allez devoir faire preuve de jugement, de réflexes et d'ingéniosité.

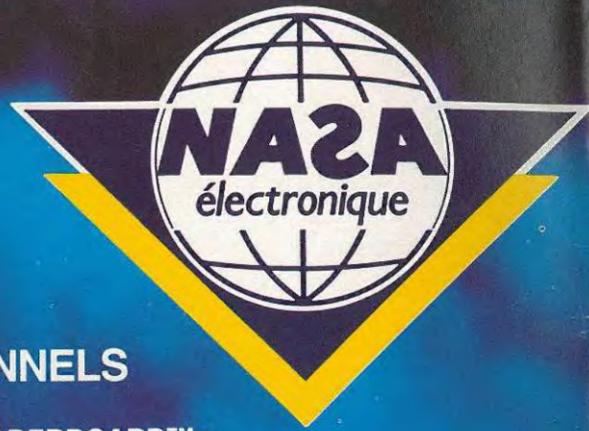


CATABALL
Un nouveau concept. Le contrôle précis, est nécessaire pour manœuvrer les quatre boules dans un monde hostile et atteindre simultanément le but.

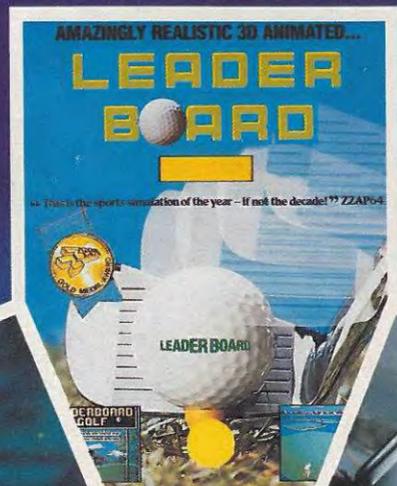


Les photos d'écran proviennent de différents ordinateurs.

LES EXCLUSIFS 1



UNE COMPILATION DE QUATRE PROGRAMMES EXCEPTIONNELS



- **LEADERBOARD™** : une étonnante simulation de Golf
- **XEVIIOUS™** : l'adaptation officielle du célèbre jeu d'arcade
- **TAI PAN™** : un jeu d'action qui vous plonge dans une aventure en Extrême-Orient
- **TOP GUN™** : une fabuleuse simulation de combat aérien, tirée du film

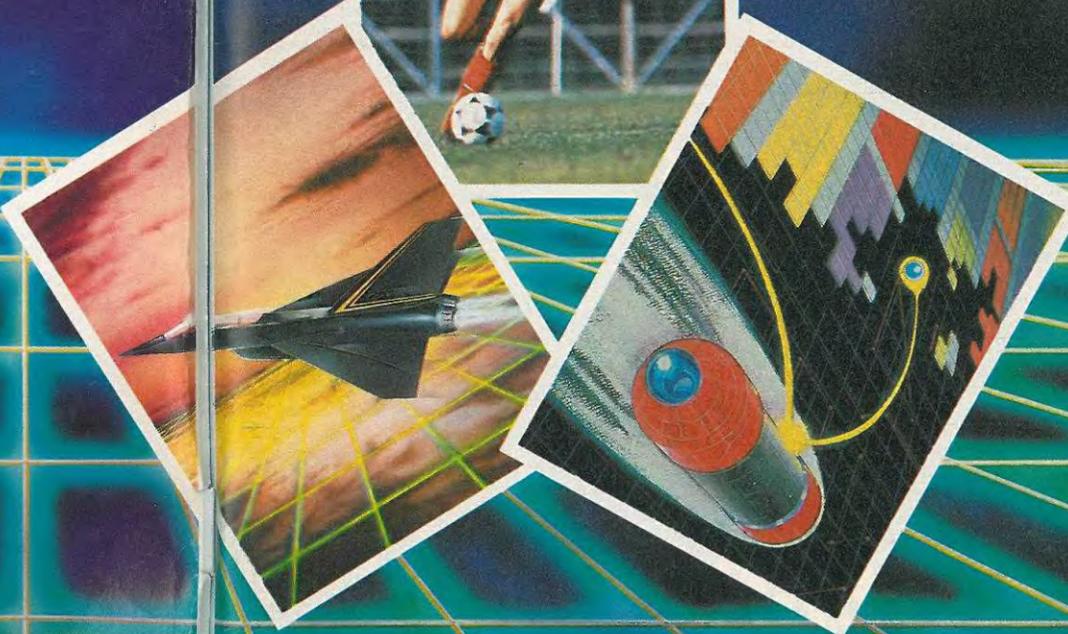
Pour Commodore 64, Amstrad CPC et Atari ST
Cassette ou disquette - De 119 F à 245 F



- **ARKANOID™** : le célèbre jeu d'arcade au rythme époustouflant
- **MISSIONS EN RAFALE™** : suspense en plein ciel à bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes
- **NUMERO 10™** : jouez en 1^{re} division pour mener votre équipe sur les chemins de la victoire

Pour THOMSON TO-MO - Cassette ou disquette - De 149 F à 195 F
© TAITO Corp., 1986

UNE SUPER COMPILATION DE TROIS BEST-SELLERS



SÉLECTION RÉALISÉE PAR

EN VENTE
EXCLUSIVEMENT DANS
TOUS LES MAGASINS
NAZA

- 75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T: 42 33 74 45
- 75005 PARIS 97, rue Monge T: 45 35 00 13
- 75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T: 47 05 30 00
- 75010 PARIS 1, place Stalingrad T: 42 09 41 19
- 75011 PARIS 31, avenue de la République T: 43 57 92 91
- 75013 PARIS Centre Commercial Masséna T: 45 83 48 92
- 75014 PARIS 88, avenue du Maine T: 43 21 94 30
- 75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T: 43 27 79 11
- 75015 PARIS 332, rue Lecourbe T: 45 57 89 39
- 75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T: 45 74 59 74
- 75019 PARIS 211, rue de Belleville T: 46 07 25 97
- 91000 EVRY Centre Commercial Evry II T: 60 77 39 59
- 91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T: 60 16 28 50
- 92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T: 47 93 90 45
- 92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaures T: 46 05 59 04
- 92000 NANTERRE 186, av. G. Clemenceau T: 45 06 49 49
- 92200 NEUILLY 110, av. Charles de Gaulle T: 47 47 23 30
- 93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T: 48 29 11 50
- 93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevrans T: 43 83 41 11
- 93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T: 48 20 12 15
- 93240 STAINS 93-97, rue Stalingrad T: 48 26 64 61
- 94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T: 48 98 31 51
- 95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier T: 39 61 40 44
- 95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T: 34 19 61 00
- 01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T: 74 23 48 82
- 06600 ANTIBES 42, av. Robert Soleau T: 93 65 86 65
- 06400 CANNES angle rue Hoche T: 93 38 82 83
- 06000 NICE 122, bd Gambetta T: 93 88 57 57
- 06000 NICE 4, bd Jean Jaures T: 93 80 87 87
- 10000 TROYES 7, rue de la République T: 25 73 73 89
- 13200 ARLLES 2 bis, place Lamartine T: 90 96 11 02
- 13470 CABRIES C. Com. Barneoud, Bat. B T: 42 02 54 45
- 13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T: 91 78 80 61
- 13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T: 94 45 08 67
- 14000 CAEN 89, rue Bernières T: 31 86 65 30
- 14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T: 31 34 26 99
- 17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T: 46 67 24 56
- 18000 BOURGES 13, place Gordaine T: 48 65 80 32
- 21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T: 80 46 58 88
- 25000 BESANCON C.C. Châteaufarine, rte Doie T: 81 52 26 03
- 26000 VALENCE 221, rue Victor Hugo T: 75 40 13 30
- 26000 VALENCE Centre Com. Valence II T: 75 55 98 92
- 27000 EVREUX Cap Car-Normandie T: 32 31 17 17
- 28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T: 37 21 28 28
- 30000 NIMES Bd Salvador Allende T: 66 29 87 96
- 31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T: 61 23 90 94
- 31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaures T: 61 62 90 36
- 31120 PORTEY S/GARONNE 96, ch. des Palanques T: 61 72 54 25
- 33000 BORDEAUX 23, cour de l'Intendance T: 56 44 93 01
- 34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T: 67 31 75 38
- 34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T: 67 50 02 49
- 37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T: 47 28 21 30
- 38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaures T: 76 09 10 09
- 38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T: 76 75 45 50
- 42000 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T: 77 72 36 00
- 42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T: 77 34 19 85
- 44000 NANTES Place du Change T: 40 48 19 96
- 45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T: 38 43 51 20
- 47000 AGEN 90, bd de la République T: 53 65 93 98
- 49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T: 41 86 11 00
- 50100 CHERBOURG 12, route de Paris T: 33 20 52 52
- 54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T: 83 35 70 92
- 58000 NEVERS 1, avenue Hoche T: 86 21 50 40
- 59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T: 27 29 36 90
- 59000 LILLE 59, rue Nationale T: 20 54 83 47
- 59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T: 20 91 47 85
- 60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T: 44 86 00 02
- 62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T: 21 56 98 10
- 62100 GALAIS Centre Com. Continent T: 21 34 90 77
- 62950 NOYELLES GODAULT Centre Com. Auchan T: 21 49 77 01
- 64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T: 59 30 64 66
- 65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T: 62 51 21 21
- 66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T: 68 34 07 62
- 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T: 88 22 34 00
- 67200 STRASBOURG ZI Hautepierre Sud Maille Heiene T: 88 28 52 64
- 68200 MULHOUSE 75, rue Franklin
- 69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T: 78 33 68 01
- 69002 LYON 26, rue Grenette T: 78 42 99 79
- 69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T: 78 56 43 35
- 69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T: 78 84 95 97
- 71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T: 85 37 16 55
- 72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T: 43 23 36 40
- 73000 CHAMBERY C. Com. Gallon Rue Centrale Bassens T: 79 70 53 33
- 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T: 50 51 47 22
- 76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T: 35 82 99 84
- 76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T: 35 07 07 07
- 76000 ROUEN Avenue de Caen T: 35 03 95 15
- 78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T: 34 78 64 40
- 83700 FREJUS 820, av. Delattre de Tassigny T: 94 33 32 02
- 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T: 90 85 82 10
- 86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T: 49 41 63 40
- 90000 BELFORT 52, Fg de France T: 84 28 38 21

LES EXCLUSIFS
SONT CHEZ
NAZA

J'en ai 3...



J'y ai droit !

Une MONTRE pour l'achat de 3 LOGICIELS.
comportant le sticker Guillemot International
chez tous les revendeurs affichant l'opération *

Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, contactez-nous ; nous vous indiquerons l'adresse du magasin le plus proche.

* ATTENTION ! Cette offre est valable jusqu'au 31 juillet 1987 dans la limite des stocks disponibles.

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE



IMPORTATEUR • DISTRIBUTEUR

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE
Téléphone 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 Guilcar - Télécopie 99 08 94 17

AMSTRAD MAGAZINE

SOMMAIRE
N°24
JUILLET 87

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL,
5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.

Directeur de la publication : Jean Kaminsky.

REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.

Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. Secrétaire de rédaction :

Suan Ajirent. Rédacteur en chef adjoint : Frédéric Nardeau.

Chef de rubrique : Georges Brize. Comité de rédaction : Eric

Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Sté-

phane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégl. Ont colla-

boré : Charles Corbou, Jean-François d'Estalens, Patrick

Gueulle, Guillaume Ponticelli, Alain Pré, Patrick Yoann. Cou-

verture : José Torrès. Illustrations : Dominique Carrara.

FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise

Kergreis. Maquettistes : André Lévy, Marc Soria. Montage :

Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. Abon-

nements : Martine Lapière au 43.98.01.71. Comptabilité : Sylvie

Kaminsky. Assistante de direction : Sabine Planque.

Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Cour-

bet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.

Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. Chef de publi-

cité : Christine Gourmelon-Malherbe. Assistante de publicité :

Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. Dépôt légal : 3^e trimestre 1987.

Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. Impres-

sion : La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indé-

pendante de la société Amstrad.

PERMANENCE TECHNIQUE SUR MINITEL :

exit CAFEÉ, bonjour MICROTEL

Nous vous l'avions annoncée : voici opérationnelle
notre messagerie "Microtel".

A partir du 1^{er} juillet donc, notre permanence tech-
nique sur Minitel est transférée de la messagerie
Cafée vers "Microtel". Vous y trouverez de nom-
breuses autres rubriques (comme Help ou le Télé-
chargement). Dès le 1^{er} juillet, tapez 3615 puis
MICROTEL et suivez le GUIDE.

News

Le Festival de la micro	8
Lancement du PC 1640 aux Etats-Unis	18
Gérez vos cagnottes	22

Softs

Sigma 7	19
Barbarian	20
Striker	26
Relief action	27
Little computer People	30
Les passagers du Vent II	35
Chip : hit collection	36
Prophétie	41
Z	47

Amstrad PRO

Les news	51
Londuleur Microlab de CMS	58
Initiation à Multiplan, deuxième partie	60
Fiche, la vitesse du Basic	62
Datamat pour PCW	64
Généric Cadd	67

Trucs et bidouilles

Forth, les possibilités de la mémoire	70
Mathez votre Amstrad	106
Créez votre jeu d'aventure en logo	108

Kit

Un analyseur logique	110
----------------------------	-----

Reportage

Un PC 1512 fait la pluie et le beau temps à Roland Garros	147
--	-----

Listings

Belote	122
Cer-bert	151
Vérificateur V 2	134

Dossier

Comment jouerons-nous en 2007 ?	163
Ere Informatique : vers l'identification au héros	165
Oxphar, côté micro	168
Loriciels, à l'écoute du marché	169
Infogrames, la MGM du jeu	170
Cobra Soft : des "coups", du cinéma	170

Divers

Le grand concours d'été	156
Courrier	117
PA	142
Amstrad Magazine a deux ans	12

EDITO

Chaque année, c'est la même histoire !!!

Tous les ans, à la même époque, c'est la même histoire. Le printemps — même s'il n'est pas extraordinaire —, la fatigue accumulée tout au long de l'hiver, l'approche des vacances : tout ceci concorde pour nous donner une irrésistible envie de faire de longues siestes à l'ombre des arbres en fleurs. Et, à chaque fois, vers fin mai-début juin, nous "tombent" dessus trois événements qui nous forcent au travail. Je vous cite, dans l'ordre :

— notre anniversaire. Eh oui, nous avons déjà deux ans. Nous les fêtons avec vous en vous proposant trois jeux Mastertronic. Organiser une promotion, ce n'est pas si simple que ça, croyez moi !

— le "Scoop" Amstrad : au dernier moment, alors que toutes les pages sont prêtes à partir chez notre imprimeur, "boum" voilà que nous apprenons le lancement d'un nouveau PC 1640. C'est toujours comme ça avec notre constructeur préféré, les scoops se concoctent au moment où les esprits relâchent leur surveillance.

— notre directeur de publication qui dit tout d'un coup : "il faudrait bien faire un salon". Et son équipe au grand complet, de travailler d'arrache-pieds ! Aujourd'hui, nous pouvons vous demander de retenir déjà ces dates : les 9, 10 et 11 octobre, ce sera le "Festival de la Micro", un salon spécial "jeux", multi-machines. Organiser les Amstrad-Expo de janvier et novembre 1986, c'était très bien, mais maintenant que notre groupe se diversifie — je pense aux "petits frères" Compatibles PC Magazine et 1st — il nous fallait viser plus "œcuménique".

Bref, trois événements, trois empêcheurs de faire la sieste en rond. C'est difficile d'être journaliste dans la revue que vous attendez fébrilement tous les mois !

Mireille Massonnet

sés...). Une soixantaine d'exposants seront présents, fabricants, revendeurs, éditeurs de revues ou de logiciels, pour vous faire découvrir chacun leur dernière nouveauté.

Vous noterez que nous nous y

prenons très à l'avance. Rassurez-vous, nous aurons l'occasion d'en reparler. Ceci dit, feuillotez bien votre magazine, une surprise vous y attend...

LES JEUX MICRO OLYMPIQUES: tous à vos joysticks

Attention, retenez-bien le nom des dix jeux qui suivent, ils feront peut-être de vous un champion micro-olympique :

Arkanoid (Ocean), **Gauntlet** (US Gold), **Ghost'n Goblins** (Elite), **Grand Prix 500** (Microids), **Macadam Bumper** (Ere Informatique), **Manhattan 95** (Ubi Soft), **MGT** (Loricels), **MLM 3D** (Chip), **Prohibition** (Infogrames), **Winter Games** (Epyx).

Nous osons supposer que vous êtes certainement un "crack" du score sur au moins un de ces dix jeux, voici donc très précisément ce que vous allez faire.

Premièrement vous choisissez le jeu, (parmi ces dix, c'est la dernière fois que je vous le dis !) sur lequel vous pensez être vraiment bon.

Deuxièmement vous jouez "comme un malade" et réalisez un score "d'enfer".

Troisièmement vous notez ce score, et le nom du jeu sur lequel vous avez joué sur CARTE POSTALE UNIQUEMENT. Vous notez aussi obligatoirement votre nom et adresse complète.

Quatrièmement vous ajoutez sur cette même carte postale le nom, si vous le connaissez, du revendeur micro-informatique le plus proche de chez vous et son adresse.

Cinquièmement vous nous envoyez le tout à : Amstrad Magazine, Jeux Micro-Olympiques, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

Bon vous avez compris, voici ensuite ce que NOUS, nous al-

lons faire : nous recevons vos bulletins et les transmettons aux revendeurs les plus proches de chez vous — sous réserve qu'ils aient entre temps accepté de participer à nos jeux micro-olympiques, mais ne vous inquiétez pas, nous sommes déjà entrain de les contacter —.

Chaque revendeur sélectionnera le meilleur joueur pour chacun des dix jeux. Chacun de ces dix premiers gagnants sera à son tour convoqué pour les demi-finales. (Leur date sera affichée en devanture des magasins et publiée dans la revue). Les finales auront lieu durant le Festival de la Micro du 9 au 11 octobre 1987.

Si cela peut vous inciter à pulvériser vos scores, sachez qu'il y aura un nombre impressionnant de lots, et une finale internationale, l'année prochaine en juin 1988 !!!

Il ne vous reste plus qu'à jouer et faire de super-scores. Nous vous souhaitons bien du plaisir !

(Psitt : les scores seront vérifiés en demi-finales : diplômés s'abstenir !).

Le Festival de la micro : c'est nous et c'est du 9 au 11 octobre

S'appuyant sur notre courte, mais néanmoins bonne expérience des expositions informatiques de grande envergure, (souvenez-vous : Amstrad Expo en janvier 86, puis novembre 86), nous, c'est-à-dire notre groupe de presse (Néo-Média), organisons cette année notre premier "Festival de la micro" multi-machines. Si d'ordinaire le terme de festival ne s'accorde

que peu à ce genre d'exposition, il est tout-à-fait de circonstance pour ce qui nous préoccupe. En effet, fête il y aura, grâce, entre autres à la participation de Patrice Drevet et de son Mini-journal qui se déroulera sur place les trois soirs durant. Qui dit Mini-journal dit jeux, musique, artistes divers ; de quoi passer des journées bien remplies, (confétis et serpentins autori-

AVEC
AMSTRAD
MAGAZINE

VENEZ TOUS AU

FESTIVAL
DE LA MICRO

TOUTE LA MICRO, TOUS LES LOGICIELS, TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES

— Une grande exposition de matériels informatiques grand public, avec les plus grandes marques, les éditeurs de logiciels, les revendeurs les plus prestigieux...

- Une animation de qualité, avec :
 - La finale des JEUX MICRO-OLYMPIQUES
 - Le MINI JOURNAL de Patrice Drevet
 - De nombreux invités du monde du spectacle, de la musique, des sports...

DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987
ESPACE AUSTERLITZ, PARIS

Coupon réponse à retourner à NEO MEDIA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé avec une enveloppe timbrée à votre adresse.

OFFRE SPÉCIALE RÉSERVATION

Nom et prénom :

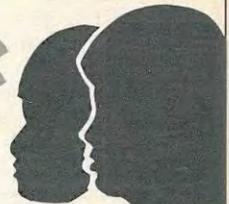
Adresse :

ÉVITEZ L'ATTENTE !

ÉCONOMISEZ !

Pour éviter les files d'attente, je souhaite réserver dès aujourd'hui, au tarif préférentiel de 20 F (au lieu de 25 F). Je joins un chèque postal ou bancaire et une enveloppe timbrée pour la réponse. Vous recevrez un « carton de visiteur »

Sondage-lecteurs : votre profil messieurs-dames



Certains d'entre vous se rappellent probablement qu'au mois de février nous les avons "sondés". Nous vous livrons aujourd'hui certaines des conclusions élaborées, très scientifiquement par les sociétés VCB 2 et SECEM. Avant toute autre chose, merci beaucoup pour vos nombreuses réponses, elles nous aident infiniment à améliorer la revue.

affirmez avoir reçu une formation informatique à 80 % (euh, sans vouloir en vexer certains, la rédaction se permet de trouver ce chiffre légèrement exagéré, rien qu'à l'écoute de la permanence téléphonique !). 73 % d'entre vous programment, 67 % jouent également ; 27 % utilisent un traitement de texte et 25 % une autre application professionnelle. Donc, il y en a parmi vous qui programment, jouent et travaillent. CQFD.

Vous et votre revue d'élection

Vous n'êtes qu'un quart à être abonnés, bravo donc à tous ceux qui nous achètent si régulièrement en kiosque ou chez un revendeur. A 37 % vous trouvez notre présentation très bonne et à 47 % seulement "bonne". (Ce qui montre que finalement vous nous aimez plutôt bien, mais rassurez-vous, nous essaierons malgré tout de faire toujours

"mieux"). Que lisez-vous ? (Question éminemment importante pour nous !). Alors dans l'ordre : les tests de logiciels, 74 % ; les trucs et astuces, 72 % ; les tests de matériels, 62 % ; Help, 60 % ; et les news, 52 %. Vous souhaiteriez que nous fassions des efforts sur : les reportages, (nous vous préparons de super surprise pour la rentrée !), "Amstrad Pro" et la rubrique "Courrier". Croyez-nous, nous vous avons "compris" ! Vous devriez bientôt vérifier certains changements. (Dès septembre). Incroyable mais vrai, (nous n'avons pas votre courage) vous êtes plus de 63 % à saisir pendant de longues heures, nos listings. (Il y en a un qui est très fier, c'est le "rédac-chef adjoint", "Fred", à qui revient tout l'honneur de l'organisation de cette rubrique).

Vous et votre matériel

Suivant une logique à toute

épreuve, les plus jeunes d'entre vous (en gros de 7 à 18 ans) possèdent un CPC 464 et les plus vieux un CPC 6128. Par ailleurs, vous êtes pour le moment un quart, sur l'ensemble de nos lecteurs, à posséder soit un PCW, soit un PC12.

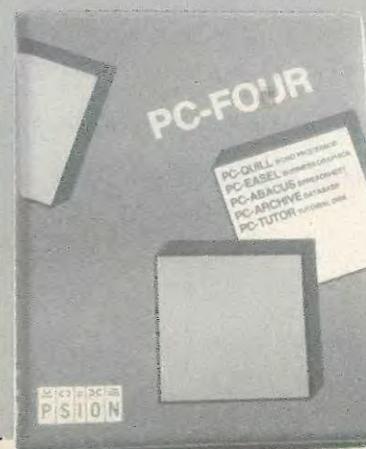
Quant aux lieux de vos achats, il restent encore, et dans une très large proportion — 69 % — les revendeurs spécialisés à qui vous faites toujours plus confiance qu'aux grandes surfaces et autres VPC.

Signalons encore qu'au moment des fêtes 86-87 vous avez dépensé beaucoup d'argent pour "nourrir" votre principal hobby (ou instrument de travail) : toutes populations confondues, vous faites (!) des chèques d'environ 1 600 F, mais les plus de 30 ans sont allés jusqu'à 2 850 F. Voilà, vous connaissez l'essentiel des conclusions de ce sondage ; il nous sert beaucoup et contribue en ce moment à préparer la rentrée. Souhaitons que vous le trouviez également intéressant. A bientôt, très certainement.

de deux semaines n'est jamais dépassé, M. Addad, le responsable estimant qu'au delà de deux semaines de réparation, si

une machine est toujours hors d'état, c'est qu'elle est morte ! CMS/ITS, 31, rue de Maubeuge, 75009 Paris.

KA l'informatique douce : en douceur vers le monde Amstrad



KA l'informatique douce, vous ne connaissez peut-être pas. C'est bien normal : cet importateur-distributeur s'est surtout illustré jusqu'à présent dans le monde professionnel du Mac d'Apple et d'IBM. Avec un atout essentiel — comme l'indique son nom — faire venir les utilisateurs en douceur dans le monde de l'informatique, par le biais de stages très réputés et de conseils et d'aides toujours entretenus avec ses clients. Outre les stages que cette société propose donc, et qui peuvent vous intéresser, comme ceux

Suite page 15

CMS : la maintenance "48 H. chrono"

CMS, la société qui commercialise l'onduleur (cf. notre article dans "Amstrad pro") propose un nouveau service de maintenance "48 H. chrono". (Toute ressemblance avec des faits

ayant existé est purement fortuite !) 48 H. chrono cela veut dire ici que vous arrivez avec votre ordinateur en panne le lundi matin avant dix heures, par exemple, et que vous pouvez ensuite revenir le chercher, réparé, le mercredi en fin d'après-midi. En fonction du symptôme que vous définissez aux techniciens de CMS, ceux-ci décèlent immédiatement le secteur de la panne et vous proposent un devis-type. (CMS possède toute une série de forfaits pré-établis qu'ils peuvent ainsi vous annoncer immédiatement). Dans certains cas, le 48 H. est impossible, souvent faute d'une pièce en stock. Vous êtes alors prévenu. Mais dans tous les cas, le délai maximum de réparation

M. Addad, le responsable de ITS/CMS

ATARI, LE FABRICANT DE JEUX DE CAFÉ LE PLUS CÉLÈBRE DU MONDE, A CRÉÉ LE JEU D'ARCADE LE PLUS CÉLÈBRE DU MONDE "PAPERBOY"

ELITE

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

ELITE SYSTEMS SARL
1 Voie Félix Eboué, 94000 Créteil, Paris
Tél: 43.39.23.21
Télex: 220 064, ext 3076

Spectrum
Amstrad
Amstrad
Commodore
Commodore
CB/Chèque bancaire

Cassette
Cassette
Disque
Cassette
Disque

BIENTÔT DISPONIBLE SUR AMSTRAD

elite

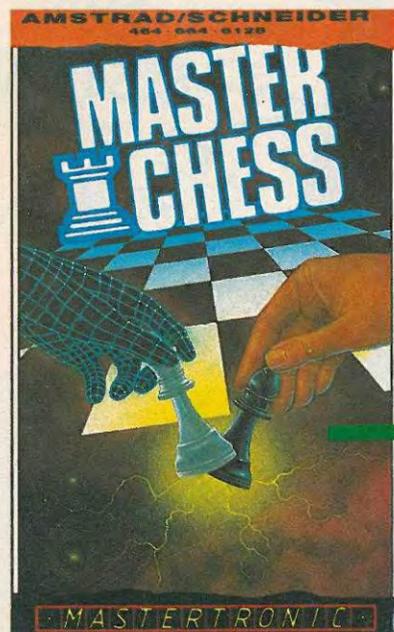
AMSTRAD MAGAZINE A DEUX ANS : NOUS LES FÊTONS AVEC VOUS !

*à prix
constant!*

Trois jeux **MASTERTRONIC** pour 38 F (8,50 F de frais d'envoi compris)
Un vrai prix cadeau "Spécial anniversaire"

Un anniversaire, cela se fête, vous êtes tous d'accord avec nous. Cette année, nous avons choisi de vous proposer trois jeux pour le prix d'un... et encore, à quel prix ! Pour la modique somme (selon l'expression consacrée) de 38 F, vous recevrez trois jeux Mastertronic (version cassette) : Masterchess, Feud, (le jeu best-seller en Angleterre actuellement) et Jackle and Wide. Il vous suffit de nous renvoyer le bon de commande ci-dessous rapidement... Vous pourrez alors vous installer devant votre micro, joystick en main, en ayant une petite pensée pour le "grand âge" de votre revue préférée.

LES JEUX



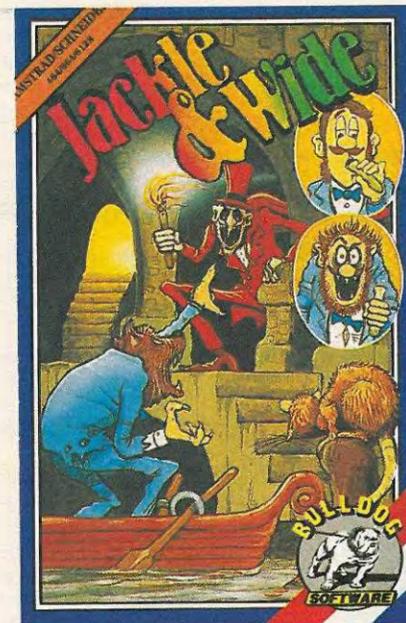
FEUD :

Vous êtes Léaric et vous combattez le "très méchant" sorcier Léanoric pour le titre de sorcier suprême. Comment ? A coup de sortilèges, bien entendu. Lesquels sortilèges sont à faire mijoter, à feu moyen, à raison de 5 mn., par demi-livre, dans votre grand chaudron. Dépêchez-vous : Léanoric est précisément entrain de faire la même chose de son côté.



MASTERCHESS :

C'est un jeu d'échecs !!! (Vous vous en seriez douté, ou bien ?) Mais il a la particularité intéressante d'être le seul jeu d'échecs dans la gamme des "budgets". Ceci dit, si vous savez jouer aux échecs, vous saurez jouer avec Masterchess. (Les notices des trois jeux sont fournies par Mastertronic EN FRANÇAIS).



JACKLE AND WIDE :

Ou encore la version micro de "Dr Jekyll and Mr Hide". Vous connaissez évidemment tous l'histoire de ce savant apprenti-sorcier qui avale imprudemment n'importe quelle potion. Donc le docteur Jackle avale un peu rapidement la potion : il devient complètement fou, je dirais même plus : carrément timbré. Hop, vous volez à son secours pour essayer de lui trouver une antidote, mais malheur (!) le seul savant à détenir cette antidote est le pire ennemi du pauvre docteur et il a caché le produit recherché sous (oui, "sous") Hyde Park. Nous vous souhaitons donc bien du plaisir.

ATTENTION

- Cette offre est limitée aux 10 000 premières demandes et valable jusqu'au 20 juillet 1987 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
- Pour ceux d'entre vous qui partent en vacances en août, nous leur demandons dans la mesure du possible de nous renvoyer ce coupon avant le 10 juillet (pour des raisons évidentes d'acheminement du courrier).
- Aucun pack ne sera délivré directement dans les locaux d'Amstrad Magazine, ni de Mastertronic.

MASTERTRONIC:

L'éditeur best-seller

Il y a deux ans, Mastertronic se lance dans l'édition de jeux micro, ligne "budget" (la traduction littérale serait quelque chose du genre "petit budget"). Les autres éditeurs terrifiés voient apparaître sur le marché des jeux à des prix inconnus jusque-là : 19, 29 ou 49 F. En août 1986, l'éditeur déjà bien implanté sur le marché européen, s'installe aux Etats-Unis. Aujourd'hui il est le premier éditeur sur ce marché, en nombre de logiciels vendus. En France, Mastertronic affirme vendre, en moyenne échelonnée sur toute l'année, (avec

des pointes bien entendu aux alentours de Noël), une vingtaine de milliers de produits par mois. 20 000, joli chiffre n'est-ce pas ? Il nous prouve en tous les cas que vous aimez bien ce que fait cet éditeur. (C'est aussi pour cela que nous vous proposons cette promotion). Et nous, nous pouvons vous assurer que Mastertronic vous aime bien puisque 29,50 F, pour trois jeux, cela représente pour eux, trois jeux vendus pour le prix d'un seul. (Si vous voulez mieux connaître le marché du "budget" et le phénomène Mastertronic, nous vous recommandons notre prochain numéro, vous y trouverez un article plus complet). En attendant, Mastertronic et nous espérons que vous vous amuserez bien.

BON DE COMMANDE

A renvoyer à : Amstrad Magazine, "Spécial Deux Ans", 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

Je commande packs de trois jeux Mastertronic, au prix de 38 F TTC.

Ci-joint la somme de F.

Nom

Prénom

Adresse complète



d'adapter ce jeu sur micro ? Mais bon, les voies du Seigneur sont impénétrables !

Et le soft ? tu en parles ?

Avec joie. Il a été décidé par les programmeurs engagés dans l'affaire, d'utiliser le mode écran 1, soit (mais ai-je besoin de le rappeler ?), une résolution de 320 sur 200 pixels, avec quatre couleurs.

De fait, les graphismes sont nettement plus raffinés que dans un jeu comme "Grand prix 500" par exemple, mais, hélas ! aussi moins colorés. Il résulte que les motards sont tout noir, la route toute verte, et le décor d'un jaune bizarre. De plus, et c'est assez merveilleux dans son genre, les coureurs sont translucides (et non pas transparents, ne confondons pas), on peut voir au travers des zones non colorées.

Pour le reste, reconnaissons le réalisme euh... réaliste de la course : saut par dessus les obstacles, collisions des coureurs, dérapages, et toutes ces sortes de choses qui font d'une compétition motocycliste un fléau pire que le Sida, le cancer et Mireille Mathieu réunis.

Encore un regret avant de nous quitter, le bruitage. Un morne ronronnement de moteur, ressemblant plus à un renvoi de bébé est la seule distraction sonore de ce jeu. Ce qui n'est pas étonnant, puisque c'est le signe distinctif de tous les logiciels de simulation sportive mécanique sur CPC. Qu'attendent donc les programmeurs pour essayer de trouver quelque chose de nouveau dans ce domaine ?

Vraiment pas gentil

Eh non. Il est vrai, encore une fois, qu'il était très délicat d'adapter fidèlement un tel hit des salles de jeux. Mais toutefois, puisque l'entreprise a été tentée, il eut été de bon aloi de faire le maximum pour donner aux utilisateurs affamés de qualité, un logiciel qui tienne la route (surtout quand il s'agit d'une course de motos...). Mais ne décourageons donc pas Activision, dont la bonne volonté n'est plus à prouver, et espérons que leur prochain Amstradiciel sera d'une qualité supérieure. L'éditeur en est capable, nous le savons (de Marseille).

Stéphane Schreiber

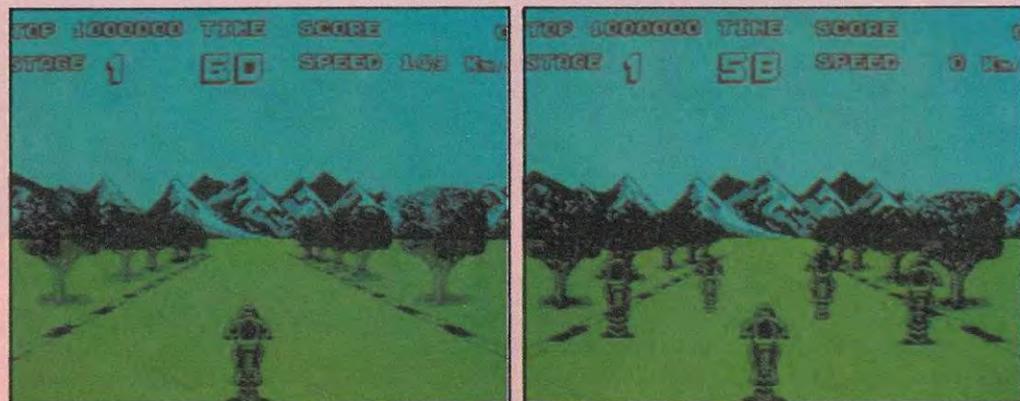
concurrents, et bien sûr les différents obstacles qui pourraient se glisser subrepticement sur votre chemin.

Pour cela, un seul moyen : des réflexes à toute épreuve. Eh bien non ! La rapidité tout relative de ce logiciel ferait mourir de rire la plus impotente des tortues manchottes. Et puisqu'il faut bien trouver une explication à ce défaut, en voici une, qui vaut ce qu'elle vaut, mais qui a l'énorme avantage d'être réelle, tenez-vous bien : si Enduro Racer est si lent, c'est parce que le programme est obligé de gérer plein, plein de choses en même temps, à savoir vous-même, vos concurrents, l'affichage et le scrolling de la route, celui du décor au fond, et le son. Ça fait beaucoup, même pour un misérable Z80 à 4 MHz. Ce qui m'amène à me demander s'il était justifié

possible entre les deux. C'est pourquoi je n'en ferai pas.

Je préfère ça !

Moi aussi, soyez-en sûrs ! Avec un tel titre pour unique slogan publicitaire, vous avez sûrement compris qu'Enduro Racer est une simulation sportive, de motocyclette pour être plus précis, et d'enduro pour être très juste. Le but du jeu est donc des plus simples : aller le plus loin possible en évitant les autres



Et de l'endurance, il va en falloir pour apprécier ce jeu à sa juste valeur ! Méchant, va ! Oui, c'est vrai que cette première phrase ne laisse rien envisager de bon quant à ce logiciel du géant Activision. Pourtant, pour autant qu'il ait pu me déplaire, je suis bien forcé de reconnaître qu'il est extrêmement bien réalisé.

En fait, je ne suis pas objectif du tout. Cela vient du fait que ce jeu est l'adaptation d'un jeu d'arcade qu'on trouve dans tous ces lieux de débauche — et que je fréquente avec une assiduité rarement égalée — que sont les salles de jeux. Connaissant donc la version originale programmée par la firme japonaise Sega, il m'a été extrêmement difficile d'apprécier la version micro-ordinateur d'Enduro Racer, et même la version Amstrad. Car enfin, aucune comparaison n'est



Suite de la page 10

d'apprentissage de Lotus ou de Page Maker par exemple, KA se rapproche maintenant des utilisateurs de PC 1512 avec une malette "PC 4" proposant quatre logiciels professionnels à des prix très Amstrad. Vous aurez

ainsi un traitement de texte, un grapheur, une base de donnée et une feuille de calcul pour moins de 1 000 F hors taxes, mais avec tout le suivi spécifique à KA ensuite. Qui dit mieux ? Nous testerons "PC 4" dans notre numéro de septembre.

Amstrad International : mieux qu'IBM et Commodore

Amstrad a vendu plus d'ordinateurs en Europe, en 1986, qu'IBM et Commodore. Plus que tous les autres constructeurs. C'est un cabinet d'études américain qui le reconnaît "International Data Corpora-

tion". Dans cette même étude, le cabinet américain avance 1 750 000 machines vendues au total pour Amstrad, soit environ un tiers de tout ce qui s'est vendu en Europe. Pas mal, qu'est ce que vous en pensez ?

Grand concours d'été : il y avait un bug !

Nous sommes tout-à-fait désolés. Nous avons fait une erreur (un bug ou une coquille, comme vous préférez). En fait, si nous avons omis de vous signaler le mois dernier ce que vous gagniez si vous participiez au 2^e tirage au sort, c'était tout simplement pour faire durer le suspense (NDLR : hum...). Ce mois-ci, vous verrez, en scrutant attenti-

vement notre double-page qu'au second tirage, vous gagnerez : un logiciel Crafton 2 — du premier au cinquantième prix —. Nous attendons donc vos réponses. (Et nous nous permettons de rappeler aux petits "pas-délurés" que la liste des revendeurs agréés Ere informatique est présente en bonne place au milieu de cette double-page !).

Computhink : maîtriser sa conjugaison anglaise



Hatier logiciels nous annonce la

sortie, au cours de ce mois de juin 87, de son dernier-né en matière d'EAO : Computhink. Fonctionnant sur PC et compatibles, il offre une étude de 850 cas de conjugaisons des verbes anglais à tous les temps — ce qui vous promet une étude plus que correcte — 48 exercices grammaticaux vous permettent en outre de réviser à votre rythme. Computhink s'adresse à tous ceux, quel que soit leur âge, qui possèdent déjà un bagage d'au minimum deux années d'apprentissage de l'anglais. Il est commercialisé au prix indicatif de 920 TTC.

Karma...gnifique !

Arrivé trop tard pour notre dossier, Karma se devait d'être cité.

Annoncé et réalisé compatibles, Karma spécialement sur PC et de Loricels doit être plus qu'un grand jeu d'aventure et de rôle

amstradistes..

Malins les amstradistes, ils ont enfin trouvé le logiciel de leur rêve !

Vous aussi adoptez le logiciel SÉRIE.2 et découvrez vite la COMMUNICATION SANS FRONTIÈRE...

Pour moins de 1.000 F vous pouvez désormais vous connecter directement sur le réseau téléphonique et transmettre vos fichiers, programmes, CAO, DAO en toute fiabilité. Avec SÉRIE.2, il n'est plus nécessaire d'être un crack en informatique pour enregistrer, archiver, imprimer, les pages écran de votre minitel afin de les consulter HORS CONNEXION c'est-à-dire : GRATUITEMENT.

Avec le câble spécial SÉRIE.2 reliez votre ordinateur à votre minitel et vous avez immédiatement accès à vos banques de données favorites. SÉRIE.2 UNE UTILISATION SIMPLE POUR DES APPLICATIONS MULTIPLES...

Avec SÉRIE.2 exploitez aussi les 2 millions d'adresses professionnelles de l'annuaire électronique pour créer vos fichiers et les récupérer dans les divers progiciels existants ou encore éditer des étiquettes adresses pour vos mailings.

SÉRIE.2 UNE EFFICACITÉ MAXIMUM POUR UN COÛT MINIMUM.

SÉRIE.2 vous ne trouverez pas moins cher ailleurs.

SÉRIE.2

● Version PC1512

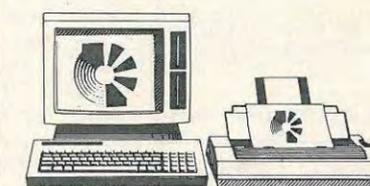
990 F TTC.

● Version CPC 464 + DD1, CPC 664, CPC 6128, PCW 8256, PCW 8512 (nécessite un interface série RS 232 C).

690 F TTC.

SÉRIE.2 est en vente à la fnac

AVEC SÉRIE.2 : "TÉLÉCOMMUNIQUEZ MALIN !"



branchez-vous!

JMN
DIFFUSION

Pour tout complément d'information, retournez ce coupon à :

JMN DIFFUSION
LES CLÉMATIÈRES 38410 URIAGE
Permanence téléphonique : 78 27 97 90

M., Mme _____

Adresse _____

Code postal _____

graphique en faisant appel également à la stratégie, la gestion, la diplomatie et l'adresse. Autant de composantes qui feront certainement de ce jeu

l'une des superproductions de l'année. Le plus "titanesque" est que Karma va utiliser 512 Ko de mémoire !!

Résultats du concours Novagen/Amstrad magazine

1^{er} prix :
Crenobria Dragan, 75010 Paris.
du 2^e au 11^e prix :
Drouart Erick, 80190 Nesle.
Brusorio Laurent, 37600 Loches.
Tenisson Hervé, 44330 Valet.
Faivre Alain, 94120 Fontenay s/Bois.

Chanel Monique, 69200 Venisieux.
Besnaci Karim, 06400 Cannes.
Mignot Sébastien, 79000 Niort.
Bredelet Michel, 52000 Chaumont.
Defaux Bernard, 67470 Seltz.
Voegelin Vincent, 95130 Franconville.

Amstrad Magazine premier toutes catégories

Certains d'entre-vous ont eu vent du sondage lancé par Innelec, d'autres y ont peut-être participé. Basé sur un mode très

particulier de diffusion, puisqu'utilisant les jaquettes de jeux pour support, ce sondage a confirmé ce que nous savions

Des Cours par Correspondance POUR AVOIR UN METIER

Pour reprendre ou continuer vos études tout en travaillant
Pour changer de métier ou vous spécialiser sans interrompre vos activités
INTERROGEZ-NOUS !

Nos Conseillers Pédagogiques vous orienteront dans vos études.

Formations professionnelles

- Analyste Programmeur
- Programmeur sur micro-ordinateur
- Technicien en microprocesseurs
- Electronicien
- Technicien en Electronique et Micro-Electronique

Nos cours peuvent être suivis dans le cadre de la
FORMATION CONTINUE

Préparation aux Examens
d'Etat Informatiques
BTS - BP
Avec notre contrat "Garantie-Etude"

Cours Généraux
**INFORMATIQUE
BUREAUTIQUE***

INSCRIPTIONS TOUTE L'ANNEE



INSTITUT
PRIVE
D'INFORMATIQUE
ET DE GESTION

7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes
(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 4720

NOM.....
Prénom.....
Adresse.....

Tél.....

déjà (au diable la fausse modestie), à savoir que nous étions les plus lus parmi le jeune lectorat acheteur de logiciels ludiques. Les résultats sont édifiants, jugez vous-même : sur un total de réponses de 1919 utilisateurs, 531 personnes lisent Amstrad Magazine, ce qui nous place juste devant nos honorables confrères Tilt, CPC et autre Hebd-

logiciel, ce dernier ayant prématurément disparu. S'il est vrai que nous pouvons nous féliciter d'un tel résultat, il n'en demeure pas moins que nous devons nos remerciements pour votre fidélité. Nous n'en resterons pas là pour autant et essaierons encore de nous améliorer.

Des cadeaux !

Le très long listing Astro paru dans notre numéro 22, a fait l'unanimité parmi nos lecteurs qui l'ont saisi... A tel point que nous avons reçu à la rédaction "un petit cadeau" pour son auteur. Une lectrice du Loir et Cher nous a en effet envoyé un superbe livre "La vie, comment est-elle apparue" par les "Watchtower Bible and Tract Society of N.Y." et "l'International Bible Students Association". Superbe livre, assuré-

ment, agrémenté de citations (bibliques) et donnant une vue "religieuse" de la création du monde. Accompagnait l'envoi deux brochures publiées par les Témoins de Jéhovah. Comme quoi nos lecteurs non seulement portent intérêt à la chose publiée mais encore appartiennent à des milieux et congrégations différentes... Informatique symbole d'union, quoi !

Cobra : le futur chouchou des plus jeunes

Bonne idée, de la part de Loricels, de se payer les droits d'adaptation sur Amstrad du célèbre dessin animé "Cobra". J'avoue qu'il a fallu que je me documente sur le sujet mais mon petit neveu m'a rapidement fait

comprendre l'intérêt qu'il va porter à cette adaptation de la célèbre (surtout chez les plus jeunes) série télévisée. Encore un peu de patience pour retrouver sur l'écran de votre ordinateur les héros de vos "après-devoirs"...

Systèmes informatiques et sécurité

Altitude XXI et l'Ecole Supérieure d'Informatique viennent d'éditer un ouvrage de 240 pages préfacé par Louis Leprince-Ringuet et Jean-Claude Fontanive, intitulé "La sécurité des systèmes informatiques". Le centre de formation Amstrad a également collaboré à ce qui peut être considéré comme un recueil très complet de la sécurité informatique sous toutes ses formes.

Sans vouloir retracer une tranche d'histoire, signalons que l'E.S.I. n'en est plus à ses débuts en matière d'informatique, puisqu'elle forme depuis plus de vingt ans des ingénieurs informaticiens avec tout ce que cela comporte comme arborescences.


ALTITUDE XXI
Ingénierie de formation et sécurité informatique

et

L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INFORMATIQUE

**LA SÉCURITÉ DES SYSTÈMES
INFORMATIQUES**

Préface : Louis Leprince-Ringuet
Introduction : Jean-Claude Fontanive

1987

Ce livre, tout nouveau en son genre, présente deux approches complémentaires telles que : la sécurisation d'un système existant à l'aide de méthodologies d'évaluation (Marion, Diebold, etc.), et la conception d'un système sécurisé. Cette étude, fruit de deux années d'une collaboration intense entre les principaux intéressés, est accompagnée par une présentation des enjeux aussi bien économiques que juridiques. Mais son rôle étant avant tout l'informa-

tion concernant un marché sans cesse en expansion, vous y découvrirez également des renseignements sur les possibilités offertes par les nouveaux environnements technologiques. Cet ouvrage, quasi indispensable à toute personne désireuse de mieux comprendre le monde informatique d'aujourd'hui et de demain, est diffusé exclusivement par : Altitude XXI, 119-123, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. 40.54.02.15/40.54.02.16.

LIRE

Micro-Application et PC



très nombreux sujets, ce livre comprend 450 pages et coûte 199 F.

— **Le Grand Livre du MS-DOS** : cet ouvrage doit permettre de découvrir tout ce qui concerne ce système d'exploitation. Le but de cet ouvrage, écrit par Schieb, est de vous faire maîtriser le DOS. Ainsi, de très nombreux exemples couvrant l'ensemble des commandes des huit versions principales de MS-DOS (de 1.0 à 3.2) vous permettront une approche concrète et plus simple de ce système d'exploitation.

Le grand livre du MS-DOS, 350 pages - 149 F.

— **Bien Débuter Sur PC** : écrit par Kamphausen et Wiesa, cet ouvrage veut guider le débutant dans ses premiers contacts avec son PC ou compatible et pallier les insuffisances de bon nombre de manuels livrés avec la machine. Les trois principaux sujets abordés sont la description "hardware", l'apprentissage de MS-DOS et l'initiation à la programmation en Basic. Bien débuter sur PC, 320 pages - 149 F.

— **Programmation avancée en GW & PC Basic**, fait suite au "grand livre du GW Basic et PC Basic" du même auteur (Bomanns). L'objectif de ce livre est d'aider les utilisateurs de GW/PC Basic à réaliser des programmes mieux finis et plus "professionnels". Traitant de

PSI : encore du PC et compatibles

— **DBase III Plus en mode direct** : écrit par René Cohen, ce livre s'adresse aux utilisateurs

débutants de dBase III Plus qui pourront ainsi construire leurs applications personnelles sans avoir à programmer. Décrivant les différentes commandes, cet ouvrage va plus loin en abordant les relations que peut avoir dBase avec les autres logiciels, le travail multifichiers et le fonctionnement en réseau. 192 pages

- 210 F.

— **Guide du programmeur DOS Plus** : dédié aux programmeurs, ce livre aborde les applications écrites sous CP/M86 et sous M/DOS. Après une présentation générale du système, différents domaines sont abordés et un index numérique et alphabétique des fonctions systèmes permet au programmeur de se repérer facilement. 192 pages - 185 F.

— **La pratique de Lotus 1.2.3 et ses macros** : destiné à l'utilisateur néophyte de Lotus 1.2.3, cet ouvrage décrit de façon progressive la version française de Lotus 1.2.3 et ses macros. Une première partie permet l'apprentissage du tableur et la seconde traite des macros permettant d'automatiser les traitements répétitifs. 224 pages - 245 F.

Sybex : Travail et détente

— **Amstrad PC 1512, dBase II PC, un générateur d'applications.**

DBase est un outil puissant mais assez rébarbatif de par sa difficulté. Le but de cet ouvrage est le développement d'un générateur d'applications (avec masques de saisie, manipulations des enregistrements etc.). Ce livre s'adresse tant à des débutants qu'à des programmeurs confirmés qui pourront adapter les programmes donnés selon leurs propres besoins. Cet ouvrage s'adresse principalement aux utilisateurs de dBase II PC sur 1512 et compatibles, mais pourra intéresser les possesseurs de PCW et CPC 6128.

— **Bibliothèque de procédures dBase III et dBase III Plus.**

— **Amstrad PC 1512, jeux d'action** : écrit par G. Fagot-Barraly, ce livre résolument "détente" permet néanmoins d'aborder par l'exemple et les jeux la programmation en Basic 2 sur Amstrad 1512. Couvrant de très nombreux thèmes, chaque programme est accompagné d'un organigramme et d'un tableau indiquant les modifications possibles. 176 pages - 128 F.

— **Techniques de communication série sur PC et compatibles.**

De P. Goton, traduit par F. Pesty et Y. Festal, ce livre se présente sous la forme d'un guide complet traitant de l'aspect logiciel des communications série et de la programmation de l'interface série de l'IBM PC. Les chapitres abordés traitent notamment de la transmission de caractères, des protocoles et buffers, de l'interfaçage du matériel, de l'émulsion de terminaux, des transferts de données binaires, des spécifications complètes, des protocoles Kermit et XModem. Cet ouvrage, qui est documenté par de nombreux exemples en C, Basic et Assembleur. 330 pages - 298 F.



Lancement aux Etats-Unis d'un nouvel Amstrad: le PC 1640

Au moment précis où nous "bouclions" notre revue n° 24, la nouvelle nous arrivait tout droit des USA : l'ordinateur Amstrad nouveau est arrivé. Nous (les Européens) l'attendrons encore plusieurs mois. Tous les Amstradistes se sont à un moment ou à un autre interrogés sur l'avenir d'Amstrad quant à son évolution sur le marché PC. La réponse est donnée par l'apparition de ce nouveau compatible PC, plus axé sur le graphisme que le 1512 et dont la mémoire est augmentée de 128 Ko.

Le PC 1640, c'est son nom, possède toutes les possibilités graphiques qui nous font défaut chez son prédécesseur, en l'occurrence un adaptateur graphique interne MIGA supportant à la fois les standards CGA, EGA et Hercules, le passage de l'un à l'autre s'obtenant par le biais d'un sélecteur. De plus, contrairement au PC 1512 qui n'offre qu'un choix pour le moins limité de moniteurs (deux : couleurs ou monochrome), le 1640 en accepte trois types munis de connecteurs vidéo standards : monochrome EGA/Hercules (la carte EGA pouvant être utilisée en monochrome au même titre qu'une Hercules graphique), CGA et EGA couleur.

Le PC 1640 n'offre pas d'autres réelles différences, qu'elles concernent son aspect ou bien même le "hard", avec le 1512. Le processeur est le même (un 8086 de 8 MHz), et l'on retrouve, comme sur la précédente version, la possibilité d'adapter le co-processeur mathématique 8087.

Selon Amstrad France, qui annonce sa présentation au marché français courant novembre (sa sortie sur le marché étant plutôt pour début 88), le 1640, dont la première vocation est la conquête des Etats-Unis, est conçu pour tous ceux qui utilisent des applications nécessitant un rendu graphique supérieur à ce qu'il était jusqu'à présent. Partant toujours de la même philosophie de vente d'un ensemble informatique complet, Amstrad livre du même coup sur

le marché neuf versions différentes de ce nouveau venu, avec ou sans couleur, avec ou sans disque dur, etc. A priori, selon une première analyse de la situation, l'expérience du PC 1512 a été bénéfique. Ceci dit le nouveau 1640 présente un sérieux handicap (si l'on s'en tient aux prix "made in

USA") : les prix varient cette fois du simple au double. En effet, la version de base (simple drive monochrome) est annoncée aux environs de 9 000 F, tandis que le plus haut modèle (disque dur 20 Mo et moniteur couleur EGA) est prévu à près de 20 000 F. Peut-on encore parler à ce prix, de transposition à

l'échelle familiale de l'informatique professionnelle ? Certainement pas ! D'ailleurs, c'est probablement pour cette raison qu'Alan Sugar confirmait lors de la conférence de presse de lancement de ses nouveaux PC, que le PC 1512 continuait à être fabriqué. Ceci pour stopper une certaine rumeur.



S
I
G
M
A
7

Dans la solitude glacée de l'espace infini, la station spatiale SIGMA 7 a bien des problèmes avec la gigantesque plateforme qui, du fin fond de l'univers, contrôle l'expansion des galaxies. Celle-ci, désactivée par la malveillance d'envahisseurs galactiques, doit impérativement être remise en fonction, afin de

Editeur : Durell
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

justifier les crédits astronomiques (c'est le cas de le dire) nécessaires à sa mise en œuvre. Dès le départ de votre base, les vagues successives de chasseurs impérialistes tenteront de stopper votre progression jusqu'à l'étape suivante. Victorieux d'un affrontement des plus cruels, une station surgira enfin à votre

rencontre. Profitez de l'escale pour ramasser, à l'aide d'un petit véhicule, les crottes radioactives qui encombrant les couloirs (décidemment, ces chiens de l'espace ne font jamais où on leur dit de faire). Certaines refuseront de s'effacer pour former une configuration à mémoriser. Bien sûr, quelques robots tueurs, se matérialiseront au petit bonheur, afin d'égayer votre parcours. Lorsque le compteur passera au rouge, prenez le chemin de la sortie pour accéder au but suprême de votre mission. Une fois sur la plateforme, il s'agira, en manœuvrant une sphère, de presser au bon moment sur quelques boutons clignotants, de manière à redessiner en un temps limite, la configuration mémorisée. Un champ de force plutôt collant, prendra visiblement plaisir à vous rendre la vie impossible. Tout ça en décors 3D, avec sept niveaux progressifs de difficulté, une musique attrayante et des bruitages rigolos, mais enfin, bon...

Jean-Claude Paulin

ERE C'EST SUPER!

RHO

Herbulot/Rho
Macadam Bump

Macadam Bumper

Flipper constructible pour PC et compatibles. PC 1512, AMSTRAD CPC, ATARI ST, MSX1, C64, ATMOS/ORIC, SPECTRUM.

ERE

ERE INFORMATIQUE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

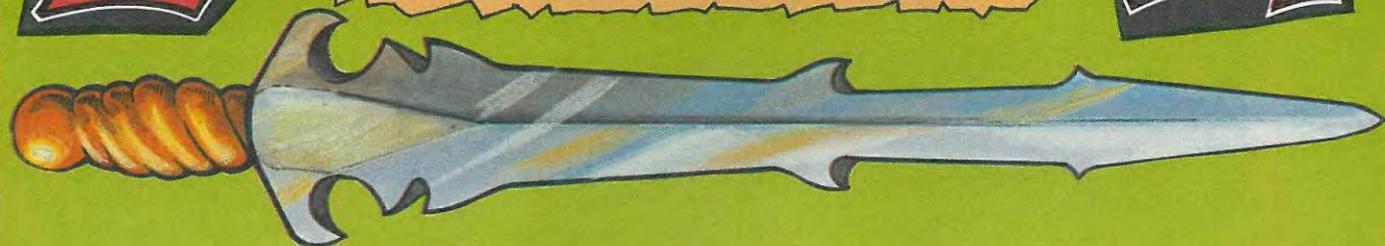
1, bd Hippolyte Marqués 94200 IVRY S/SEINE. Tél. (1) 45 21 01 49. +

Télex EREINFO 261041F.

Fax 45 21 02 50

BARBARIAN

Le Guerrier Absolu



« ...Et voilà qu'un puissant guerrier arrivera des terres gelées du Nord et se mesurera seul aux forces des ténèbres... » Cette phrase, tirée du Livre de la Mort, est le slogan publicitaire de Palace Software, (déjà éditeur de hits comme Cauldron), pour leur dernière merveille : Barbarian.

Il était une fois...

Le vilain sorcier Drax désire la princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City, à moins que la belle ne lui soit livrée. Cependant, il a consenti à accorder la liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions l'un après l'autre sont vaincus. Alors, des terres incultes et oubliées du nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale. Pourra-t-il vaincre les forces des ténèbres et délivrer la princesse de l'emprise de Drax ? A vous de jouer !

La princesse Mariana avec l'épée du vainqueur... malheureusement sa réalisation dans le jeu est un peu loin de la réalité ! Stewe Brown le "père" de Barbarian, nous a offert certains de ses dessins en exclusivité : l'épée du héros et le détail d'un mouvement.



Le jeu

D'habitude, je préviens : « Ne vous fiez pas à la jaquette d'un jeu car elle n'est en rien représentative ». Mais là, quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette jaquette, le poster inclus et le soft ! Maman ! J'en suis encore tout retourné ! (Le poster de Barbarian tous les hommes de la rédaction l'ont accroché au-dessus de leur lit. NDJ Rédactrice).

Le jeu, sur cassette (heureusement également sur disquette), m'a un peu ennuyé à cause de la lenteur de chargement. Le premier écran se chargea normalement avec « Barbarian et Palace



Software loading ». Joli et simple. Du propre quoi. Puis vint le chargement du programme lui-même, puis de la page de jeu. Une clairière, située dans une forêt riche et féconde, avec sur les côtés deux serpents, Barbarian écrit en haut, trônant sur ce superbe graphisme. Enfin, un dernier petit bout de programme vint clore ce chargement. Cinq minutes après le « RUN » de rigueur, une superbe musique d'« outre-ailleurs » vint enchanter mes tympans, avec ses bruits et ses enveloppes de volume et tout et tout. C'est d'ailleurs, à l'humble avis de votre dévoué pigiste, la meilleure musique jamais entendue sur CPC

(encore meilleure que celle de Bob Winner, c'est tout dire). Deux valeureux guerriers arrivent alors par chaque côté de la scène et s'arrêtent, face à face, au centre de mon moniteur. Ils s'observent une demi-seconde, puis le combat commence. Le poids des armures, le choc des glaives. Il s'agit d'une lutte sanglante, sans merci (mal polie !) ni pitié, dont l'issue sera forcément fatale pour l'un des deux belligérants. C'est magnifique et très rapide. L'action se déroule en temps réel (heureusement, tiens !) et le mode démo permet d'entrevoir toutes les capacités de ce monument et accessoirement la vitesse de travail du CPC lorsqu'il est bien programmé.

Les combats

Le nombre de coups différents administrables à son adversaire, ou de contre-attaque, est impressionnant : coups à la tête, au torse, aux jambes, roulades, sauts, protections diverses, coup de tête, coup de pied... et j'en passe et des meilleurs. Le plus splendide de ceux-ci est le coup volant à la tête où le guerrier saute vers son adversaire dans un mouvement circulaire et de surcroît (!) tournant, pour laisser sa lame finir sa course dans le cou de son ennemi, en vue d'une décapitation prématurée. Du grand art.

En cas d'envie de pipi, l'action peut être stoppée à tout moment par une pression sur la touche zéro du pavé numérique. Attention toutefois, car il ne s'agit pas d'une banale pause, mais bel et bien d'un abandon du combat en cours.

C'est parti. Visionnons brièvement la documentation prévue à cet effet, histoire de savoir comment diriger son joueur, ce qui est quand même bien utile. Quoi ? Le bâton de joie (note aux non-initiés : bâton de joie signifie joystick) dans ses seize positions suffit à gérer un combattant, et facilement en plus. Après l'appui sur la touche « Return » puis sur la barre d'espace, me voici en mode 1 (il y en a trois. On verra plus tard à quoi ils correspondent). Le combat s'engage et en moins de secondes qu'il n'en faut pour le dire, je décapite mon adversaire pixelésque. Sa tête roule par terre, tandis que son corps puissamment musclé tombe d'abord sur les genoux, puis s'écroule

Editeur : Palace Software
Genre : jeu de combat
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : variable
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★

dans un jaillissement de sang incroyablement réaliste. Alors, et sans prévenir, un petit bonhomme vert entre dans l'arène par la gauche, et d'une démarche nonchalante vient « shooter » dans la tête du vaincu et l'expédie hors de vue. Cet étrange figure traîne ensuite le reste du corps de mon adversaire pour disparaître avec lui sur la droite du champ de bataille.

« Ah, trop facile le jeu » diront certains. Mais attendez ! Mon adversaire n'était que de force 0, et le deuxième m'a rué de coups de glaive jusqu'à ce que mort s'ensuive. L'achèvement fut brièvement conduit à terme par un coup de pied victorieux.

« Ah, ouais, corsé le jeu » peut maintenant sortir de votre bouche bée bête d'admiration devant tant de beauté.

Enfin, j'ai quand même réussi à délivrer la princesse, mais au détriment de trois de mes meilleurs joysticks.

A signaler que lorsque l'un des guerriers est touché, son serpent secoue la tête en signe d'indignation et de dépit, tandis que ses points de vie (six en tout) diminuent petit à petit (moins un demi point à chaque coup reçu). Pour les oreilles sensibles, signalons que les bruitages (sifflement et choc des glaives, coups portés) peuvent être remplacés, par la musique, par une pression sur la touche f2.

Ce super jeu d'enfer, que je ne peux que vous conseiller vivement, possède quatre tableaux différents. Sur la première face du support magnétique de la cassette ou disquette, le décor cité ci-dessus arrive le premier. Ensuite, le second décor représente une plaine avec des volcans dans le fond. Tout ceci merveilleusement orchestré par des couleurs superbement choisies. Mais la première face n'est qu'un mode entraînement, car la princesse ne se trouve que sur la deuxième. Quatre possibilités

sont disponibles. Demo où tout se passe tout seul (c'est beau). Mode 1 où un joueur se mesure au bâton de joie contre l'ordinateur, mode 2, semblable au mode 1, si ce n'est un détail : le joystick est remplacé par le clavier du CPC. Et enfin Mode 3, ou deux hommes, femmes, enfant ou tout ce que vous voulez d'autre, peuvent se mesurer l'un contre l'autre, le clavier contre le joystick. Là, malheureusement, deux misérables bugs furent découverts par votre humble serviteur :

1 - Les touches choisies au clavier sont infâmes (Q, A, H, J et Espace, bonjour la manœuvre) et il n'est pas possible de les redéfinir.

2 - Le clavier reste souvent muet sous les doigts du joueur lorsque le possesseur du bâton de joie appuie sur le bouton de tir. La deuxième face du même support magnétique contient le vrai jeu. Là, les lutteurs sont vraiment durs, très durs à vaincre, et ce n'est pas du premier coup

plombe les murs lugubres et froids et Drax vous épie du haut de ce perchoir. La princesse apeurée est à ses côtés espérant voir Barbarian détruire cet immonde sorcier.

Happy-end

La fin, je la connais, et peut donc vous la raconter : ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits barbares. C'est-y pas mignon ?

Sined le Barbare
et Stéphane le Barbar





GÉREZ VOS CAGNOTTES

Encore beaucoup de nouveautés arrivées ou annoncées ce mois-ci. Décidément, vous êtes très gâtés ! Car la quantité n'enlève rien (dans la plupart des cas !) à la qualité... Il va donc falloir sévèrement sélectionner vos achats présents et commencer à économiser pour les mois futurs. Pour ce qui est du choix présent et ô combien difficile, reportez-vous à notre rubrique "tests" ; quant aux "petites économies" pour les prochains mois, nous ne pouvons rien pour vous ! De toute façon, en face de tant de nouveautés aussi alléchantes les unes que les autres, on ne peut qu'être partisan de l'adage : "quand on aime, on ne compte pas !!"

ARRIVÉS

COSA NOSTRA

Loricels
Célèbre détective des années 20, vous venez d'être contacté par le maire de Chicago pour lutter contre le crime organisé de la ville. Seulement, vous pourrez rapidement vous apercevoir qu'à côté de cette pègre-là, Al Capone en personne n'était qu'un plaisantin ! Vous pourrez ainsi retrouver l'atmosphère trouble de la Mafia et ses dignes repré-



sentants : hommes de mains qui ne pensent qu'à vous abattre, policiers véreux, gangsters, cambrioleurs, etc.

DOGFIGHT

Starlight/Ciep

Une brèche dans le continuum espace/temps a permis à des hordes de maraudeurs pillards, venus d'autres univers, d'envahir votre galaxie. Vous êtes le dernier espoir de sauver votre univers de leur emprise. Pour les mettre en échec, vous devrez retrouver les différents morceaux d'un générateur spatial qui vous permettra de refermer la brèche et faire repartir les indésirables à leur point de départ... Seulement tout n'est pas aussi simple qu'il y paraît dans ce jeu d'arcade dans lequel

vous aurez à livrer des combats quasi-permanents pour, au moins, garder la vie.



NEMESIS

Martech

Pour en finir avec la région maléfique de Torquemada, Némésis le Sorcier doit combattre. Seulement, ce dernier ne se laisse pas faire et vous envoie des hordes de "terminateurs". Aidé par sa fidèle épée Excessus et des armes qu'il découvre au fil des écrans, Némésis a sa vie entre vos mains...

BRIDE OF FRANKENSTEIN

39 Steps/Ciep

Dans ce jeu d'arcade aux graphismes en 3D, votre mission sera de retrouver les bonnes clés correspondant aux bonnes portes pour pouvoir, en vous baladant dans quelques 60 écrans, "reconstituer" votre fiancé Frankenstein... difficile d'imaginer un mariage réussi quand le Futur est "éparpillé" aux quatre coins d'un manoir hostile.

KILLER RING

Reaktor/Ciep

Annoncé comme "jeu d'arcade extrêmement rapide" de type Space Invaders, le but du jeu est très simple : tuer tout ce qui bouge... et même ce qui ne bouge pas (tirer d'abord et réfléchir ensuite a souvent permis aux aventuriers de garder la vie...). Avec un peu de chance, vous arriverez à toucher le "Space-man", ce qui vous donnera droit au "superbonus".

WARLOCK

The Edge

Warlock est un jeu d'aventure graphique aux décors soignés. Vous obtiendrez le rôle du diabolique Dolmlord emprisonné (une fois n'est pas coutume) par les Forces du Bien. Transformations, magie et sorcellerie, dans une atmosphère médiévale, garanties.

CHALLENGE OF THE GOBOTS

Beaktor/Ciep

Adaptation du dessin animé diffusé à la télévision, Gobots vous permettra de vous replonger dans le monde de vos héros favoris. Leader I devra accomplir la mission du siècle et vous devrez empêcher l'horrible Gog de détruire vos amis sur Moebius...

MACADAM BUMPER

Ere Informatique

Le très célèbre flipper en kit Macadam Bumper a été, pour la plus grande joie de tous, adapté sur PC et compatibles. Version aux graphismes particulièrement élaborés, la souplesse de jeu et la rapidité ont été notablement améliorés par rapport à la version de base CPC. Géré par la souris, ce logiciel est compatible Hercules, CGA, EGA, PC 1512. Construisez et jouez...

SRAM II

Ere Informatique

Très connu et apprécié des amateurs de jeux d'aventure, SRAM II vient à son tour d'être transcrit pour PC et compatibles. Pour les nouveaux venus, SRAM II est un jeu d'aventure graphique plein d'humour et de dessins agréables dans lequel vous devrez retrouver et destituer un tyran que vous avez vous-même, il y a quelques années, mis sur le trône... (CGA et PC 1512).

EDEN BLUES

Ere Informatique

Aventure/arcade très amusant, Eden Blues vient également du monde des CPC. Adapté sur de très nombreuses machines, il est désormais disponible sur IBM PC et compatibles. Logiciel au scénario original, Eden Blues avait conquis le monde des CPC, le voici maintenant à l'assaut du monde PC (CGA et PC 1512).

PHALSBERG

Ere Informatique

La planète Kalvor connaissait un bonheur paisible lorsque l'infâme Blackstar, commandant des légions prétoires, s'empara du trône et soumit la planète à son autorité... Votre mission sera de retrouver les attributs de la couronne (sceptre, couronne...) dispersés sur le continent.

Aventure graphique, Phalsberg est désormais disponible sur IBM PC et compatibles. (CGA, PC 1512).

THE LAST MISSION

Loricels

Et un petit coup d'arcade "pure et dure" (comme le dit la notice) ! votre mission sera très simple : dans les différentes salles d'une construction moderne vous devrez slalomer entre des lignes haute tension, affronter une multitude d'ennemis aux formes très diverses. Votre devise : exterminer ou mourir...

Invitation

Loricels

L'action de cette aventure/arcade se déroule en 1950. Journaliste spécialisé dans les sciences occultes, vous avez été invité par l'un de vos fervents lecteurs : le Baron... Manoir isolé, fantômes : pas de doute, "Invitation" est un jeu d'aventure/arcade à l'atmosphère plus

que mystérieuse. Saurez-vous déjouer les pièges qui vous guettent et sortir vivant de ce week-end qui devrait être plus que mouvementé !

LEVIATHAN

English Software

Jeu d'arcade se déroulant dans l'espace, Leviathan vous emmènera rechercher et détruire des vaisseaux ennemis dans trois zones principales de la galaxie. Dans un délai imparti (votre carburant est limité !) vous devrez "nettoyer" chaque zone. A noter que Leviathan est inspiré de la célèbre vidéo de ZZ Top : "Rough Boy". Les connaisseurs apprécieront...

HYDROFOOL

FTL

Suite logique du logiciel SWEEVO, Hydrofool vous emmènera dans une folle poursuite sous-marine qui vous amènera à nettoyer le Deathbowl, gigantesque aquarium... Décors 3D style Knight Lore et arcade garantis.

KINETIK

Firebird

Les lois ne sont pas immuables... surtout les mauvaises et vous aurez donc pour mission de combattre pour un salutaire changement. Vous devrez récupérer le mot Paix actuellement entre les mains d'un despote. Pour cela, vous devrez au travers de multiples écrans, retrouver les lettres du mot. Votre tâche sera longue et difficile : arriverez-vous à sauvegarder votre vaisseau super-équipé pour mener à bien une mission plus que périlleuse !

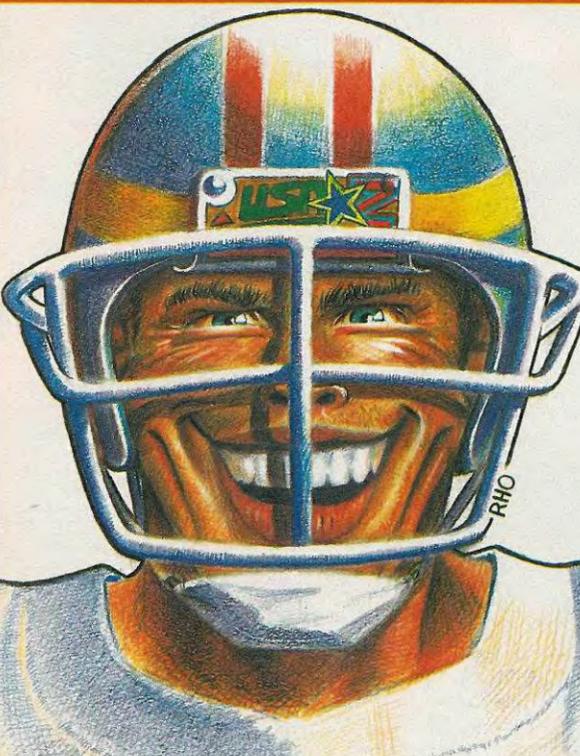
ANNONCÉS

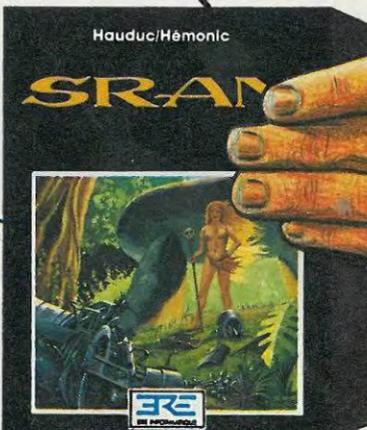
MASK

Gremlin

Dans ce jeu inspiré d'un célèbre dessin animé, vous incarnerez Matt Trakker un agent très spécial... Cette mission vous conduira à la recherche d'autres agents emprisonnés par des For-

ERE C'EST SUPER!





SRAM
Jeu d'Aventure en Français pour PC et compatibles, PC 1512, Amstrad CPC disquette.



ERE INFORMATIQUE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marqués 94200 IVRY S/SEINE. Tél. (1) 45 21 01 49. + Télex EREINFO 261041F. Fax 45 21 02 50

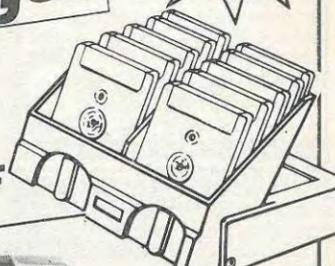
Jessico

Les Supers Promo!



PAR 100
20,50

GARANTIE 1 AN



BOITIER DE RANGEMENT PROTO 59F



BOITIER DE RANGEMENT JSY 48 119F



149F
2^{ème} prise joystick

BON DE COMMANDE page suivante



Jessico

Les Supers Promo!

DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD

3" CF2 20F,50*	Ref.	5	10	20	50	100
* par 100	3" CF2	125F	235F	450F	1075F	2050F

HOUSSES POUR AMSTRAD

JEU COMPLET MONITEUR + CLAVIER PRECISER MONOCHROME OU COULEUR	DMP 2000/3000		75F
	FD1		65F
	CPC 6128	MONOCHROME OU COULEUR	94F
	CPC 464	MONOCHROME OU COULEUR	94F
	PCW 8256/8512		129F
	PC 1512	MONOCHROME OU COULEUR	105F

ACCESSOIRES POUR AMSTRAD

PROTÉGEZ VOS YEUX!
Filtre écran, antistatique, UV et Reflet.

12" couleur	179F
12" monochrome	139F

Support moniteur
Rotation 360° inclinaison 20° 129F

CABLES D'EXTENSION
Ne restez plus colle 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 (10cm)	170F
Câble magnéto cassette/CPC	55F
Câble d'extension Joystick (2m)	65F

RUBANS POUR IMPRIMANTES

8256/8512	56F
DMP 2000	56F
DMP 3000	59F

PERIPHERIQUES POUR AMSTRAD

JOYSTICKS
Les meilleurs JOYSTICKS au monde compatible avec tous les ordinateurs autofocus. 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 MACH1+ 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

DK'TRONICS 464 6128 8256

Extension mémoire 256K	785F	785F	
Extension mémoire 64K	445F		
Silicon disc 256K	785F	785F	
Extension mémoire 512K			290F

BOITIERS DE RANGEMENT

PROTO 10x3"	59F
JSY 48 48x3"	119F*
JSY 80 80x3"1/2	119F*
DD 50L 50x5"1/4	119F*

* Boîtier livré avec serrure - clé

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

BON DE COMMANDE EXPRESS

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

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

Signature obligatoire

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT *	25 F
TOTAL A REGLER	

* DOM-TOM 40F
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°
date d'expiration

NOM PRENOM

N° ET RUE

VILLE CODE POSTAL

NEWS

ces Maléfiques. Ce sera donc une course contre la montre dans différents niveaux, tous aussi inhospitaliers les uns que les autres, à la recherche d'objets qui vous aideront à accomplir votre mission. Le pire danger sera les forces de Venom, vos ennemis jurés. Arriverez-vous à sortir vivants vos collègues prisonniers des différents niveaux et triompherez-vous de Venom ? Réponse courant juillet, si vous relevez le défi...

d'arcade, bien sûr, il comprend environ 450 écrans tous aussi mouvementés les uns que les autres. En fait, seul le secret de la force de vos ennemis vous donnera l'avantage décisif.

HISTOIRE D'OR
Cobra Soft
Vous vous rappelez Histoire d'or sur PCW ? Et bien si vous n'avez pas encore fait fortune et qu'entre temps vous ayez changé de monture... pardon, d'ordina-



BIVOUAC ▲
Infogrames
Planterez-vous le drapeau tatau sur le sommet de votre choix ? En effet, grâce à Infogrames vous pourrez prolonger, en septembre, vos vacances sportives et jouer à "Bivouac". Vous pourrez ainsi vous mesurer aux plus hautes cimes du monde et tenter l'impossible. Une bonne escalade se prépare à l'avance et vous pouvez dès maintenant penser aux objets que vous emporterez. Les escalades se faisant de jour comme de nuit, vous prendrez des risques insensés ce qui vous procurera sûrement de grands frissons... informatiques ! (sortie prévue pour Amtrac CPC et compatibles PC).

teur, vous pourrez retrouver la fièvre de l'or sur vos nouveaux écrans PC et Compatibles. Tous les coups seront permis pour tenter de mettre la main sur le trésor du vieux Ben...

THE ARMAGEDDON MAN
Martech
Vous vous retrouverez, une fois de plus, projeté dans le futur. En cette année 2032 l'arsenal nucléaire n'a fait que croître conduisant à un monde de 16 superpuissances nucléaires ayant chacune la possibilité de déclencher la fin du Monde : Armageddon. Ayant une égalité

ZYNAPS
Hewson
Vous devrez dans ce nouveau jeu de chez Hewson échapper aux affres de la captivité sur une planète ennemie. Pour cela, vous aurez besoin de toute votre habileté et de votre promptitude à réagir aux attaques que vous ne manquerez pas d'essayer... Encore un peu de patience et vous pourrez partir affronter vos ennemis dans des cieus infestés de roquettes, missiles meurtriers et autres "gâteries". Jeu



de puissance, les nations se surveillent... Vous aurez la charge, depuis votre satellite Olympus, de maintenir l'équilibre mondial et de réduire les chances de conflit... si malgré vos efforts la situation s'aggrave, vous devrez alors déployer des satellites de défense pour sauver le monde. Autant arcade que jeu de réflexion dans lequel vos décisions et vos rapports avec les différentes nations seront très importants, Armageddon Man semble être un logiciel au sujet original et originalement présenté. Disponible pour CPC et Spectrum fin juillet.

NIMROD
Gremlin
Vous sentez vous de taille à affronter les Cratons, ce peuple maléfique qui a profité de votre absence pour prendre en otages et disséminer dans leurs nombreuses prisons galactiques les malheureux Bioptions ? Votre tâche ne va pas être aisée car les systèmes de défenses de vos ennemis semblent terriblement efficaces. Nimrod, que vous contrôlez, n'aura que 99 éons pour réussir et ramener les prisonniers chez eux. Une aventure/arcade qui promet encore d'être échevelé !

MARCHE A L'OMBRE
Infogrames
Ouahh ! La chetron sauvage du z'Héros !! Si vous êtes un fan de Renaud, j'en connais qui vont craquer pour ce futur logiciel d'Infogrames... Sur la trame du célèbre "Marche à l'ombre", Infogrames a créé une aventure complètement délirante dans laquelle vous devrez reconstituer votre mob' lamentablement "dépouillée" par une bande de

sois prudent mon doudou chéri. Smack !
Allo, c'est moi. T'inquiète pas, j'arrive.

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

- | | |
|---------------------------------------|--|
| 1 - Bob Winner (Loricels) * | 11 - Ikari Warriors (Elite) |
| 2 - Sapiens (Loricels) | 12 - Le Passager du Temps (Ere Informatique) |
| 3 - Scoobidoo (Elite) | 13 - Cauldron II (Palace Software) |
| 4 - Gauntlet (US Gold) | 14 - Arkanoid (Imagine) |
| 5 - M'Enfin (Ubi Soft) | 15 - Trivial Pursuit (Domark) |
| 6 - M.G.T. (Loricels) | 16 - Batman (Ocean) |
| 7 - Fer et Flamme (Ubi Soft) | 17 - Hit Pak (Elite) |
| 8 - Masque (Ubi Soft) | 19 - Antiraid (Palace Software) |
| 9 - Sram II (Ere Informatique) | 20 - HMS Cobra (Cobra Soft) |
| 10 - Passagers du vent (Infogrames) * | |

Comme convenu, les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction et à partir desquelles nous avons réalisé ce classement, seront prochainement récompensées. N'oubliez pas de bien (très lisiblement) indiquer vos noms et adresses sur la carte postale. Pour le moment, voici la liste des heureux gagnants:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| Ludger David - Guadeloupe | Bracquemont Sébastien - Coetquidam/Guer |
| Obringer Laurent - Strasbourg | Poizat Frédéric - Le Péage du Roussillon |
| Huard Brice - Aubergenville | Sidobre Luc - Sète |
| Guider Bertrand - Brest | Benoit Pierrick - La Jarrie |
| Anorato Bruno - St-André les Vergers | Michot Yann - Thourotte |

SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?

290 F.
La disquette double-face

MIROIR ASTRAL

Avec une date, une heure et un lieu de naissance, votre CPC établira un **portrait psychologique approfondi** d'environ 15 pages sur imprimante !
Un logiciel qui vous étonnera par sa profondeur !
(version familiale d'un logiciel utilisé par les professionnels)

Astropsychanalysez votre famille, vos amis, comme les plus grands hommes célèbres...

Commandez votre disquette pour CPC 6128 ou CPC 664 (PORT GRATUIT) à :
Bernard VILLEMEN
317, Av. de Verdun - 83110 SANARY - Tél. 94 74 32 00



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

VAL DE MARNE

Tél. : 43.78.00.72

COMPUTER

OUVERTURE D'UNE
NOUVELLE BOUTIQUE
**SAUMUR
INFORMATIQUE**
13 rue Fourier
B.P. 106
49414 Saumur Cedex
Tél. : (16) 41.67.82.43

AMSTRAD

Imprimante DMP 3000 2 290 F TTC

IMPRIMANTE DMP 4000 3990 F. TTC
(132 colonnes)

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	550 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	250 F TTC
PROMOTION		IMPRIMANTES	
1 JOYSTICK ET 10 DISQUETTES GRATUITES POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR AMSTRAD		CITIZEN 120 D	1990 F TTC
		EPSON LX 800	2990 F TTC
		SEIKOSHA SL 80 AI (24 aiguilles)	4490 F TTC

Val de Marne Computer

62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

AMS 23

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

CARTE BLEUE

N° [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

[] [] [] [] [] [] [] [] [] []

Date validité carte [] [] [] [] [] []
Signature _____

A ATTITUDES

AMS 07/87

SOFT

RELIEF ACTION

Vous connaissez ce monstre répugnant sorti du ventre d'un astronaute pour grandir, tuer et embêter de pauvres gens qui ne lui avaient rien fait ? C'est Alien, la terreur de l'espace ! Relief action va vous permettre de vivre les derniers instants de l'histoire en relief (peut-être) et en action.

Résumé des épisodes précédents

En visitant une planète mystérieuse, un astronaute de l'équipage a reçu une chose gluante sur le visage. Après quelques jours de coma, lorsqu'il commence à retrouver sa conscience, le voilà enceint d'un monstre qui vient au monde en lui arrachant l'abdomen ! Désormais tranquille à jamais, notre pauvre héros meurt en laissant ses copains dans le caca ! Ses copains (parmi lesquels se cache un humanoïde) et ses copines ne savent pas ce qu'ils doivent faire de la progéniture de leur camarade qui s'est maintenant réfugiée dans les conduits de chauffage. Bon, remarquez, un petit avec soi en voyage, ça met de l'ambiance ! Même quand le petit ne ressemble pas précisément à son père. Le problème, c'est que le rejeton a la croissance rapide et finit par envahir le vaisseau spatial. Que faire ? Toutes les tentatives de mise à mort ont échoué et c'est bientôt Alien qui prend le dessus en exterminant tout le monde, sauf une femme qui doit se débrouiller seule pour se débarrasser de cet indésirable, monter dans la navette et se tirer au plus vite. Relief Action vous propose de vivre les derniers instants de la dame dans le vaisseau et de tenter l'évasion dans la navette. Pour y parvenir, il vous faudra user de stratégie et de méthode. Le monstre vous attend !

L'action

Les auteurs ont choisi, pour se déplacer dans les salles, une méthode rarement utilisée (car très difficile à réaliser) mais toujours fort efficace. Il s'agit du graphisme en trois dimensions et en temps réel. La seule méthode qui donne véritablement l'impression d'avancer dans

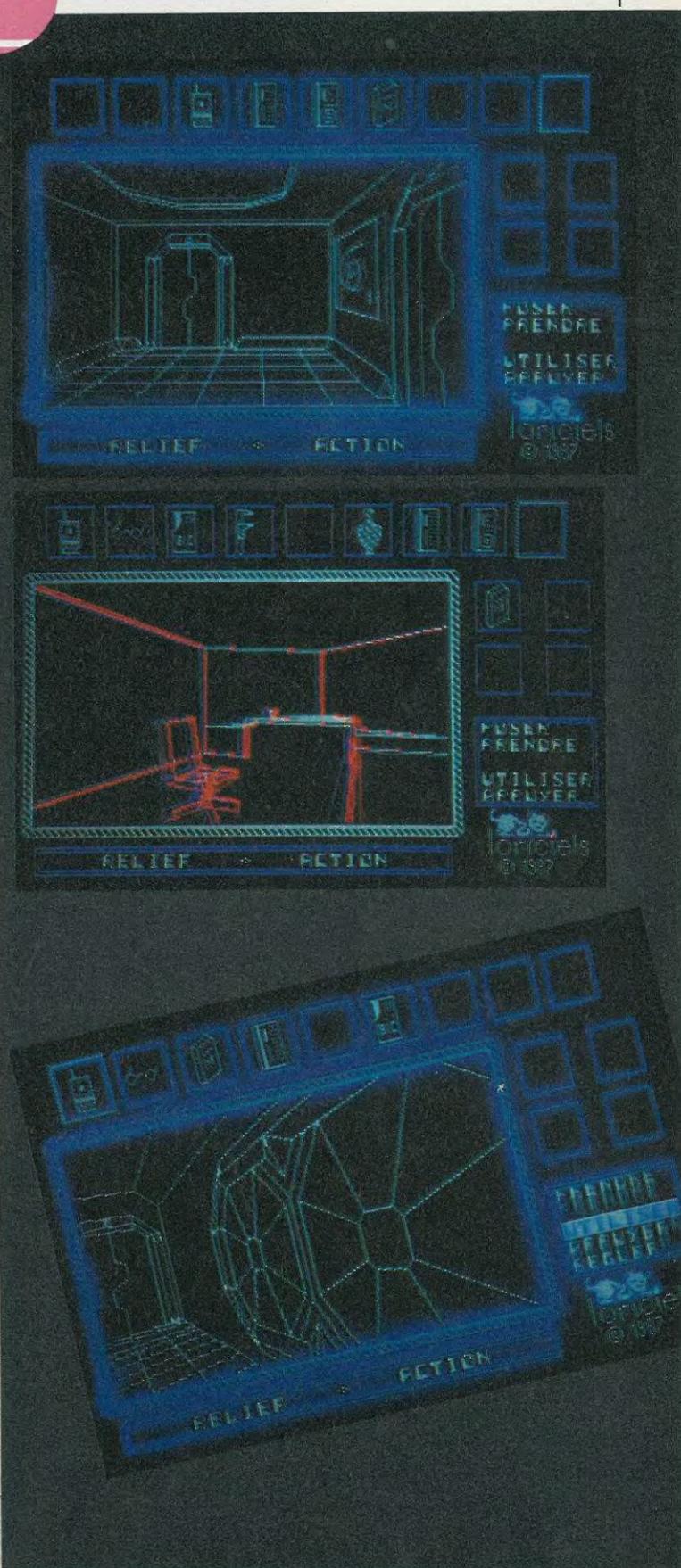
l'espace ! Les pièces sont dessinées en 3D filaire et les coordonnées sont recalculées à chaque déplacement. Le passage d'une vue à l'autre est rapide et le nombre de droites formant la salle est suffisant pour que l'on s'y croie. Prenez votre manette et baladons-nous un peu. En poussant le manche vers le haut, on avance d'un pas. Pour reculer, déplaçons la manette vers le bas, pour faire un pas à droite ou à gauche... vous avez compris. Mais attention, quand on marche et que l'on veut se diriger vers la droite, on ne fait pas un pas de côté, mais on pivote. Pour cela, il suffit de presser le bouton feu, tout en maintenant le manche dans la direction voulue. Sachez encore que l'on peut regarder le plafond ou le plancher. Il est dommage que le son soit absent de l'aventure, il aurait contribué à la création de l'atmosphère.

Le relief

Rien de plus légitime que de vouloir donner davantage de sensation au joueur et, depuis la création du cinéma, beaucoup se sont penchés sur le problème du relief. Le principe utilisé par les auteurs est classique. Chaque ligne est remplacée par deux droites de couleur différente, une rouge et une bleue. Les lunettes livrées avec le logiciel doivent permettre à l'œil droit de ne voir que la ligne bleue et à l'œil gauche seulement la ligne rouge. Malheureusement, la couleur rouge étant toujours beaucoup plus intense que la bleue, malgré tous les réglages possibles du moniteur, l'effet attendu n'est pas visible. Rassurez-vous ! Le relief peut se débrayer et le jeu se dérouler sans lui. Action Relief reste un jeu d'aventure passionnant et d'une réalisation parfaite.

Patrick Yoan

Editeur : Loricels
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★



La Sélection de l'Eté

NOVAGEN
MERCENARY
 AMST K7 et Disc
 ATARI ST Disc

MINDSCAPE
 AMIGA Disc
 CBM Disc
 ATARI ST Disc

RAINBIRD
 ATARI ST Disc
 AMIGA Disc
 MAC Disc - IBM Disc
 PCW 8256 Disc
 APPLE II Disc - AMST 6128 Disc
 CBM Disc - ATARI 800 Disc

UBI SOFT
LE RECONQUERRER
 AMST K7 et Disc
 IBM PC Disc

UBI SOFT
 Et que la fête commence!
MASQUE
 AMST Disc
 ATARI Disc
 IBM PC Disc

ELITE
SPERBOY
 CBM K7 et Disc
 AMST K7 et Disc

F.T.L.
FASTER THAN LIGHT
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc

NEXUS
LES NEBULES
 ATARI ST Disc
 CBM K7 et Disc

DOMARK
Le Grand Amiral
 AMST K7 et Disc
 PCW Disc
 CBM K7 et Disc
 IBM PC Disc
 THOMSON Disc

DURELL
SABOTEUR II
 CPC 464 - 664 - 6128 - CASSETTE
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc
 IBM PC Disc

DOMARK
JAMES BOND 007
 TUEZ VOSTRE PAS
 JOUER
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc
 ATARI ST Disc
 IBM PC Disc

UBI SOFT
INERTIE
 CPC 464 - 664 - 6128 - DISQUETTE
 AMST K7 et Disc

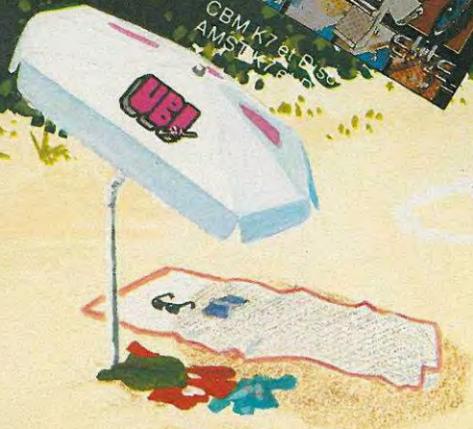
C.R.L.
ACADEMY
 TAU CEV II
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc

UBI SOFT
Le Grand Amiral
 CPC 464 - 664 - 6128 - 2 DISQUETTES
 AMST Disc
 Bien sûr ATARI ST Disc

SOFTWARE PROJECT
Escape from Sings Castle
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc

UBI SOFT
ZOMBI
 CPC 464.664.6128 - DISK
 AMST K7 et Disc
 ATARI ST Disc
 IBM PC Disc

FIREBIRD
AMSTRAD CPC
the SENTINEL
 FIREBIRD
 AMST K7 et Disc
 CBM K7 et Disc



Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



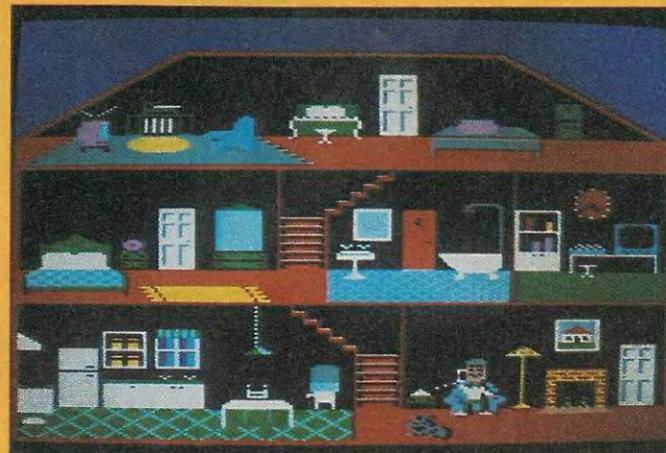
1, voie Félix Eboué
 94021 CRÉTEIL CEDEX
 Tél. 43 39 23 21

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Editeur : Activision
Genre : **inclassable !**
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★

Offrez une maison au Petit Lutin

Eh oui ! C'est la vérité. Un petit bonhomme se promène depuis toujours entre le microprocesseur, le gate array et la puce sonore de votre Amstrad. Il erre désespérément à la recherche d'une maison afin d'y couler des jours paisibles à l'abri des résistances et autres diodes. Ne le laissez donc pas dans cette terrible situation sans lui venir en aide. Comment ? En lui offrant la disquette-logement de Little Computer People. Vous verrez, à peine le programme chargé, une maison de deux étages s'affiche à l'écran et le Lutin arrive bientôt pour visiter. Très vite, son expression vous indiquera que la demeure lui plaît et il apportera alors ses valises. Maintenant qu'il est installé dans son nouveau home, veillez à ce qu'il ne manque rien : nourriture, eau, livres, disques, mais aussi tendresse !



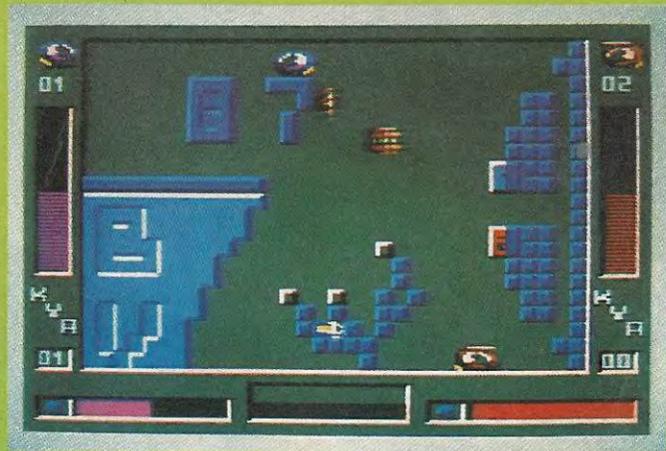
Regardez-le évoluer, un sourire permanent et béat aux lèvres, dans sa maison de poupée. Il monte et descend les étages, répond au téléphone, mange, boit, joue du piano et propose à son nouvel ami, en frappant à la vitre du moniteur, de jouer avec lui à la bataille, au poker ou aux anagrammes. Il sera content si vous acceptez un de ses jeux mais, attention, il déteste perdre ! Il faut aussi penser à le nourrir. En appuyant sur une touche, la sonnette d'entrée retentira et il trouvera de la bouffe à la porte. De même pour l'eau, la pâtée du chien, les livres et les disques. Qui aurait pu imaginer qu'un jour l'ordinateur nous permettrait de jouer à la poupée ?

Patrick Yoann

K.Y.A.

Editeur : Loriciels
Auteur : Yves Ada
Genre : **arcade**
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★★★★★

Pourquoi "K.Y.A." ? Parce que "Keep Yourself Alive". Et pourquoi pas "G.V.V." ou "Gardez-Vous Vivant" ? Parce que c'est comme ça et que les éditeurs nomment leurs jeux comme bon leur semble et comme semble bon l'impact commercial. Dans cette histoire, vous êtes un petit truc qui tire sur des machins dans des caves fermées par des murs divers.



Certains murs vous déchargent de vos munitions après un simple contact, d'autres vous rechargent tandis que les troisièmes vous renvoient par ricochet les balles que vous venez de tirer. Vos adversaires sont aussi différents que les murs des caves. Certains vous pulvérisent alors que d'autres vous rechargent en munitions. Les caves sont constructibles et sauvegardables. Les machins sur lesquels vous devez tirer s'appellent des "V.B. masters" et sont au nombre de cinq. L'écran ressemble à un labyrinthe vu de dessus, les machins et les trucs à des casques de scaphandre et les murs à des carrés de chocolat. Un jeu moyen de plus.

Patrick Yoann

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10h 30 à 13h et de 15h à 19h, LE SAMEDI de 10h 30 à 19h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



SUPER-PROMOTION

CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 5490 F

- CPC 6128 monochrome 2990 F
- CPC 6128 couleur 3990 F
- CPC 464 monochrome 1990 F
- CPC 464 couleur 2990 F
- imprimante DMP 2000 1690 F
- interface RS 232 (Amstrad) 590 F
- souris 690 F
- 1er lecteur de disquettes 1990 F
- 2ème lecteur de disquettes 1590 F
- mangéophone (avec câble) 340 F
- câble magnéto 50 F



joystick compétition PRO5000 170 F

dktronics

Les complices de vos Amstrad

- PCW :
- extension 256k 399 F
 - extension horloge 499 F
 - interface joystick 399 F
 - interface joystick + musique 499 F
- CPC :
- 64 K pour 464-664 499 F
 - 256 K silicon disc pour 6128 999 F
 - 256 K RAM pour 6128 999 F
 - 256 K silicone disc pour 464-664 999 F
 - 256 K RAM pour 464-664 999 F
 - crayon optique 6128 299 F
 - crayon optique 464 299 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 simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.
 scanner graphique "DART" 790 F

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



- PCW 8256 4750 F
- PCW 8512 5925 F
- 2° lect. PCW 8256 1990 F
- interf. RS 232/centronic 690 F

Disquettes vierges
 à l'unité 31 F
 par 10 275 F

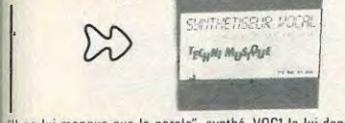
Cassettes vierges C20
 les 5 45 F
 les 10 80 F

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

(préciser couleur ou monoc.)
 ruban imprimante DMP1 (par 2) 198 F
 ruban imprimante DMP 2000 99 F
 adaptateur peritel tous CPC 490 F

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".
 câble imprimante 150 F

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthésiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
 synthésiseur vocal 549 F
 7 logiciels vocaux sur disquette 195 F



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC
 interface TV (avec câble) 1490 F

10% de remise sur tout achat*

* du 1.07.87 au 31.08.87

LOGICIELS CPC			
	C	D	
3 AS amstrad	145 F	195 F	championship foot ball
3 D grand prix	105 F	145 F	cobra pinball
academy	160 F	160 F	cosa nostra
airwolf	100 F	140 F	data mat
gold hits II	115 F	160 F	chiffres et des lettres
antiraid	95 F	135 F	despotic design
arkanoid	100 F	155 F	eden blues
army moves	100 F	155 F	enduro racer
arsène	590 F	590 F	express raider
asphalt	135 F	175 F	fer et flammes (2 disq.)
assimil anglais	550 F	590 F	flash
astérix et la pot. mag.	165 F	199 F	floopy (magazine)
athènes	180 F	195 F	gauntlet
autoformation à l'assem.	195 F	295 F	gorbaf
balade big ben	180 F	245 F	grand prix 500
balade outre rhin	180 F	245 F	H.M.S. cobra
basket ball	115 F	165 F	rail. 2 + 3 D flight + inf.
big band	210 F	210 F	foot + tennis + 5e axe
billy la banlieue	140 F	199 F	Tony + aigle + empire
bob winner	185 F	185 F	hit pack
bomb jack 2	100 F	150 F	hit pack 2
budget familial	155 F	210 F	hits bre vol. 1
calculmat	450 F	450 F	incantation
			james debug. grand saut
			K.Y.A.
			kinetik
			konami's coin op hits
			affaires sidney
			la cuisine française
			la geste d'artillac
			la solution
			last mission
			le casse
			leader board
			les maîtres du temps
			les mines du roi aquantus
			les passagers du temps
			pagemaker (anglais)
			CE2 (l'année)
			profanation
			prohibition
			relief action
			revol+great+cauld+src
			robinson crusoe
			saboteur II
			mario bros
			mario brothers
			masque
			mastertronic disque 1
			mastertronic disque 2
			mastertronic disque 3
			métronome
			métronome 2
			métronome 3
			meurtre à grande vitesse
			meurtre sur l'atlantique
			meurtres en série
			micro scrabble
			monopoly
			nemesis
			top gun
			trivial pursuit
			tt racer
			uchi mata
			volley ball
			world games
			zox 2099
			scalextric
			silent service
			star rider II
			stryke
			tasword-mailmerge
			tennis 3D
			textomat
			they sold a million (1)
			they sold a million (2)
			they sold a million (3)
			thing bounces back
			tony trauand
			top gun
			trivial pursuit
			tt racer
			uchi mata
			volley ball
			world games
			zox 2099
			scalextric
			silent service
			star rider II
			stryke
			tasword-mailmerge
			tennis 3D
			textomat
			they sold a million (1)
			they sold a million (2)
			they sold a million (3)
			thing bounces back
			tony trauand
			top gun
			trivial pursuit
			tt racer
			uchi mata
			volley ball
			world games
			zox 2099
			scalextric
			silent service
			star rider II
			stryke
			tasword-mailmerge
			tennis 3D
			textomat
			they sold a million (1)
			they sold a million (2)
			they sold a million (3)
			thing bounces back
			tony trauand
			top gun
			trivial pursuit
			tt racer
			uchi mata
			volley ball
			world games
			zox 2099
			scalextric

LOGICIELS PCW			
alienor	1095 F	force 4 + miss. detector	190 F
guardian	170 F	polyprint + polyword	490 F
azerty	245 F	polyprogram	1185 F
batman	185 F	genecar	199 F
blocus	185 F	GP11 + mailings	990 F
bob winner	240 F	graphologie + biorythmes	199 F
bounder	205 F	heathrow air control	180 F
bridge player	195 F	histoire d'or	245 F
cabot (not. angl.)	550 F	infield	265 F
campagnon	280 F	la paie cresus	1175 F
compta. gene. (alphasoft)	1175 F	langage "C" (not. angl.)	550 F
democles	1750 F	multiplan	498 F
datamat PCW	590 F	mynea	830 F
dbase II	790 F	orphée	275 F
enchanter	265 F	PCW graph	395 F
exbasic	250 F	PCW paint	350 F
fairlight	160 F	polymail + polyword	460 F
		polyplot + polices n° 1	460 F
		quick mailing	790 F
		S.A.S. raid	160 F
		sam	290 F
		sea talker	265 F
		spellbreaker	265 F
		spool	350 F
		starglider	240 F
		steve davis snooker	175 F
		strike force harrier	185 F
		tassword 8000	450 F
		tomahawk	180 F
		top secret	275 F
		trivial pursuit	230 F
		rotate	350 F

LOGICIELS PC			
bob winner	245 F	karma	230 F
échecs 3 D	210 F	les passagers du vent	325 F
grand prix 500	230 F	macadam bumper	299 F
H.M.S. cobra	295 F	marche à l'ombre	260 F
histoire d'or	250 F	meurtres en série	295 F
		phalsberg	295 F
		prohibition	260 F
		silent service	265 F
		sram	260 F
		super tennis	255 F

LIVRES			
ISA et VULT. ass. sur cpc	200 F	routines du cpc	149 F
la bible des cpc	199 F	liv. lect. disq. cpc	149 F
102 prog. sur amstrad	120 F	cp/m + sur cpc et pcw	100 F
amstrad à l'école	120 F	graphis. et sons du cpc	129 F
amstrad en famille	120 F	amstrad exploré	108 F
clefs pour amstrad 1	140 F	basic "+ 80 rout.	100 F
idées pour amstrad 12	155 F	musique sur l'amstrad	148 F
les livres CPC	129 F	prog. éduc. sur cpc	179 F
graphismes sons 464	129 F	montages ext. peri. CPC	199 F
grand livre basic 6128	149 F	bien débuter pcw	129 F
langage machine CPC	129 F	bien débuter pc 1512	149 F
		je débute basic amstrad	91 F
		grd livre dupcw amstrad	179 F
		livre du basic 1512	179 F
		livre du gem pc 1512	199 F
		livre logo pcw et cpc	149 F
		multiplan sur amstrad	195 F
		prog. math. sur cpc	150 F
		programmation sur PCW	149 F
		trucs et astuces pc 1512	179 F
		guide réf. tech. 1512	249 F

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

NOM ORDINATEUR : PC 1512 6128 coul. 6128 mono. 464 coul. 464 mono. 8256 8512

ADRESSE TÉL CODE POSTAL VILLE

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

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

LES ALBUMS!*

ERE HITS + MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 **145 F**
+ PACIFIC
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **95 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **95 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE+REVOLUTION **139 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **99 F**
+ SPACE IN C + ERE HITS
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **120 F**
+ XEVIUS + TOP GUN
ENSEMBLE LES LAUREATS NF
+ SILENT SERVICE
+ CAULDRON 2 **95 F**
+ GREEN BERET
HIT PACK 2 + 1942
+ SCOOBY DOO
+ ANTRIAD **95 F**
+ COMMANDO 86
+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR
ALBUM GREMLIN
+ THE WAY OF THE TIGER
+ BEACH HEAD 2 **95 F**
+ BARRY MAC GUIGAN BOX
+ RESCUE ON FRONTALUS
HIT PACK 1 + COMMANDO
+ BOMB JACK **95 F**
+ AIRWOLF
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **149 F**
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **149 F**
LORICIEL HIT 3
+ TONY TRUAND + AIGLE D'OR
+ EMPIRE **149 F**
MELBOURNE NF
+ EXPLODING FIST
+ ROCK N WRESTLE **95 F**
+ STARION + RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **95 F**
+ HYPERSPORTS
+ YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **95 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 **95 F**
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ GUNFRIGHT **139 F**
+ V... VISITEURS
AMSTRAD ACADEMY NF
+ BRUCE LEE + ZORRO **95 F**
+ BOUNTY BOB STR BACK
+ DAMBUSTERS
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE
+ MATCH POINT (Tennis)
+ KNIGHT LORE **95 F**
+ MATCH DAY (Foot)
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD
+ DECATHLON **95 F**
+ SABRE WULF + JET SET WILLY

AMSTRAD CASSETTES

Les Pyramides d'Atlantis NF... 139 F
LES PASSAGERS du vent NF... 285 F
LIGHT FORCENF... 89 F
MARACAIBONF... 125 F
M'ENFIN NF... 135 F
1001 BC NF... 120 F
MGTN F... 129 F
MISSION ELEVATORNF... 89 F
MOVIE NF... 89 F
NEMESIS NF... 89 F
PACIFICNF... 110 F
RANA RAMA NF... 89 F
RELIEF ACTION NF... 155 F
SABOTEUR NF... 95 F
+ SPACE IN C **89 F**
MACADAM BUMPER **225 F**
MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIUS + TOP GUN
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE + REVOLUTION **189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT
HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOM JACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **179 F**
LORICIEL HIT 3 + Tony
Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**
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
+ FIGHTER PILOT **145 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT
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
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES!

BASKETBALL NF... 95 F
BEST OF 3D NF... 95 F
BLACK MAGIC NF... 95 F
COSMA NOSTRA NF... 135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF 95 F
GAME OVER NF... 89 F
GUNSLINGER NF... 95 F
INDIANA JONES NF... 95 F
INERTIE NF... 135 F
INVITATION NF... 135 F
KILLED UNTIL DEAD NF... 95 F
LAST MISSION NF 135 F
LIVINGSTONE NF 135 F
MAG MAX NF... 89 F
MARCHE A L'OMBRE NF... 145 F
MANHATTAN NF... 125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF... 95 F
MUTANTS NF... 89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF 95 F
NINJA NF... 95 F
PAPER BOY NF... 89 F
PSI 5 TRADING CPY NF... 95 F
PROHIBITION NF... 120 F
PULSATOR NF... 95 F
QUARTET NF... 95 F
RENEGADE NF... 89 F
ROAD RUNNER NF... 95 F
SAMOURAI TRILOGY NF... 89 F
SLAP FLIGHT NF... 89 F
STAR RAIDER NF... 95 F
STIFFLIP AND CO NF... 95 F
SUPER SOCCER NF... 89 F
TAI PAN NF... 89 F
TANK NF... 89 F
TEMLIERS D'ORVENE NF... 169 F
THROME OF FIRE NF... 95 F
WIZBALL NF... 89 F
WONDERBOY NF... 95 F

HIT PARADE

SCALEXTRIC NF... 119 F
SCRABBLE FRNF... 175 F
SUPER CYCLE NF... 89 F
SPACE HARRIER NF... 89 F
TERRA CREST NF... 85 F
TT RACER NF... 89 F
ZOX 2099 NF... 125 F
WINTER GAMES NF... 95 F
WORLD GAMES NF... 95 F
ACROJET NF... 89 F
ATHLETES NF... 135 F
AVENGER NF... 95 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
BIG FOUR NF... 115 F
BILLY LA BANLIEUE NF... 125 F
DESPOTIK DESIGN NF... 120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF... 89 F
CAULDRON NF... 79 F
CRAFTON ET XUNK NF... 110 F
DANDY NF... 95 F
DEEPER DUNGEONS NF... 95 F
DESERT FOX NF... 89 F
ELECTRAGLID NF... 89 F
ELEVATOR ACTION NF... 89 F
GRAND PRIX 500 CC NF... 139 F
GHOST N GOBBELINS NF... 85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF... 89 F
INTERNATL KARATENE NF... 95 F
IMPOSSBALL NF... 89 F
JABREAK NF... 65 F
KNIGHT GAMES NF... 85 F
KUNG FU MASTERS NF... 89 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF... 89 F
ARMY MOVES NF... 89 F
AU REVOIR MONTY NF... 98 F
ARKANOID NF... 89 F
ASPHALT NF... 115 F
BARBARIAN NF... 95 F
BOMB JACK 2 NF... 89 F
BUBBLER NF... 95 F
3D GRAND PRIX NF... 89 F
COBRANE NF... 85 F
DONKEY KONG NF... 89 F
ENDURO NF... 95 F
EXPRESS RAIDER NF... 95 F
FLASH NF... 139 F
FUTURE KNIGHT NF... 95 F
HMS COBRANE NF... 259 F
GAUNTLET NF... 95 F
HEAD OVER HEALS NF... 89 F
IKARI WARRIOR NF... 85 F
INFILTRATOR NF... 95 F
KRAKOUT NF... 89 F
KYA NF... 139 F
LEADERBOARD (GOLF) NF... 89 F
LEVIATHAN NF... 95 F
MARTIANOIDS NF... 95 F
MARIO BROTHERS NF... 89 F
METRO CROSS NF... 95 F
MEURTRES EN SERIES NF... 259 F
MONOPOLY FR... 175 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanisme en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145 F

EN JUILLET-AOÛT, FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Metro St Michel ou Maubert
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
75008 PARIS
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin
HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LE CLUB DES FANAS DE LA MICRO

1 LES INFOS
2 LES LOGICIELS
3 VOTRE EQUIPE
4 RENDEZ-VOUS

MICROMANIA

FAITES VOTRE CHOIX + ENVOI

SUPER! En juillet et août, frais de port gratuits pour l'achat de 2 logiciels ou plus

(les soldes ne sont pas prises en compte)

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

INCROYABLE!

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **145 F**
+ SPACE IN C
ERE HITS **225 F**
MACADAM BUMPER
MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIUS + TOP GUN
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF
PACK FIL N° 2 + THE GREAT
ESCAPE + REVOLUTION **189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT
HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOM JACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING
LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT
LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5^e AXE **179 F**
LORICIEL HIT 3 + Tony
Truand + Aigle d'Or + Empire **179 F**
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
+ FIGHTER PILOT **145 F**
AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**
ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT
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
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES!

BASKETBALL NF... 145 F
BEST OF 3D NF... 145 F
BLACK MAGIC NF... 145 F
COSMA NOSTRA NF... 195 F
COSMIK CHOCK Absorber NF 165 F
GAME OVER NF... 145 F
GUNSLINGER NF... 145 F
INDIANA JONES NF... 145 F
INERTIE NF... 175 F
INVITATION NF... 195 F
KILLED UNTIL DEAD NF... 145 F
LAST MISSION NF... 195 F
Les Chiffres et les Lettres NF... 275 F
LIVINGSTONE NF... 195 F
Les Passagers du vent 2NF... 285 F
MAG MAX NF... 145 F
MARCHE A L'OMBRE NF... 195 F
MASTERS OF UNIVERSE NF... 145 F
MUTANTS NF... 145 F
NEMESIS the WARLOCK NF 145 F
NINJA NF... 145 F
PAPER BOY NF... 135 F
PROHIBITION NF... 195 F
PULSATOR NF... 145 F
QUARTET NF... 145 F
RENEGADE NF... 145 F
ROAD RUNNER NF... 145 F
SAMOURAI TRILOGY NF... 145 F
SLAP FIGHT NF... 145 F
STAR RAIDER 2NF... 145 F
STIFFLIP AND CO NF... 135 F
SUPER SOCCER NF... 145 F
TAI PAN NF... 145 F
TANK NF... 145 F
WIZBALL NF... 145 F
WONDERBOY NF... 145 F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF... 145 F
ARKANOID NF... 145 F
ARMY MOVES NF... 145 F
ASPHALT NF... 165 F
BARBARIAN NF... 135 F
BIG BAND NF... 195 F
BOB WINNER NF... 169 F
BOMB JACK 2 NF... 139 F
BUBBLER NF... 145 F
3D GRAND PRIX... 140 F
COBRANE NF... 139 F
DEEPER DUNGEONS NF... 145 F
ENDURO RACER NF... 145 F
EXPRESS RAIDER NF... 145 F
FER ET FLAMMEN NF... 249 F
FLASH NF... 195 F
GAUNTLET NF... 145 F
GRAND PRIX 500 CC NF... 169 F
HEAD OVER HEALS NF... 145 F
HMS COBRANE NF... 299 F
IKARI WARRIOR NF... 139 F
INFILTRATOR NF... 139 F
KYA NF... 195 F
LEADER BOARD NF... 139 F
LE PASSAGER DU TEMPS NF 195 F
LEVIATHAN NF... 145 F
MARIO BROTHERS NF... 145 F
MARTIANOIDS NF... 145 F
MEURTRES EN SERIES NF... 299 F

AMSTRAD DISQUETTES

ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

HIT PARADE

METRO CROSS NF... 145 F
MONOPOLY FRNF... 245 F
SCALEXTRIC NF... 245 F
SCRABBLE FRNF... 220 F
SCRAM NF... 165 F
SILENT SERVICE NF... 139 F
SUPER CYCLE NF... 139 F
SPACE HARRIER NF... 139 F
STREET HAWK NF... 135 F
TEMLIERS D'ORVENE NF... 199 F
TERRA CREST NF... 139 F
TOP GUN NF... 139 F
TOP SECRET NF... 220 F
TT RACERS NF... 145 F
WINTER GAMES NF... 145 F
WORLD GAMES NF... 145 F
ZOX 2099 NF... 175 F

THE SENTINEL NF... 145 F
TOBROUCK NF... 169 F
TOMAHAWK NF... 145 F
TRIVIAL PURSUIT NF... 229 F
UCHI MATA JUDO NF... 135 F
ZOMBI NF... 165 F

Soldes démentes!

59 F
AIRWOLF
AMERICA'S CUP
BREAKTHRU
BRUCE LEE
CRYSTAL CASTLE
FIRELORD
GALVAN
HYPERSPORTS
KONAMI'S GOLF
LEGEND OF KAGE
MACADAM BUMPER
MOVIE
NEXUS
PACIFIC
PING PONG
REVOLUTION
SHORT CIRCUIT
TENTH FRAME
THE GREAT ESCAPE
WORLD CUP 86
XEVIUS
YE AR KUNG FU 1
YE AR KUNG FU 2
ZORRO

PC 1512

PC HITS
+ TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER
ALTERNATE REALITY NF... 195 F
ARKANOID NF... 195 F
BOB WINNER NF... 220 F
BRUCE LEE NF... 195 F
DESTROYER NF... 245 F
ECHECS 3D NF... 195 F
F15 STRIKE EAGLE NF... 195 F
GAUNTLET NF... 195 F
GRAND PRIX 500 CC NF... 195 F
HACKER NF... 195 F
HMS COBRA NF... 295 F
INFILTRATOR NF... 195 F
KARMA NF... 235 F
HARRY ET HARRY NF... 169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF... 145 F
JABREAK NF... 145 F
KUNG FU MASTER NF... 135 F
LE PACTE NF... 199 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF... 169 F
Les PASSAGERS du VENT NF... 295 F
LIGHT FORCE NF... 139 F
MANHATTAN NF... 149 F
MARACAIBO NF... 169 F
MASQUE NF... 179 F
M'ENFIN NF... 179 F
NEMESIS NF... 145 F
RELIEF ACTION NF... 195 F
SOLO FLIGHT NF... 195 F
STRIP POKER NF... 195 F
SUBBATTLE Simulator NF... 225 F
SUPER TENNIS NF... 195 F
SUMMER GAMES I NF... 195 F
WORLD SAMOURAI NF... 195 F
TAI PAN NF... 145 F
TAG TEAM WRESTLING NF... 195 F
THE DAMBUSTERS NF... 195 F
TOP SECRET NF... 229 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
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

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)

Envoyez votre ordonnance de jeu à: ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC.1512 ATARI ST Numéro de membre

STRIKER

Ah... Quelle journée ! Faire le taxi avec mon hélicoptère pour trois espions, récupérer des fûts d'importance stratégique, sauver des personnes coincées sur le toit d'une tour en flammes puis détruire l'usine des missiles ennemie, ce ne fût pas du gâteau. Surtout qu'à chaque fois il m'a fallu traverser les lignes ennemies sous un feu nourri. Non, ne partez pas ! Ce n'est pas Supercopter, mais Striker, un superbe jeu d'arcade pour le PC 1512, que vous ne trouverez pourtant pas en magasin. Héhé...

Déballage

Striker m'est parvenu sous forme compactée : un seul fichier contient tous les fichiers nécessaires, préalablement compactés. Il suffit de lancer le programme Arce fourni, pour obtenir ces derniers, au nombre de huit. La documentation se trouve dans un des fichiers. Une fois le jeu lancé, apparaît un écran indiquant, oh surprise, qu'on est prié de copier et de diffuser ce logiciel, que sa duplication et sa vente à des fins commerciales est interdite, mais que par contre si le jeu est apprécié, Derek Williams (l'auteur) aimerait bien recevoir 10\$. Eh oui, Striker est un jeu en Shareware. C'est pour ça que vous ne le trouverez dans aucun magasin, mais sur beaucoup de disques durs.

Le thème

Vous pilotez un hélicoptère de combat, muni d'une mitrailleuse frontale et de bombes. Les munitions sont illimitées, heureusement. Cinq missions vous attendent, toutes plus dures les unes que les autres, et à chaque fois il vous faudra traverser les lignes ennemies afin de pouvoir accomplir votre tâche. La première mission consiste à récupérer trois espions sans les tuer (c'est plus correct), la seconde à les déposer sur le toit de votre ambassade sains et saufs, la troisième à embarquer des fûts d'importance stratégique. La quatrième mission est plus humanitaire : des personnes vous font faire le remake de la tour infernale et comptent sur vous pour aller les récupérer sur le haut de la tour avant que les flammes ne les atteignent. Dans la cinquième et dernière mission, la nation est en péril : l'ennemi ayant construit son usine à mis-

siles, il est prêt à expédier quelques prototypes sur votre pays, attention touchante. En tant que héros, il vous faut assumer, et partir détruire les trois complexes industriels, avant que trois missiles ne soient chargés sur le lanceur. Comme vous le constatez, l'action est variée, il et vous faudra bien des heures avant de pouvoir ne serait-ce qu'apercevoir l'usine à missiles.

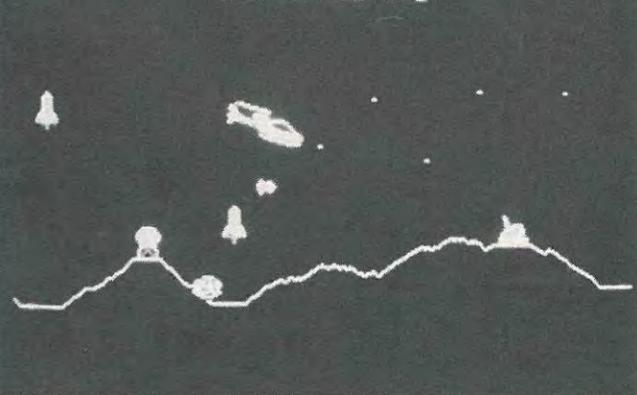
Les graphismes, la qualité

Côté graphisme la qualité est irréprochable. Scrolling latéraux doux, déplacement de l'hélicoptère et explosion des bombes très réalistes, le meilleur étant sans aucun doute la séquence où les espions courent à toute vitesse vers l'hélicoptère. De nombreux ennemis, à part le relief très accidenté, tentent de vous détruire : des canons au sol, des fusées, des mines volantes qui tirent aussi, des mines indestructibles font partie de ces charmants éléments. Quatre niveaux de difficulté sont disponibles. Autant le premier vous laisse quelques chances de survie, autant le dernier est quasi-infranchissable. Tout est configurable à volonté, le joystick, les touches pour jouer au clavier, la palette de couleurs. Les meilleurs scores sont conservés par niveau, avec le nom du héros.

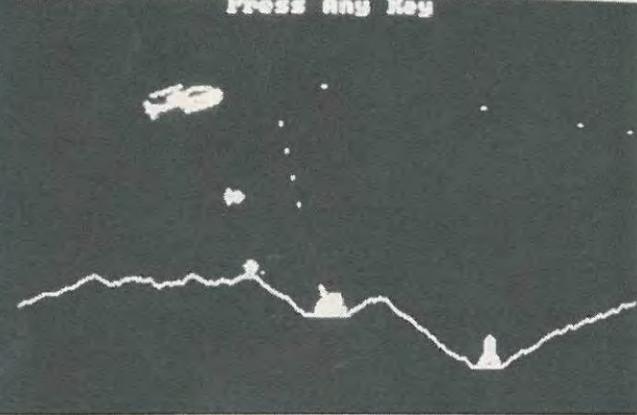
Briefing de retour de mission

Striker nous prouve que d'excellents jeux peuvent exister sur le PC 1512, et que le Shareware rime très souvent avec qualité. Votre mission réelle consiste à encourager les programmeurs comme Derek Williams qui permettent à tous de profiter, pour une participation très modique, de logiciels superbes.

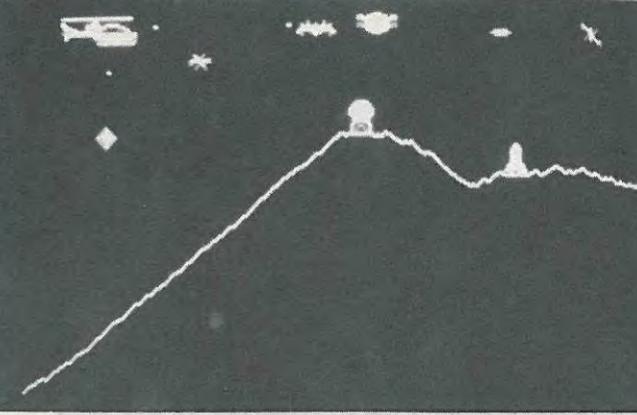
SCORE: 000520 MISSION: 1 SHIPS: 000000
FUEL: 1000000



SCORE: 000080 MISSION: 1 SHIPS: 000000
FUEL: 1000000



SCORE: 000000 MISSION: 1 SHIPS: 000000
FUEL: 1000000



Pour se procurer (gratuitement) Striker :
OUF : 10, rue St-Nicolas, 75012 Paris. Tél. (1) 43.44.82.65
GUFH : 37 bd, St Jacques, 75014 Paris. Tél. (1) 45.65.10.11.
Recommandez-vous d'Amstrad Magazine

LES PASSAGERS DU VENT 2



Est-ce moi qui ai fait appeler à un sorcier noir ?

Les personnages de Bourgeon sont attachants. L'histoire est passionnante. Les graphismes (regardez un peu les photos d'écran) sont superbes. La musique est agréable.

Editeur : Infogrames
Auteur : d'après F. Bourgeon
Genre : aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★★★



Tu es peut-être raison...

Les personnages attachants

L'héroïne, Agnès de Roselande, appelée Isa après que son nom et son titre de comtesse lui aient été usurpés, possède un charme irrésistible ! Elle a fait la connaissance, dans le premier volume, d'un marin breton nommé Hoël. Celui-ci, accusé de meurtre, fuit la France. A côté de la belle Isa et de son amoureux au cœur tendre, vivent des personnages divers et étranges : Etienne de Viaroux, salaud qui veut à tout prix se faire l'héroïne ; le capitaine Boisbœuf, négrier ; le roi du Dahomey, Kpengla ; Houan, fidèle esclave d'Isa. Montaguère fait aussi partie du voyage. Tandis que St Quentin, gentil chirurgien du premier épisode, resté en France, ne fera pas partie de l'aventure.

L'histoire passionnante

Le premier tome de la bande dessinée de Bourgeon "La fille sous la dunette" est fourni avec le logiciel "Les Passagers du Vent 1". Si vous abordez l'histoire en commençant directement par le volume 2, vous risquez de ne rien comprendre du tout. L'aventure complète comprend cinq livres : La fille sous la dunette, Le ponton, Le comptoir de Juda, L'heure du serpent et Le bois d'ébène. Le volume deux du logiciel commence au tome 4 de la bande dessinée. Commencez de toute façon par lire au moins le premier livre, vous ne le regretterez pas. L'action se déroule à la fin du dix-huitième siècle entre la France, l'Afrique et l'Amérique. Isa veut retrouver son titre de comtesse usurpé par une amie d'enfance après qu'elles aient échangé leurs vêtements, pour



Un Roi qui n'ignore rien de ce qui se passe dans son royaume, est un grand Roi ! Le Roi doit savoir que son mari, soupçonné d'un meurtre très mystérieux...



Nadahe ! ça va ? Vous n'avez échappé belle !



Quelques heures plus tard, nos amis sont habillés pour passer la nuit dans un village rustique...

jouer. Le but, dans l'épisode qui nous intéresse, est de sauver Hoël, empoisonné par Etienne de Viaroux.

Les graphismes superbes

Regardez vous-même ! L'atmosphère qui ressort des bandes dessinées de Bourgeon est fidèlement retranscrite. Bien que beaucoup plus fins et nuancés sur papier, les dessins sur Amstrad ne trahissent pas le style de l'auteur.

La musique agréable

Pour une fois, la musique ne se place pas par-dessus le jeu, comme une sauce trop forte ou trop colorée. L'ambiance qui ressort des morceaux originaux correspond bien à l'atmosphère des Passagers du Vent. Si l'idée de départ est originale et intéressante, le résultat est décevant. Le jeu est divisé en huit scènes. Chacune d'entre elles est représentée à l'écran par un grand dessin principal sur lequel s'affichent de temps en temps des icônes. La petite fenêtre en bas et à gauche montre le personnage validé par le joueur et le texte à droite affiche ce que dit ou pense ce personnage. La seule chose à faire est de déplacer un curseur (lent et saccadé) sur l'écran, de chercher où se trouvent les personnages dans le dessin principal (ce n'est pas de la tarte) et de suivre le dialogue en validant les têtes une par une. De temps en temps, le joueur peut choisir entre deux répliques et c'est tout. Ce n'est pas un film dont vous êtes le héros car l'initiative du joueur reste beaucoup trop restreinte.

Patrick Yoann



HITS COLLECTION 1

Devil's castle

Mon premier est une imitation de Sorcery. Le personnage vole, se place devant des portes qui s'ouvrent en faisant le même bruit, des choses pompent l'énergie tandis que des marmittes restituent les forces. Les objets s'échangent en pressant la touche "feu" et le décor s'inspire allégrement du jeu de référence. Seule l'histoire varie un peu. Nous sommes en 3999 et les forces du mal ont envoyé un méchant démon dans le passé afin d'anéantir l'humanité. Pour empêcher la destruction de la planète, le joueur doit chercher dans un château des clefs qui lui permettront d'ouvrir des portes et peut-être de trouver le buste de Satan qui doit entrer en résonance nucléaire avec la terre dans un délai de trois jours. La réalisation n'atteint évidemment pas la perfection de Sorcery mais reste de bonne qualité.



Quatre jeux pour le prix d'un ! Voilà l'attrait principal des compilations. Encore faut-il que les jeux soient jouables et de bonne qualité. Ici, nous avons affaire à quatre imitations de logiciels existants. Aucune originalité, donc, mais des principes qui ont fait leur preuve dans une réalisation tout à fait correcte.

Editeur : Chip
Auteur : Carlo Perconti
Genre : compilation
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★★
Originalité : ★

Buggy 2

Mon troisième, c'est Buggy. Au volant de votre petite voiture, vous traversez le désert en essayant d'éviter des bidons et des trous. Le but est de franchir la ligne d'arrivée avant d'avoir épuisé le carburant. Des bosses vous permettent de sauter certains obstacles et de franchir le pont. Mais, en choisissant cette méthode, vous n'aurez pas de bonus. Un tableau de bord, dans le bas de l'écran, indique la vitesse, le niveau de carburant et le régime moteur. Mais je doute fort, vue la vitesse à laquelle défilent les obstacles, que vous puissiez regarder autre chose que la route !



M.L.M. 3D

Mon dernier est un module lunaire motorisé. Voilà une drôle d'histoire. Vous vous retrouvez sur la lune, contre votre volonté et sans savoir pourquoi. Que voulez-vous ? Il faut vous échapper le plus vite possible. Pour cela, la seule solution est de rejoindre l'unique base lunaire possédant une fusée interplanétaire. Vos quatre M.L.M. sont armés de deux canons à plasma. Mais attention ! si vous devez vous échapper, c'est que vous avez de redoutables ennemis et qu'ils sont prêts à tout pour empêcher votre évasion. De plus, quand les premiers obstacles seront franchis et que vous serez devant la fusée, il vous faudra encore trouver une clef codée avant de pouvoir décoller. Mon dernier utilise le même scrolling latéral que mon deuxième. Mon tout, c'est HITS COLLECTION 1, et c'est bien.

Patrick Yoann

Zaxx

Mon deuxième est une imitation de Zaxxon. Avec son scrolling en diagonale, ses missiles à tête chercheuse, ses lasers, ses soucoupes et, bien sûr, son robot Zaxx qu'il faudra détruire après avoir franchi la dernière forteresse. L'avion se pilote avec le joystick, il monte, descend, va à droite et à gauche mais garde toujours une vitesse constante. Il n'est possible ni d'accélérer ni de ralentir. Les premiers essais servent surtout à s'habituer à la perspective et à comprendre comment passer à côté d'un mur plutôt que de se "crasher" bêtement. Le scrolling est un peu saccadé mais tout-à-fait supportable. Le graphisme, comme dans les trois autres jeux, utilise le mode seize couleurs.



TOUT AMSTRAD EN 4 PAGES

ORDINATEURS AMSTRAD	IMPRIMANTES	ORDINATEURS SINCLAIR	Lecteur disquette AMSTRAD DD1
ORDINATEURS CPC AMSTRAD	-IMPRIMANTE DMP 2000..... 1690	-ZX SPECTRUM +2 - 128Ko.. 1990	2.490 F 1.990 F avec interface Livré Complet avec CP/M 2.2 et Dr logo interface et câbles 3 pouces
-CPC 464 COULEUR..... 2990 -CPC 464 MONOCHROME..... 1990 -CPC 6128 COULEUR..... 3990 -CPC 6128 MONOCHROME..... 2990	LECTEURS DISK & K7 - CPC	JOYSTICKS	A CREDIT 190 F comptant + 223,40 F en 9 mensualités
PERIPHERIQUES CPC 464-664-6128	-DD1-LECTEUR DISK (A) CPC. 1990 -FD1-LECTEUR DISK (B) CPC. 1590 -LECTEUR K7 + CABLE..... 390	JOYSTICKS DE LA MARQUE	LECTEUR DISQUETTE FD1
CABLES DIVERS CPC	AUTRES PERIPHERIQUES CPC	-DOUBLEUR JOYSTICK AMSTRAD 110 -CONTROL-MANET-T07/70/M05. 160 -JOYSTICK THOMSON..... 120	1.990 F 1.590 F sans interface 2' lecteur de disquette - Se branche sur le câble du DD1
-CABLE DMP 2000 -1,5 M..... 150 -CABLE FD1-LECTEUR DISK... 150 -CABLE LECTEUR K7..... 70 -KIT RALLONGE CPC 464..... 135 -KIT RALLONGE CPC 6128..... 185	-AMSTEL 2 - INTERFACE MINITEL. 890 -CRAYON OPTIQUE AMSTRAD... 290 -CRAYON OPTIQ.DK'TRONIC... 310 -CRAYON ELEC.STUDIO 464/664... 395 -MP2-PERITEL/CPC464-6128.. 490 -INTERFACE RS 232 CPC..... 590 -SSA1-SYNTH. AMSTRAD..... 390 -SOURIS AMX + 4 DAO..... 690 -SYNTH. TECHNIMUSIQ.DISK.. 499 -SYNTH. TECHNIMUSIQ.K7.... 480	AUTRES JOYSTICKS	BOITIER RANGEMENT 40 disquettes 3" 150 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 1.990 F
COULEUR 2.990 F
~~2.180 F~~ ~~3.390 F~~

CPC 6128
MONO 2.990 F
COULEUR 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

AMSTRAD
TRAITEMENT DE TEXTE
PCW 8512 5926 F
CARTE BLANCHE 360 F pour cet achat par mois

256K
LIVRE COMPLET AVEC:
- 1 Unité centrale
- 1 Ecran monochrome
- 1 Lecteur disquette incorporé
- 1 Imprimante
- 1 Traitement de texte

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)

Jostick AMSTRAD 155 F
Avec prise pour brancher une autre manette

Jostick seul 140 F

JOYSTICK Compétition PRO 220 F

ADAPTEUR COULEUR PERITEL
- MP1 pour CPC 464 390 F
- MP2 pour CPC 664/6128 490 F

INTERFACE SERIE RS 232 990 F

SYNTH. VOCAL STEREO 410 F
SYNTH. 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

PC 1512 AMSTRAD

EN STOCK DISPONIBLE IMMEDIATEMENT

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

DMP 3000 1.930 F
Prix H.T.



PC 1512 Avec disque dur 20Mo

PC 1512 HD10 Ecran monochrome 9.990 F
Ecran couleur 11.890 F

PC 1512

16 BITS-8 MHZ-512 Ko COMPATIBLE PC

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.

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

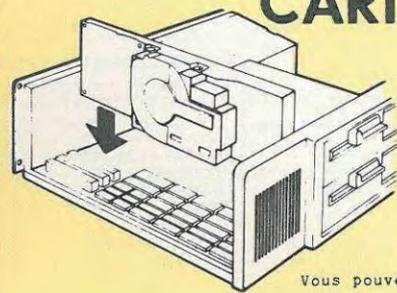
GESTION COMMERCIALE PC 1512

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

VOTRE PC 1512 AVEC DISQUE DUR IMMEDIATEMENT CHEZ HYPER CB!



DISQUES DURS TANDON
10Mo 20Mo 40Mo
4.795F 5.395F 10.995F
Nous vous installerons votre disque dur. Délai 48 H.



CARTE DISQUE DUR TANDON 20Mo 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
-FACTUR.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
-FACTUR.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

-ANSWORD (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
-LORTGRAPH (LORICIEL)... 310
-MASTERFILE (AMSTRAD)... 345
-MULTIPLAN..... 499
-POCKET BASE..... 790
-POCKET WORDSTAR..... 890

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
-POLYPLOT 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..... 165
-SYCLONE 2 (ESAT)... 165
-SYSTEM X..... 165
-TRANSLOCK (ESAT)... 185
-TRANSMAT..... 380
-U DOS..... 165
-ZEDIS 2..... 165

FAMILIAUX K7

GESTION FAMILLE K7 - CPC

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

HASARD-CHANCE K7 - CPC

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

INTEGRES K7 - CPC

-ANSWORD (AMSTRAD)..... 245
-C.A.O (LORICIEL)... 320
-LORTGRAPH (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
-SPRIT..... 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
-ECHEC 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
-SPTIFIRE ACE..... 210
-STARFLIGHT..... 440
-STARGLIDER..... 290
-SUMMER GAMES 2..... 245
-TEMPLE APSHAI..... 290
-TERA..... 220
-TOP SECRET..... 300
-WINTER GAMES 1..... 220

PROGRAMMES EDUCATIFS

EDUCATIFS 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-COBRA. 499
-KIT N°1 (COBRA)..... 299
-KIT N°2 (COBRA)..... 299
-KIT N°3 (COBRA)..... 299
-KIT N°4 (COBRA)..... 299
-KIT N°5 (COBRA)..... 299
-KIT N°6 (GEO) COBRA..... 299
-KIT N°8 (COBRA)..... 299
-MONDE (LE) - (CORE)... 199
-QUATRE SAISONS..... 199
-SQUELETTE (CORE)..... 199

EDUCATIFS K7 - CPC

-ANATOMIE (CORE)..... 150
-ASSIMIL (ANGLAIS)..... 550
-ATTRAPE MOTS..... 99
-CAMELEMATHS (CORE)..... 150
-CAMELEMOTS (CORE)..... 150
-FRANCE (LA) - (CORE)... 150
-HISTOQUIZ (COBRA)..... 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 - SYSTEMEM OPERAM... 140
-N°19 - GEO (FRANCE)..... 140
-NUMERUS..... 150
-NUMEROLOGIE..... 150
-ORTHOMAT (CORE)..... 150
-PITMAN DACTYLO (FRAPPE)... 99
-PLANETE BASE..... 150
-SQUELETTE (CORE)..... 150

HOUSSES ORDINATEUR

HOUSSES AMSTRAD

-HOUSSE CLAVIER 464/664... 80
-HOUSSE CLAVIER CPC 612B... 80
-HOUSSE LECT.DISK DD1/FD1... 70
-HOUSSE MONIT.COUL.CTM644... 130
-HOUSSE MONIT.MONO.GT65... 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/40F 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
-GUZZLER	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
-TROLLWALIE	30
-XCEL	30
-ZUR	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 FEUILLE A FEUILLE

-500 FEUIL. PAPIER LETTRE... 99

RUBANS IMPRIMANTES

RUBANS IMPRIMANTES AMSTRAD

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

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: _____
Prenom: _____
Adresse: _____
Code postal: _____
Ville: _____
Téléphone: _____

AMS 07/87

16 chaînes
Transformer votre bon vieil 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

Table listing Amstrad cassette games including 1001 B.C., 1815, 3 D FIGHT, 3 D GRAND PRIX, 50 JEUX, etc.

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Table listing Amstrad cassette games including DEVIL'S CASTLE, DIAMANT / ILE MAUDITE, DRAGON'S LAIR, etc.

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Table listing Amstrad cassette games including MANDRAGORE, MARACAIBO, MASSACRE A LA TOMATE, etc.

JEUX AMSTRAD • CASSETTES

Table listing Amstrad cassette games including SOLD MILLION 3 (THEY), SORCERY, SPACE SHUTTLE, etc.

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

Table listing Amstrad diskette games including 1001 B.C., 1815, 3 D FIGHT, 3 D GRAND PRIX, etc.

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

Table listing Amstrad diskette games including GRAND PRIX 500 CC., HACKER 2, HARRY AND HARRY, etc.

JEUX AMSTRAD • DISQUETTES

Table listing Amstrad diskette games including SAMANTHA FOX, SAPIENS, SCOOBY DOO, etc.

PC 1512 AMSTRAD

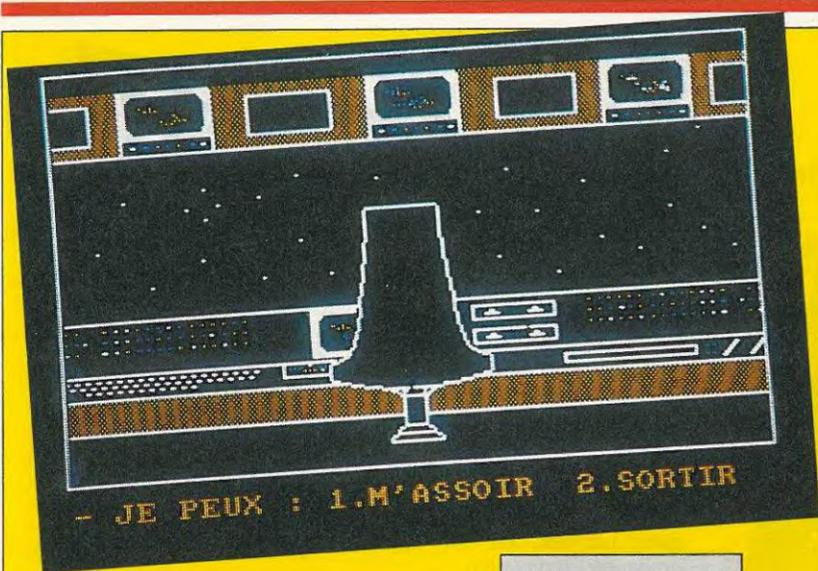
Table listing software for PC 1512 Amstrad including MICRO APPLICATION, LIVRE DU BASIC 2, etc.

PCW AMSTRAD

Table listing software for PCW Amstrad including MICRO APPLICATION, BIEN DEBUTER AVEC LE PCW, etc.

CPC 464/6128 AMSTRAD

Table listing software for CPC 464/6128 Amstrad including MICRO APPLICATION, N°1-TRUCS & ASTUCES CPC, etc.



- JE PEUX : 1. M'ASSOIR 2. SORTIR

Editeur : Hexameron
Auteur : H. Hubert
Genre : jeu de rôle
Graphisme : ***
Intérêt : ****
Difficulté : ***
Appréciation : ***
Originalité : ****

PROPHÉTIE

Prenez comme principe de base le jeu de rôle, ajoutez-y un labyrinthe dans lequel le héros devra se déplacer, emballez le tout dans une histoire d'empire déchu, ajoutez encore un zeste de vaisseau spatial et vous obtiendrez "Prophétie". (Prévoyez tout de même deux disquettes pour caser le tout).

La chute du sixième empire

Commençons par l'emballage : l'histoire du sixième empire déchu. Il était (ou il sera) une fois un empire divisé en deux hiérarchies : l'une religieuse et l'autre politique. La hiérarchie religieuse n'était pas la plus simple. Contrôlant pas moins de quatre religions antagonistes, la Révérende Mère Atra se gardait une bonne part du gâteau. La brave Révérende était la seule à pouvoir communiquer directement avec les dieux et avait sous ses ordres les Prêtresses, les Amazones et les Moines Rouges, trois sectes fanatiques toutes dévouées à sa cause.

de la noblesse, de la Confrérie des Maîtres Assassins et de la Guilde des Marchands Unifiés. Attendez, ce n'est pas tout ! Il nous faut encore étudier la chute de ce sixième empire. Tout allait bien dans le meilleur des mondes quand les marchands et les religieux ont voulu détrôner l'empereur. S'arrangeant pour faire porter le chapeau aux Moines Rouges et à la Révérende Mère, les marchands ont fait assassiner l'empereur par les maîtres assassins. Et voilà le travail ! L'empereur et la mère Atra ont passé l'arme à gauche ainsi que le sixième empire. Alors commence le septième empire, tyrannique et monstrueux.

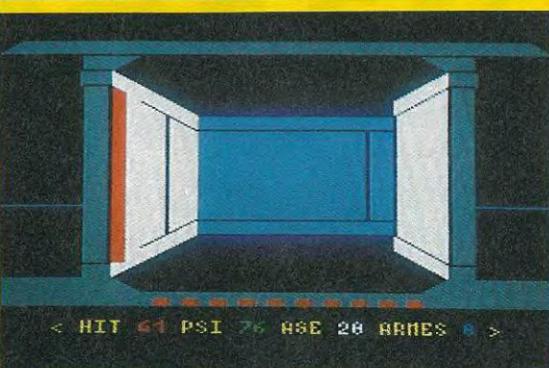
Le messie en kit

Une prophétie annonce la venue d'un messie qui sauvera tout le monde. Votre mission sera de fabriquer ce messie par des

manipulations génétiques ! Le résultat devra être un personnage hybride de six races. Alors, au boulot ! Commençons par créer notre personnage. Deux solutions : la création spontanée ou la création par accouplement en sélectionnant un personnage mâle existant et un autre femelle. Passons sur les différents points à affecter aux indices de force, perception, intelligence, etc. L'aventurier ainsi créé sera prêt à se lancer dans le labyrinthe.

Le labyrinthe

Nous avons vu que le personnage évolue dans un labyrinthe. Celui-ci est en trois dimensions représentées graphiquement par des murs blancs et des portes rouges. Chaque fois que l'on avance dans les couloirs, l'écran passe au noir avant d'afficher la vue suivante, ce qui casse le réalisme et fatigue rapidement les yeux. Le reste du graphisme,



Patrick Yoann



750 F
Dimensions plateau: 105 x 62 x 70 cm
plateau écran: +16 cm
(ajouter 170 F de frais de port)

Magasin Exposition-Vente

HYPER-CB
Communication

183 rue Saint-Charles
75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
Métro Place Balard

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT. ENVOYER CE BON A :

Form for ordering: HYPER-CB Communication, 183, rue Saint-Charles 75015 Paris. Includes fields for Name, Address, Telephone, etc.

Form for credit payment: A CREDIT. Includes fields for amount, number of installments, and payment method (cheque, mandat-lettre, CCP).

Order form table with columns: ARTICLE, QTE, PRIX, TOTAL. Includes a section for shipping costs and a total calculation box.

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 simplement 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.

ANTIRIAD

- 1 - Prendre l'armure et l'activer.
- 2 - Vous pouvez laisser Tal s'y recharger.
- 3 - Prendre une cellule d'énergie.
- 4 - Recherche le déplaceur de gravité.
- 5 - Rejoindre l'armure par le transportateur.
- 6 - Aller dans la pièce où se trouve le rayon et poser l'armure sur le support de droite.
- 7 - Diriger Tal dans la pièce de droite et prendre la cellule d'énergie.
- 8 - Retourner dans la pièce du rayon et attendez que les robots se tuent sur Tal. Ensuite, reprendre l'armure.
- 9 - Mettre l'armure contre le

support de gauche de façon à ce que le canon de l'armure soit un peu dans la pierre.

- 10 - Descendre puis vite remonter : vous devez avoir le rayon.
- 11 - Diriger l'armure jusqu'à la barrière magnétique et diriger Tal pour qu'il prenne la mine d'implosion.
- 12 - Prendre l'inverseur de particules et aller dans la pièce 1.
- 13 - Diriger Tal pour qu'il prenne de l'énergie et rejoindre l'armure.
- 14 - Attention de vite diriger l'armure vers le générateur et de la poser avant qu'elle n'ait plus d'énergie.

Envoi de
F. Poidevin

TOP SECRET

— Départ : Est, bas, bas, sors immeuble, ouest, ouest, entre banque.

— Dans la banque : banquier appelle Manu, prononce liberté à Manu, discute avec Manu, demande carte à Manu, prends liasses, prends carte, sors banque, ouest, nord.

— Dans le square : prends fleur, aide, sud, est, est, est, entre immeuble, haut, haut.

— Au dernier étage de l'immeuble : enfonce porte à l'est, est, est, ouvre placard, prends couteau, examine carreau, arrache carreau, prends carnet, lis carnet, examine carnet, examine carnet, découpe couverture, prends papier, lis papier, ouest, ouest, bas.

— Au premier étage de l'immeuble : frappe porte à l'ouest, demande pardon à l'homme, frappe porte à l'ouest, pose couteau, pose carnet, prends gants, frappe porte à l'est, donne fleur à femme, bas, sors immeuble, ouest, ouest, ouest, ouest, entre bar.

— Dans le bar : achète jeton au Barman, décroche téléphone, insère jeton, compose deux, compose deux, compose zéro, compose cinq, compose deux, compose zéro, compose cinq, prononce liberté, raccroche téléphone, sors, bar, ouest, entre église, entre confessionnal.

— Dans le confessionnal : prononce liberté à l'homme, glisse carte à l'homme, sors confessionnal, sors église, est (11 fois).

— Devant le cimetière : donne argent au gardien, nord, ouest, nord, examine tombe, prends lampe, est, est, ouvre crypte, entre crypte, pose clef de fer, prends corde, sors crypte, sud, ouest, sud, ouest, ouest, entre maison.

— Dans un hall non éclairé : allume lampe, examine piano, arrache corde piano, prends corde piano, éteinds lampe, sors maison, ouest, ouest, entre tabac.

— Dans la tabac : sors tabac, est, est, est, attrape client, fouille client, joe suis-moi, donne liasse à Joe, ouest (six

fois), entre boulangerie, Joe vole clé au boulanger, sors boulangerie, ouest, ouest, nord, entre kiosque.

— Dans le kiosque : demande clef à Joe, frappe Joe, mords Joe, frappe Joe dans les parties, vole clef à Joe, sors kiosque, sud, est (sept fois), sud, sud, ouest, ouest, ouest, entre garage.

— Dans le garage : étrangle Riccardo avec la corde de piano, pose corde piano, prends tenailles, sors garage, est (douze fois).

— Devant le grillage de l'aéroport : enfiler gant, découpe grillage avec tenaille, pose gant, pose tenaille, ouest (dix-sept fois).

— Devant la maison « fermée » : sonne porte, entre maison, attend, discute avec prostituée, sors maison, est, ouvre porte, entre maison, allume lampe, nord, est, cache sous le bureau, écoute, décroche tableau, compose deux, compose sept, compose quatre, compose un, prends trousseau, ouest, ouest, ouvre placard, prends arbalette, est, sud, sors maison, éteinds lampe, pose clef de bronze, est, est, est, est.

— Devant le garage : entre garage, prends barre, sors garage, est, est, est, est, est, nord, entre hangar, cache sous camion (quand le camion démarre, on fait) : accroche sous camion, attend cinq fois, saute camion.

— Au pied du mirador sur : tue garde avec arbalette, lance corde au mur, lance corde au mur, escalade mur, décroche corde, prends corde, rampe nord, tue garde avec arbalette, ouvre trappe, bas, nord, bas, sud, accroche corde, bas, ouvre porte au nord, nord, allume lampe, écarte barreau avec barre, fouille archive, sud, cherche cellule au président, ouvre porte, nord, bas, nord, nord, est (quatorze fois).

— Devant l'entrée d'un chantier : sud, sud, est (neuf fois), nord, ouest.

Envoi de
Sylvain Tsapine

GAUNTLET

D'abord choisissez n'importe quel personnage (Thor, Merlin...). Chargez la première partie du jeu : lorsque vous verrez vos points de vie baisser à 200, appuyez sur la touche SHIFT du clavier : un autre personnage apparaît. A ce moment là, faites-vous détruire, puis appuyez sur la touche 2 du pavé numérique,

sur le bouton FEU du joystick et votre personnage réapparaît alors avec 2000 points de vie ! Vous laissez mourir l'autre puis appuyez sur la barre d'ESPACE. Cette opération est renouvelable autant de fois que vous le voulez.

Envoi de
Hervé Decroix

VERA CRUZ

Voici quelques éléments qui devraient vous permettre de résoudre les énigmes qui se posent encore à vous concernant Vera Cruz.

— Immeuble : 1 boîte d'allumettes syma St Etienne, 1 Lettre, 1 cendrier avec 2 mégots, 1 Rothmans, 1 Camel avec du rouge à lèvres, 1 paquet de Rothmans, 1 douille (à côté du fauteuil), 1 pistolet, 1 sac avec 1 paquet de Camel et des

effets de toilette, 1 carnet, 1 fil noir dans la main gauche de Vera.

— Bureau : immatriculation de la BMW est 9111 CD 69, l'adresse de Nadine Lafeuille est 2, rue Balay St Etienne. Faites faire l'autopsie de Vera et demandez une analyse graphologique. Faites examiner le fil et consultez le réseau Diamant. Zielger habite 32, place Carnot St Etienne.

IKARI WARRIORS

Pour prendre un char, il faut se positionner dessus, appuyer sur le bouton "FIRE" en même temps que vous tirez la manette

vers l'arrière. Pour sortir du char, appuyez sur le bouton "FIRE" en même temps que vous poussez la manette vers l'avant.

Envoi d'
Arnaud Fuhrer

FER & FLAMME

Si vous n'avancez pas dans Fer et Flamme, tapez ce court programme :

```
10 a$(1)="conan2020202001
10000600000000G1005561"
29a$(2)="thorin2020202001
10000600000000N1005561"
30a$(3)="questor2020202001
110000600000000E1005561h"
40a$(4)="ghor202020200110
00060000000V1005561"
50a$(5)="merlin20202020011
000060000000M1005561u"
60 OPENOUT "groupe":FOR
i=1 to 5:WRITE=9, a$(i):
NEXT i: CLOSEOUT
```

Attention, cette sauvegarde "de groupe" doit être faite sur une disquette quelconque. Les correspondances sont : questor/20/20/20/01/1000/0600/000000/E/1005561/h soient dans l'ordre : nom/force/intelligence/sagesse/dextérité/CA/points de vie/argent/points d'expérience/classe/?/sort. A vous maintenant de modifier la "fiche signalétique" de chaque personnage selon vos désirs...

Envoi de
Vincent Godefroy

LE PASSAGER DU TEMPS

(Nous ne vous donnons que la première partie de la solution, sinon ce serait trop facile ! Ah, mais enfin...)

Examine poubelle, prends feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (trois fois), prends clé, ouvre porte, N, Examine poche, prends pièce, éteinds lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, allume lampe, examine tiroir, prends torche, examine sous meuble, prends pile, E, prends clé à douille, O, N, examine tableau, prends feuille, allume interrupteur, E, examine meuble haut, prends huile, examine meuble bas, prends allumettes, O, N, assis, allume allumette, chauffe feuille, examine sous blouse, S, B, allume torche, S, E, N, examine sous groupe, prends écrou, huile boulon, branche fil, démarre groupe, S, O, N, H, éteinds interrupteur, O, S, examine sous lit, examine lettre, N,

E, S, S, examine boîte, prends BZX, N, N, O, O, allume ordinateur (CAT - charge lis), charge démarre, éteinds ordinateur, E, tourne tableau, prends livre Dumas, N, H, CODE, tire manette, prends carte CPU, examine carte CPU, B, S, Pose livre Dumas, E, Allume interrupteur, B, O, S, soude BZX, N, E, H, éteinds interrupteur, O, O, allume ordinateur, charge démarre, éteinds ordinateur, E, Tourne tableau, prends livre Dumas, N, H, code, enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

Note des auteurs : à certains endroits certaines instructions sont inutiles. Nous vous les avons données pour que vous profitiez pleinement des qualités de ce jeu d'aventure (extra !).

Envoi d'
Eric et titine
et de C & J.M. Ferreira

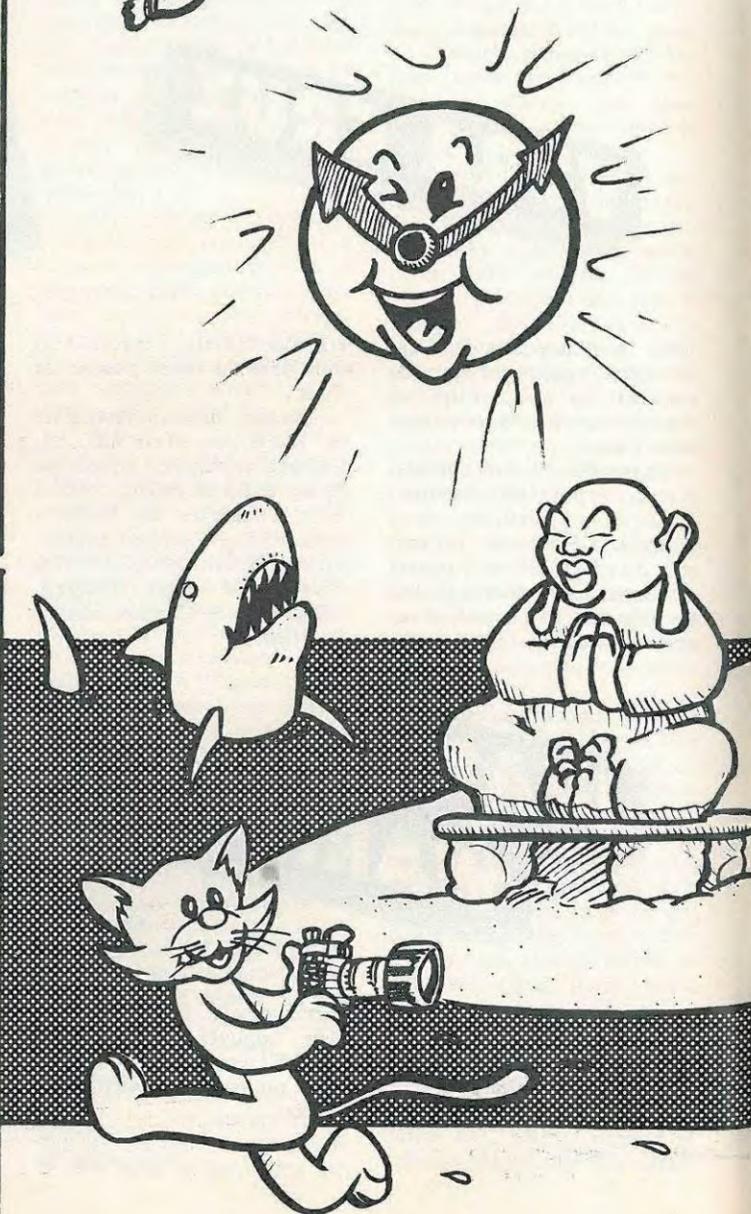
HELP!

LE PASSAGER DU TEMPS

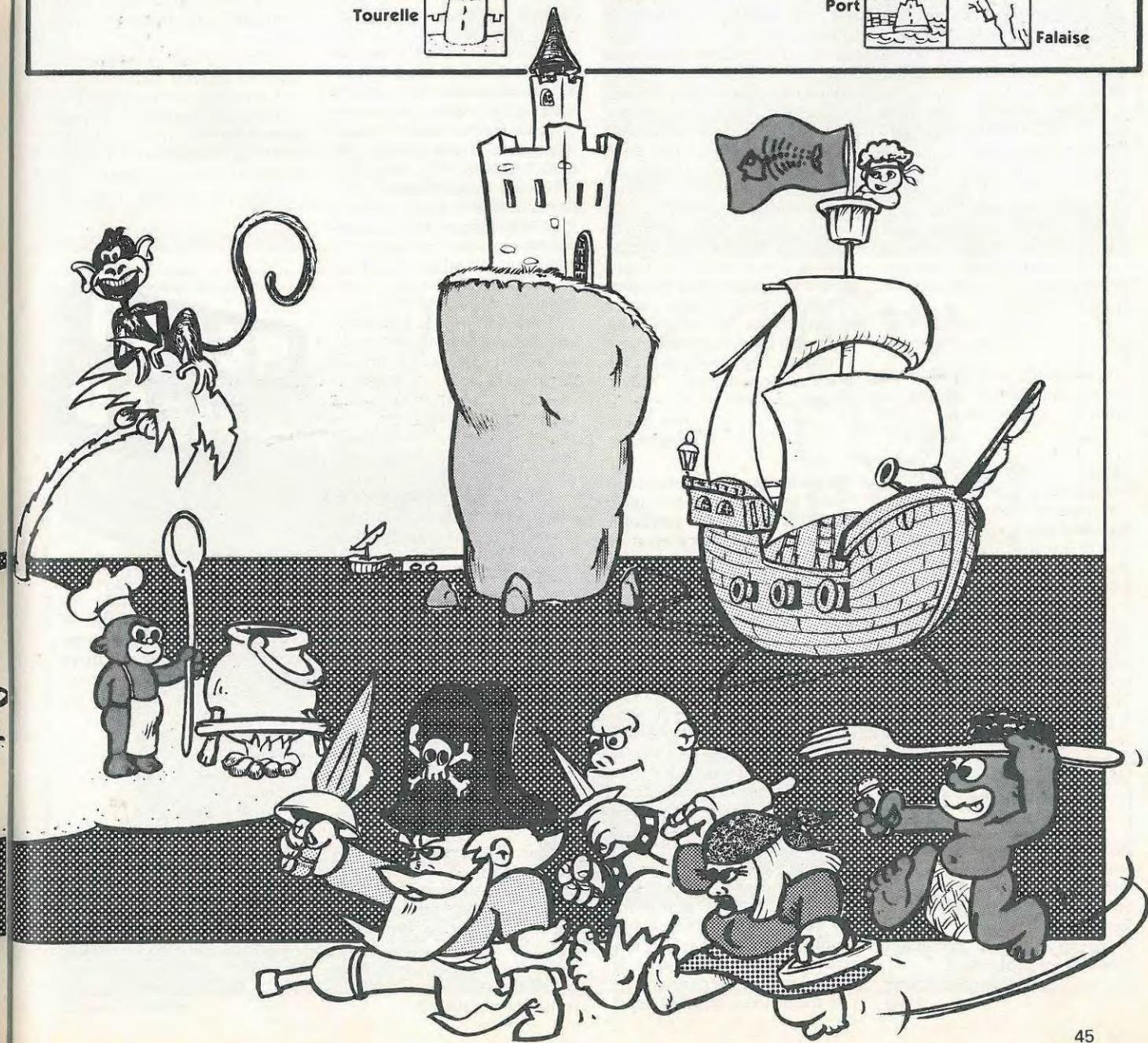


Dieu Boudha			Entrée pyramide
Salle des colonnes		Limite marais	
Jungle			
Plage		Marais	
Jungle		Village poupa	
Village papou		Pont de lianes	

Baie des pirates		
Pirate	Chapelle	Père jésuite
Entrée du repaire		
Ossement		
La berge	Rivière	Plage



Labo		WC		Machinerie ascenseur		Escalier		Groupe électrogène	
Ascenseur		Petit salon		Ordinateur		Cuisine		Établi	
Chambre		Débarras		Repassseuse		Armoire électrique		Pièce vide	
Devant la porte		Près du port		Port		Taverne		Porte de la ville	
Chemin de ronde		Tourelle		Tripot		Place de la soif		Campagne	
								Entrée château	
								Port	
								Château	
								Falaise	



HELP!

SOS AVENTURIERS EN DETRESSE...

Vous serait-il possible de me donner des renseignements complémentaires sur MASQUE dans lequel je suis bloqué. Je n'arrive pas à comprendre quatre points précis :

— Quelles questions précises dois-je poser pour avoir des réponses intéressantes ?

— Une fois le témoin trouvé, que dois-je faire de lui ? Quelles questions lui poser ?

— Comment savoir avec certitude l'identité de l'assassin ?

— Combien de places, rues etc, ce jeu comporte-t-il car je trouve qu'il y en a peu...

Jean Claude Boddaert
Mons-en-Barœul

Avez-vous des solutions pour Robin Sherwood et Interdictor Pilot ?

Julius. Prt

Depuis des jours je cherche à résoudre des problèmes, pourriez-vous m'aider à trouver des réponses aux énigmes :

— Où se trouve le pistolet Laser dans Pyjamarama et comment parvenir au billard ?

— Quel est le chemin à suivre pour parvenir à la cité de Dun Darach ? Quelles sont les rues à emprunter ?

— Comment faut-il faire pour ressortir des magasins de Kikekankoi ?

— Quelle est l'utilisation de l'ampoule et de la lampe à gaz dans Crafton & Xunk ?

Dumont Frédéric
Gorcy

Je souhaiterais avoir des renseignements sur HACKER : je suis bloqué au niveau de la carte du monde et n'arrive pas à déplacer le point lumineux. Pouvez-vous m'indiquer comment résoudre ce problème ?

Matthieu Kaiser
Bron

J'ai acheté l'AFFAIRE SYDNEY et n'arrive pas à communiquer avec le « Réseau Diamant ». L'ordinateur me répond toujours : « destinataire non concerné ». Comment procéder pour éviter une telle réponse ?

Guillou Frédéric

Je me passionne pour les Passagers du Vent mais lance un appel au secours : Comment fait-on pour jouer lorsqu'on est dans la forêt ? Le chef Vaudou appelle Lisa et il y a ensuite un écran notant le changement d'histoire. Un écran divisé en trois parties apparaît alors et sur chacune d'elles est dessiné un marécage : l'ordinateur ne répond alors plus à aucune commande... Aidez-mois à en sortir...

Lionel Bouet
Montpellier

Vous êtes de plus en plus nombreux (et c'est là bien normal) à nous demander des solutions, des fragments de jeux d'aventure ou bien encore des questions hyper-précises du style « où se trouve l'anneau magique à la fin de XYZ... »

Vous comprenez que nous ne possédons pas la science infuse et qu'il est improbable que nous connaissions tous les jeux et toutes les solutions. Alors le principe est le suivant : vous êtes nombreux (de plus en plus) à nous envoyer des solutions complètes et c'est super ! Malheureusement, la place qui nous est impartie empêche un grand nombre de solutions ; c'est pourquoi, à partir de ce numéro (et en attendant des moyens plus modernes !), nous publierons des questions très précises, très pointues, n'appelant qu'une réponse rapide. A vous alors de jouer et de dépanner les pov' malheureux qui font appel

à vos lumières... Alors c'est compris ? si vous avez un problème particulier dans un jeu, envoyez-nous votre question avec votre nom et votre adresse. Si, au contraire, vous voulez aider un aventurier perdu, il suffit de nous envoyer une réponse très rapide et très précise à la question posée (en précisant : « Réponse à... du Numéro... »). A vos micros et à vos plumes ! PS : N'oubliez pas de continuer à nous envoyer vos solutions complètes (Rubrique HELP).

— J'avoue tout : je sèche lamentablement. Alors SOS ! — Dans AIRWOLF, à quoi ressemblent ces fameux boîtiers de contrôle (je n'ai jamais réussi à dépasser la troisième salle !)

— Dans COMMANDO, je suis submergé par les tirs des camions et des soldats. Comment leur échapper efficacement (dans "l'aéra 3") ?

— Dans F. Brunos' Boxing, y a-t-il une botte imparrable pour massacrer (sadiquement !) Ravioli Mafiosi ?

— Dans RAMBO, n'y aurait-il pas quelques petits pokes sympas pour m'éviter de perdre ma vie si rapidement. Où trouver l'appareil photo (plan SVP) ?

— Dans GOLDEN TALISMAN, où trouver la grille correspondant à la clé verte ?

— Dans THE APPRENTICE, je sèche après le premier anneau. Qui a les plans pour me dépanner ?

Eric Gleize
Agen

— Que doit-on faire dans "Rambo" ? Existe-t-il un moyen de stopper la bande d'énergie ? Que doit-on faire une fois parvenu dans l'hélicoptère ?

— Existe-t-il un moyen pour entrer dans le temps de Zuul dans Ghostbusters ?

— Comment parvient-on à la base lunaire dans MLM 3D ?
— Comment peut-on tuer le gardien du dernier niveau dans Kung-Fu Master pour délivrer la fille ?

Jean Pol

— J'ai fait l'acquisition de Firelord mais je reste bloqué dans le système de commerce de Torot. Pourriez-vous m'aider ?

— Qui peut me donner la bonne syntaxe pour converser avec le réseau "Diamant" ?

Envoi de Dehongher Valéry

— J'ai quelques problèmes avec "Fairlight" (The Edge), qui peut m'aider ?

— Comment faire disparaître les hommes en cape blanche ?

— Comment faire pour trouver le Livre de Lumière ? A quoi servent les "3 livres", la Couronne et les sabliers ? Faut-il sortir du château et comment ?

Envoi de Rudy Leblond

BEACH HEAD

Prendre le passage étroit (à gauche de l'écran : il rapporte plus de points si on passe tous les bateaux. Ensuite : nettoyez le ciel (en particulier les avions de reconnaissance) puis, conduire les tanks à la forteresse (passer les obstacles par le haut, c'est plus facile).

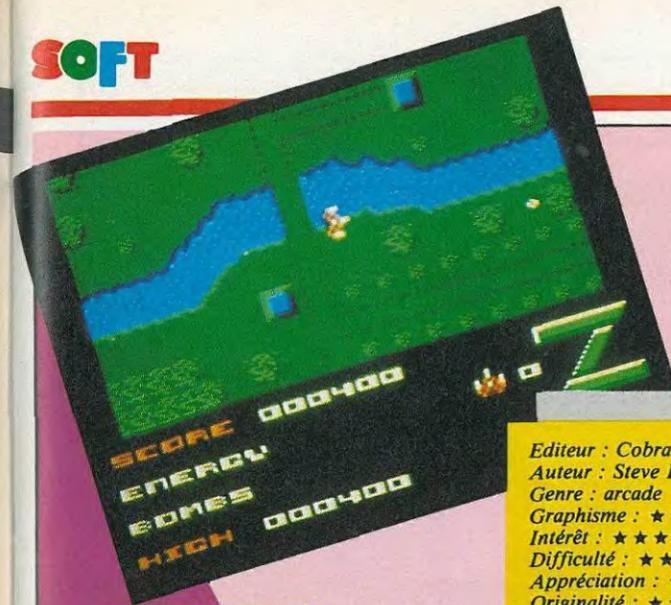
Maintenant, les cibles :

- 1 - 0.05
- 2 - de 41 à 42
- 3 - 0.05
- 4 - de 52 à 53
- 5 - 0.05
- 6 - de 36 à 37 (et non pas 41 !)
- 7 - 0.05
- 8 - de 52 à 53
- 9 - 0.05
- 10 - de 52,5 à 53,5

On peut prendre des intervalles plus larges, mais ça oblige à se décaler sur la gauche.

Nicolas Godard

SOFT



Editeur : Cobra Soft
Auteur : Steve Evans
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Un beau scrolling pour un bon jeu d'arcade

Que demande-t-on à un jeu d'arcade ? D'être rapide, suffisamment difficile mais pas trop afin de ne pas se décourager trop vite, de posséder un graphisme superbe et une musique d'enfer ! "Z" rassemble tous ces éléments (sauf la musique qui se trouve tristement absente). L'essentiel

de l'écran représente un décor futuriste vu de dessus et qui défile en scrolling très rapide dès que l'on touche à la manette de jeu. Notre vaisseau, de la taille d'un caractère, reste au centre et peut tourner dans huit directions. Les trucs et les machins qu'il faut dégommer sont nombreux et virevoltent dans tous les sens. Les "Alien Droïds" multiplient les points par 100 tandis

que les "Bombs Capsules" en ajoutent 400. On peut encore rencontrer les "Big Nother", les "Control Ship", les "Météorites" et les "Flying Saucim". Tout ce beau monde n'étant là que pour en prendre plein la tronche, Un jeu d'arcade ne serait pas digne de ce nom sans le score et le high score. J'ai atteint 3 600 ! Et vous ?

Patrick Yoann



Pre c'est super!

M. Valentin
phalsberg
phalsberg
Jeu de Rôle en Français pour PC et compatibles. PC 1512, C64.

ERE

ERE INFORMATIQUE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marqués 94200 IVRY-S/SEINE Tél. (1) 45 21 01 49. + Télex EREINFO 261041F. Fax 45 21 02 50

AVEC
AMSTRAD
M A G A Z I N E

DES LE 1^{er} JUILLET

- Quand la micro devient triste...
- Quand les bugs vous rongent...
- Quand un jeu résiste...

36.15
MICROTEL

----- (La Micro Folie) -----

- Des infos...
- Des bidouilles...
- Des jeux...
- Des messageries...
- Et bientôt, le téléchargement !!

Microtel, le serveur complètement micro, débutera le 1^{er} juillet 1987.
Avis aux mordus et autres fanas : faites passer le mot !

AMSTRAD
PRO

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

Les news	51
L'onduleur Microlab 250 . .	58
Initiation à Multiplan	60
Fiche	62
Datamat sur PCW	64
Généric-Cadd	67

EQUIPEZ VOTRE BUREAU EN AMSTRAD CET ETE, C'EST 1700F PLUS LEGER.

OFFRE SPÉCIALE

(DISPONIBLE CHEZ 500 REVENDEURS
JUSQU'AU 31 AOÛT 1987)

L'ORDINATEUR COMPATIBLE AMSTRAD
PC1512-512 Ko - double disquette
Moniteur graphique monochrome

L'IMPRIMANTE GRAPHIQUE AMSTRAD

LES LOGICIELS PROFESSIONNELS
SUPERCALC 3 et WORDSTAR 1512
+ GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC...

7990F* + TVA

*PRIX PUBLIC TTC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ :

9476.14F



AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Merci de m'envoyer la documentation complète sur le PC 1512 et la liste des revendeurs :

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex - Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD PRO

NEWS

Les scrupules ne nous étouffent pas. Vous parler travail alors que vous avez déjà un pied, voire les deux au soleil des vacances... C'est à la limite de l'indécence ! Une foule de logiciels plus professionnels les uns que les autres, tel sera une fois de plus le cocktail que nous vous proposons de boire en notre compagnie. Bonnes vacances tout de même...

Le pivot informatique sur 6128...

Lorsqu'un maître artisan en prothèse dentaire crée son propre logiciel de facturation, on peut vraiment parler de logiciel ciblé, tel est le cas de M. Jean Monniotte qui depuis un an travaille à l'aide d'un soft de son cru sur CPC 6128. Ce programme, du nom de "Ficcli", gère toutes les opérations habituellement rencontrées dans cette corporation : édition des factures, renseignements concernant le mode de règlement, ainsi les fiches clients et articles. Il permet en plus de visualiser certains résultats graphiquement, tel que le chiffre d'affaires.

Ce logiciel, M. Monniotte n'a pas la prétention de le commercialiser par la voie courante. Autant dire qu'il ne veut pas laisser son produit sur le bureau d'un éditeur bien intentionné. Néanmoins, ne désirant pas garder pour lui seul l'avantage que représente le superbe outil informatique, il le vend en shareware. Pour tous renseignements, s'adresser à M. Jean Monniotte, 143, chaussée Jules-César, Place du Marché, 95250 Beauchamp. Tél. : 34.13.31.99.

Les nouveaux Starlan sont enfin disponibles

Deux cartes et un coffret permettant l'établissement de réseaux sont à l'ordre du jour chez Western Digital. La WS

8000S est une carte de raccordement PC, XT, AT, c'est le plus simple des trois produits et le moins cher, son prix étant de 2 800 F. La seconde carte se nomme WD 8000S. Celle-ci, contrairement à la précédente ne se contente pas d'un simple raccordement, puisqu'elle permet grâce au minihub (HUB : répéteur/diffuseur) d'installer jusqu'à une dizaine d'appareils en série, à la condition impérative que chaque ordinateur de la chaîne ait sa propre carte. La WD 8000S est d'un coût de 3 800 F.

Le coffret Hub WD 8010, quant à lui, effectue la même tâche que la carte précédemment citée, mais à une plus grande échelle, puisqu'à lui seul il offre dix entrées. Ce coffret est externe et est commercialisé au prix de 5 520 F. En plus de leur coût avantageux, ces produits sont accompagnés d'une palette de logiciels réseaux des plus fournies. En effet, l'interface Netbios dont sont munies les cartes Starlan permet des relations conversationnelles avec une multitude d'applications compatibles, telles que dBase III, Word, Multiplan, etc.

Pour compléter ce tableau, un logiciel réseau est également proposé. Il s'agit du logiciel Vianet de la société Vianetix. Son prix est de 1 689 F par poste.

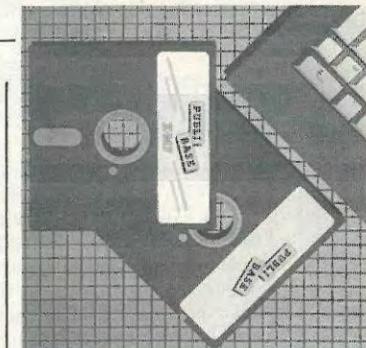
Publi-Base X-MF : la X^e dimension...

Enfant naturel de Publi-Base (gestionnaire de fichiers déjà réputé dans le monde de la micro), Publi-Base X-MF met à votre portée, grâce à l'intégra-

tion de nouvelles fonctionnalités, la puissance jusque là réservée aux gros systèmes. Découpler les possibilités d'analyse et de synthèse des fichiers, tout en conservant comme son aîné la plus grande convivialité, tel est la promesse faite par ce logiciel de nouvelle génération.

Publi-Base X-MF peut gérer jusqu'à 4 fichiers en simultanément, chacun d'entre eux pouvant comporter 80 rubriques. De plus, il permet d'effectuer toutes sortes d'opérations et de calculs entre fichiers.

Avec son nombre illimité de fichiers gérés, ses 32 767 enregistrements par fichiers (nombre maximal), chacun d'une taille



pouvant aller jusqu'à 6 000 caractères, Publi-Base X-MF est promis à un grand avenir. Son prix 3 950 F HT. Si vous désirez en savoir plus sur ce produit, adressez vous à : Publi Soft, 18, place de la Madeleine, 75008 Paris. Tél. : 42.65.29.14.

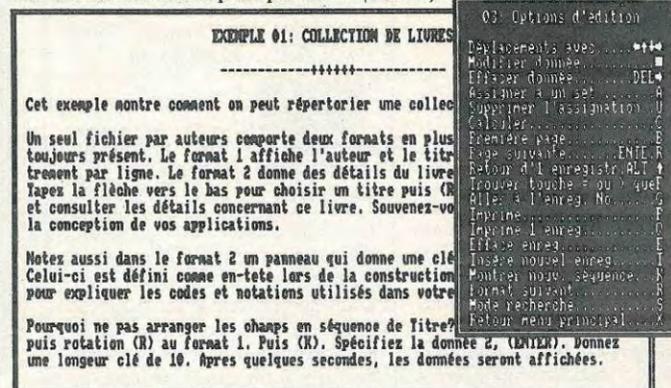
Masterfile 8000 : la gestion de fichiers des PCW

Depuis 1980, nombreux ont été les produits de cette gamme. Masterfile 8000 en est le tout dernier développement à l'intention des PCW. Tout bon gestionnaire de fichiers informatiques a pour devoir de stocker, chercher, afficher et imprimer les informations qui lui ont été fournies. C'est bien évidemment le cas de l'ensemble des logiciels professionnels de ce type. Cependant, certaines différences existent qui confèrent quelques avantages à un soft plutôt qu'un autre. Ainsi donc, Masterfile 8000 n'offre aucune des contraintes habituellement rencontrées, particulièrement en ce qui concerne les longueurs maximales autorisées. Vous pourrez donc traiter vos données, quelqu'en soit la longueur, éliminant du même coup les pertes

d'espace en mémoire ou sur le disque. Une contrainte tout de même sera celle du volume total d'un fichier.

Il sera également possible de modifier l'affichage à l'écran des fiches ou étiquettes, sans tenir compte de la distribution des informations contenues sur le fichier.

Une nouvelle option (elle n'existait pas sur les précédentes versions de Masterfile), presque unique en son genre puisqu'elle permet de trier les données affichées sans altérer l'indexation préalablement faite dans le fichier. Le principal avantage d'une telle opération étant de pouvoir accéder aux enregistrements en une séquence et en afficher une autre. Un parc total d'environ 1 000 enregistrements peuvent être gérés de cette façon. Masterfile 8000 est commercialisé au prix de 590 F TTC. Pour tous renseignements, s'adresser à : Semaphore Logiciels, case postale 32, CH-1283 la Plaine (Suisse).



Exemple d'affichage de Masterfile.

Borland communique

Il y a six mois déjà, comme le temps passe, Borland France se lançait dans ce que l'on a appelé la politique des "grands comptes". Depuis, trois accords de collaboration ont été signés au niveau français avec des sociétés maîtresses : le C.N.R.S. (Centre National de Recherche Scientifique), l'EDF-GDF et enfin la régie Renault.

Le premier de ces "contrats", signé le 12 décembre 86 par le C.N.R.S. et bien évidemment Borland, portait sur l'ensemble des produits de l'éditeur qui s'est vu récompensé par le succès du logiciel Reflex, particulièrement apprécié de Michel Dreyfus (responsable micro-informatique division laboratoire), pour ses performances et ses réactions quasi "instinctives". Il en est de même pour la régie Renault qui plébiscite également Reflex pour sa remarquable convivialité. En ce qui concerne le contrat passé avec l'EDF-GDF, il est encore trop tôt pour tirer un bilan, la signature de celui-ci datant seulement du 13 mai dernier. Gageons qu'il sera d'autant plus positif que le parc des machines disponibles dans cette société est de loin supérieur aux deux autres, puisqu'il est de 8 000 contre respectivement 600 et 4 000 pour Renault et le C.N.R.S.

Si réellement l'intelligence est par définition la faculté de s'adapter à une situation donnée, l'on peut désormais qualifier les produits Borland, et tout particulièrement Reflex, de logiciels intelligents. Pour tous renseignements complémentaires, s'adresser à M. Alain Blancquart au : 45.07.15.11.

Tasword PC : le traitement de texte de tous les compatibles

Le premier argument de vente des traitements de textes Tasword a été sans conteste leur simplicité extrême. Cependant, pour permettre à tout utilisateur de maîtriser encore plus vite ses multiples fonctions, Sémaphore n'a pas hésité à lui adjoindre un programme didactique "tuteur". Grâce à ce dernier, il vous sera possible, dans les

délais les plus courts de produire vos propres documents.

Le second, puisque nous en sommes à établir la liste des avantages, est sans nul doute, dans le cas de la version PC, la puissance de son environnement. Dans ce sens, Sémaphore offre sur la même disquette, un logiciel de publipostage (complément du traitement de texte très en vogue) "Mail-Merge".

Il est désormais possible d'essayer Tasword en achetant à un prix dérisoire la disquette d'essai Tasword PC. Dans le cas où vous seriez pleinement convaincu de son efficacité, et que vous décidiez d'acquérir le logiciel complet, le prix de la disquette "spécimen" vous serait remboursé. Tasword PC est vendu au prix de 500 F TTC.

Vous désirez plus de renseignements ? Adressez vous à : **Sémaphore, CH-1283 La Plaine, Suisse.**

Formation spécifique Birdy's

Suite au succès sans cesse croissant de ses produits (Gallia, Flora), la société Birdy's ouvre ses portes pour organiser des journées de formation. Celles-ci sont dirigées par plusieurs spécialistes, tel que M. Roger Fares, licencié en sciences économiques et titulaire d'une maîtrise de science de gestion. Pourvués d'un emploi du temps très bien rempli, ses journées permettront à tout un chacun de maîtriser pleinement les fonctionnalités multiples de ces deux logiciels. Notre magazine paraissant un peu tard par rapport au planning des journées de formation, leur nombre sera relativement limité. Pour tous renseignements, vous adresser à : **Creteu Birdy's, 151, boulevard MacDonald, 75019 Paris. Tél. : 42.49.55.88.**

ELE, l'EAD avant la lettre

Les Editions du Logiciel d'Enseignement (ELE), société créée en janvier 86 ouvre désormais ses portes à un nouveau domaine d'enseignement assisté par ordinateur, celui des logiciels destinés à un usage professionnel. Sur des supports aussi variés que possible (disquette MS/DOS, bande vidéo, vidéodisque, etc.) pour répondre à une grande

diversité de demande, ELE s'était jusqu'alors adressée à d'autres corporations que l'informatique. Aujourd'hui, grâce à la collection ATI, il vous est possible d'apprendre dBase III, Microsoft Word, pour ne citer que ceux-là. Chaque logiciel de formation est vendu accompagné de son manuel à un prix relatif à l'ampleur du programme concerné : 890 F HT pour Multiplan, 1 250 F HT pour dBase III.

ELE annonce la sortie prochaine de deux autres didacticiels du même type, concernant cette fois Lotus 1-2-3 et dBase III plus. La question que l'on peut se poser, est de savoir dans quelle mesure un didacticiel n'a pas lui-même besoin de son logiciel d'apprentissage... Pour tous renseignements s'adresser à : **ELE, les Editions du Logiciel d'Enseignement, 8, rue Duguay-Trouin, 75006 Paris. Tél. : 42.22.91.82.**

ACT, deux nouveautés aux journées d'Avignon

ACT informatique, société principalement axée sur le développement et la distribution de produits en intelligence artificielle, a présenté lors des journées des systèmes experts (13 au 15 mai à Avignon), deux nouveaux pro-

duits à l'intention de nos PC. Xilog v2 — Nouvelle version de prolog pour compatibles, Xilog v2 est présenté comme étant le premier à être parfaitement conforme à la norme internationale, ce qui assure la portabilité des programmes vers les mini-ordinateurs et les mainframes (gros systèmes). Fournissant en plus un environnement professionnel de développement, ce dernier est l'outil idéal pour les systèmes experts, les interfaces en langage naturel et l'interrogation de bases de données. Xilog v2 existe en trois versions, actuellement disponibles : Starter, Développement et professionnelle au prix respectifs de 990 F, 4 900 F et 6 900 F, prix HT.

Le LISP v 15,2 — ACT, avec la sortie de ce produit, réalisé, en collaboration avec la société Amaia, le premier portage du langage LISP sous Xenix. Pouvant gérer jusqu'à 16 Mo de mémoire, cette version de LISP permettra au développeur en Intelligence Artificielle de contourner la barrière des 640 Ko imposée par MS/DOS et de développer des applications de taille importante. Un atout important de ce LISP est la possibilité de Link avec C et Assembler. Le LISP est commercialisé au prix de 6 900 F HT. Pour plus de renseignements concernant ces deux produits, vous adresser à : **ACT Informatique, 12, rue de la Montagne Sainte-Genève, 75005 Paris. Tél. : 46.33.72.60.**

Une réalisation MS Word / MS UTIL.

Paris, le 2 Avril 1987

Objet : Votre visite

Réf. 0202652

LEDOUARDIN S.A.
8, rue de la Paix
76000 ROUEN

M. DUPONT

Monsieur,

Suite à votre demande, nous avons le plaisir de vous adresser une proposition concernant les produits qui ont retenu votre attention dans notre catalogue.

Référence	Désignation	Prix unitaire	Qté	Prix total
1221	Veste modèle Auteuil	2500,00	1	2500,00
1528	Jupe plissée beige	823,00	2	1646,00
Délai : 6 semaines à réception de commande.		Total (H.T)		4146,00
Paiement : 30 jours		T.V.A		771,15
		Total (T.T.C)		4917,15

Dans l'attente de vous lire, recevez, Monsieur, l'expression de nos sentiments respectueux.

MS UTIL
Le parfait add-on à MS WORD

Apsylog, MS util et les autres, l'ensemble parfait pour le laser

Apsylog, jeune société, puisqu'elle n'existe que depuis 7 mois, est spécialisée dans la conception, l'édition et la distribution de progiciels pour PC et compatibles. Dans le cadre de son département distribution, Apsylog propose les produits Microtype, plus particulièrement axés vers l'impression laser, tel

que "Polices de caractères". D'autres produits, développés par la société Apsylog elle-même sont apparus sur le marché et remportent déjà un franc succès. La raison en est simple, hormis leur qualité qui n'est pas à remettre en cause, ces produits rentrent pleinement dans le circuit des logiciels subissant actuellement la plus forte demande : l'impression laser. Pour tous renseignements au sujet de la gamme Apsylog, contacter : **Apsylog, 83, rue Saint-Honoré, 75001 Paris. Tél. : 40.26.22.32.**

Infoco : la hyper-ultra-haute résolution...

Cette société qui était présente aux premières journées européennes de la micro édition (Paris les 22 et 23 juin derniers), présentait à cette occasion une foule de nouveautés dans le domaine de l'infographie. Il serait difficile de toutes les citer, tant elles sont nombreuses, aussi

nous attacherons-nous uniquement aux principales. Le nouveau moniteur 20 pouces AUTOSCAN présenté par Infoco se règle automatiquement sur l'ensemble des fréquences horizontales comprises entre 15 et 36 KHz ainsi que sur toutes les fréquences verticales allant de 45 à 100 KHz, offrant ainsi une totale compatibilité avec la totalité des standards graphiques existants et même futurs. Il dispose en outre des options PAL

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 deux ans

EQUIPEMENTS		LECTEURS	
UNITES CENTRALES		K7 LASER DATA + câble	350
CPC 464 MONO	1 990	DISK DD1	1 690
CPC 464 COUL.	2 900	DISK FD1	1 590
CPC 6128 MONO	2 990	DISK FD2	1 990
CPC 6128 COUL.	3 990	DISK 5"1/4 JASMIN	1 799
PCW 8256	4 740	IMPRIMANTES	
PCW 8512	5 930	DMP 2000	1 690
		DMP 3000	2 290
PC 1512 SD MONO	5 925	CITIZEN 120 D	1 985
PC 1512 SD COUL.	8 170	STAR NL 10	2 895
PC 1512 DD MONO	7 460	OKIMATE 20	2 490
PC 1512 DD COUL.	9 710		
PC 1512 HD 20 Mono	11 840	CHAINES HI-FI	
PC 1512 HD 20 CouL.	14 100	CD 1000	4 490
		CD 2000	4 990
		SM 45	1 490
		TS 45	1 690

PLUS CADEAUX

PERIPHERIQUES		AUDIO	
GRAPHIQUE		TECHNI MUSIC :	
TABLETTE	990	SYNTH VOCAL	545
GRAPHISCOPE		SYNTH MUSIC	990
CRAYON OPTIQUE	290	CLAVIER MUSIC.	1 350
DEKATRO		INTERFACES	
CRAYON OPTIQUE	395	DART	
SOEURS AMX	690	EXT. 56K DK	490
SCANNER DART	790	TRONICS	
		EXT. 256K DK	990
VIDEO		EXT. 256K SILICON	990
DIGITALISEUR VIDÉO	1 100	DISK	790
TUNER TELE	1 390	EXT. 256K 8256	790
TELEMATIQUE		PROG. D'EPROM	990
MODEM DTL	1 590	RS 232	590
MODEM DTL +	1 990	ADAPTEUR MP1	395
EMULAT. MINITEL		ADAPTEUR MP2	495
KENTEL	390	MULTIFACE II	570
MODEM MERCITEL	1 990		

ACCESSOIRES		
MANETTES		CONSUMMABLES
QUICKSHOT I	60	K7 VIERGES (C20)
QUICKSHOT II	70	DISK 10
SPEED KING	120	DISK 3" CF2D
MAGNUM	140	DISK 3" CF2DD
TURBO	150	
PRO 1500	170	RUBANS
SWITCH JOY	160	DMP 2000
806 BOSS	170	8256
		OKI N B
		OKI COUL.
		CITIZEN 120 D
		NL 10
		PAPIER LISTING 11"
		1 500 FEUILLES
		2 500 FEUILLES
		200
		CABLES
		PERTEL
		CENTRONICS
		DOUBLEUR JOYSTICK
		100
		MODERN 464
		RALLONGE 6128
		185

Photos non contractuelles

DEPANNAGE		
Finis les intermédiaires, A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires		
UC 464	380	MON COUL
UC 6128	450	DD1
MON. MONO	250	

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

LIBRAIRIE		
TRUCS ET ASTUCES POUR CPC	149	TRUCS ET ASTUCES
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149	MULTIPLAN
JEU D'AVENTURES LANGAGE MACHINE	129	TRUCS EDUC.
PEKES ET POKES	99	TRUCS ET ASTUCES TURBO PAS
MONTAGES ET EXTENSIONS	199	CLES POUR CPC
DES IDEES	129	SYST (PS)
LA BIBLE DU 6128	199	CLES POUR CPC
PANDORAMA DES CPC	129	DISQUE (PS)
SYST. DE TRANS.	199	LE TOUR DE L'AMSTRAD
		80

ET TOUTE LA LIBRAIRIE PC

LOGICIELS		
ARCADÉ	115	LOGICIELS PCW 8256
3D BUREAUTIQUE	85	MULTIPLAN
EXPRESS RAIDER	97	WORDSTAR POCKET
ENDURO RACKER	N.C.	D Base II
METRO CROSS	N.C.	DAMOCLES
PULSATOR	N.C.	ALIENOR
ARCANOID	97	PUCKETBASE
ALL STAR HITS	109	C BASIC D
BALL BREAKER	109	OR DRAW D
		650
AVENTURE	200	
DR DRAW	395	LOGICIELS PC
SUPER PAINT	395	AMSTRAD
3D SPACE MOVING	395	WORDSTAR 1512
LOWGRAPH	340	SUPERCALC 3
MUSIC SYSTEM	188	COMPTON SARAIR
		FACTURATION STOCK
		SARAIR
		PAGE LIPS
		COMPTON LPC
		DESTON LP
		DESTON SUNSET
		DE GRAPH
		FRAMEWORK PREMIER
		SUPER BASE
		990

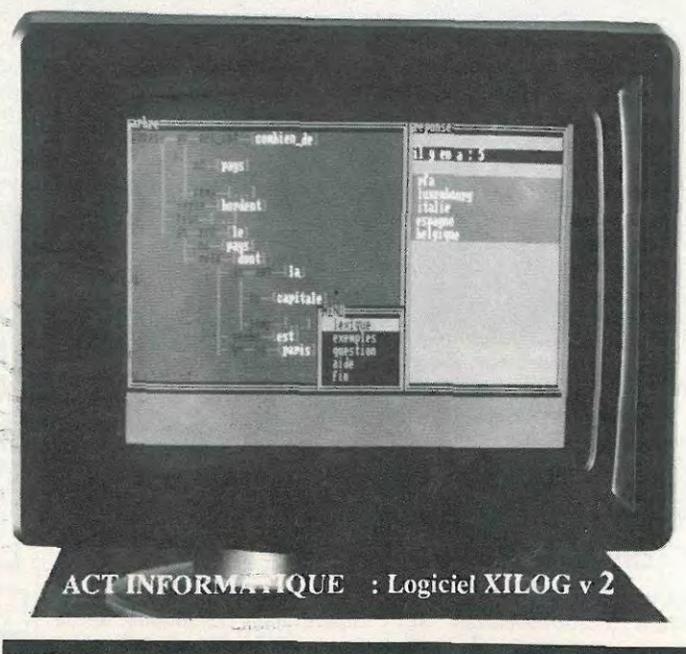
Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

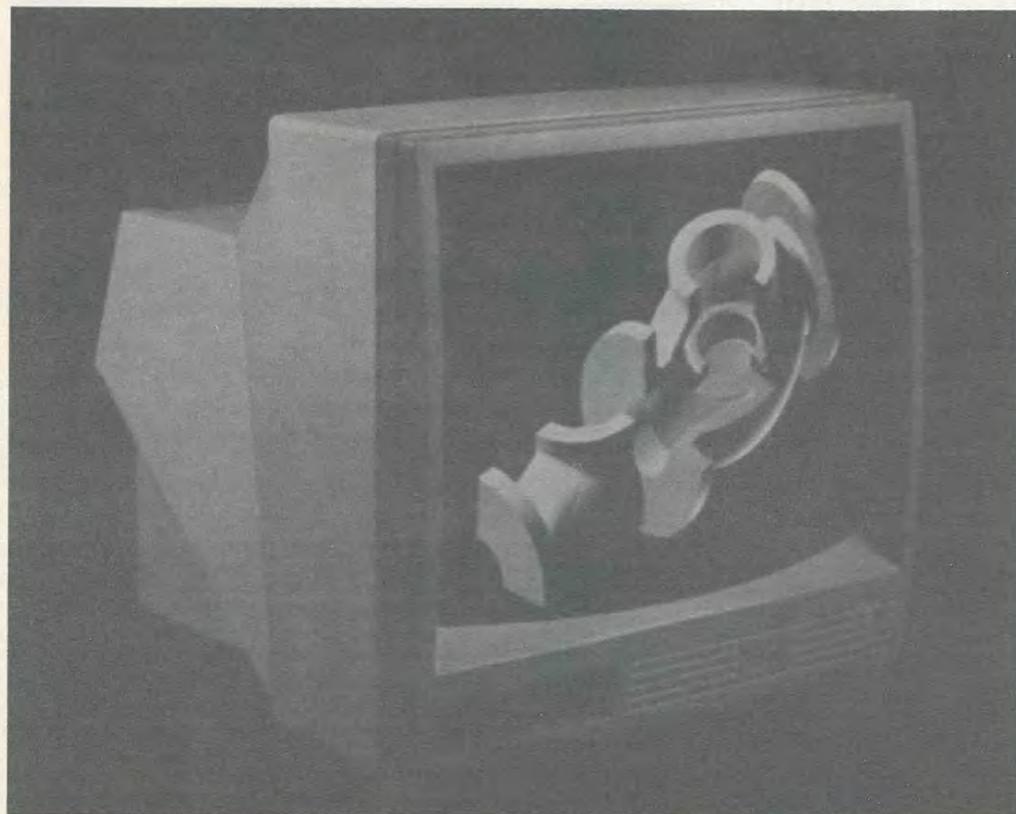
NOM Adresse Tél.

Réf. Prix PTT 22 F Transporteur 60 F

Règlement joint. chèque bancaire CCP



AMSTRAD



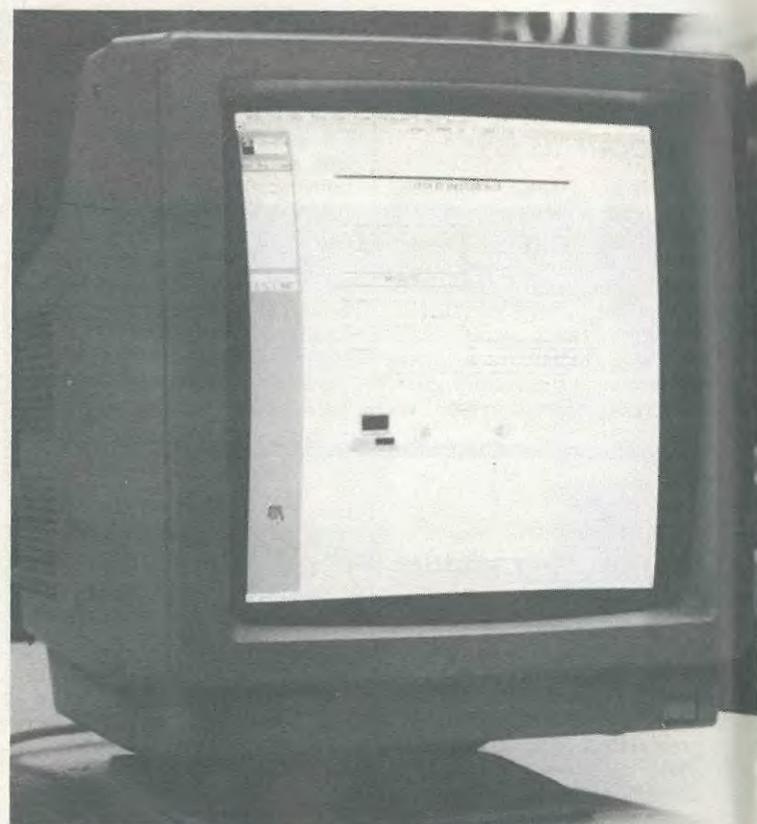
Écran multifréquence en 20 pouces.

et SECAM permettant ainsi la réception d'images vidéo. A noter qu'il est le premier moniteur compatible VGA.

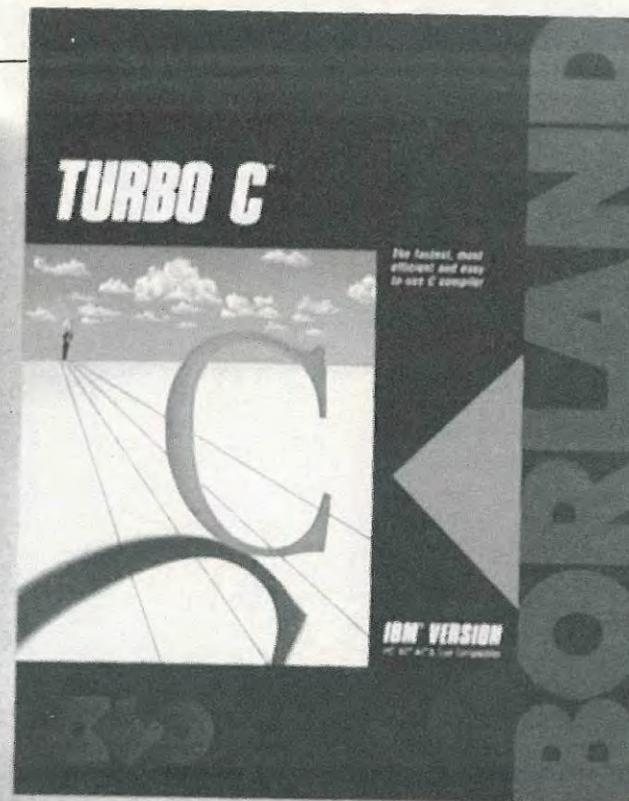
L'écran à plasma d'une résolution de 960 x 768, permet d'utiliser l'écran graphique IBM sur le PC. Emulant le DOS, le contrôleur de cet écran sera prochainement équipé des drivers AutoCAD et Windows.

Le Page Manager, mis au point par Vermont Microsystems est destiné aux applications de PAO, ainsi qu'à toutes celles requérant l'emploi d'un scanner. Ce moniteur de 16 pouces offre une résolution de 1024 x 1024. Le contrôleur graphique dont il est muni (basé sur le nouveau processeur graphique Intel 82786) dispose de 362 Ko de RAM pour stocker les polices de caractères. De plus, grâce à un émulateur CGA, il lui est possible d'afficher 16 niveaux de gris. Pour plus de renseignements, s'adresser à : Infoco, 7, rue des Pinsons, 78990 Elancourt. Tél. : 30.51.37.30.

 * 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 *
 * LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE *
 * * * * *



Page Manager, la visualisation d'une page entière.



Le Turbo C Borland est là...

Le Turbo C, l'environnement du langage C tant attendu est enfin arrivé. Fourni avec une "bible" plutôt qu'un manuel, il est censé s'adresser autant à l'utilisateur fana de ce puissant langage qu'au plus pur novice. La grande vélocité de son com-

pilateur a bien entendu une raison, quelque soit le co-processeur utilisé, le Turbo C se comporte comme si un 8087 était présent dans votre machine. Il est important de noter que si tel était le cas, il y gagnerait encore beaucoup. Pour tous renseignements complémentaires, s'adresser à : M. Jack Mandard. Tél. : 47.72.25.19.



AMSTRAD

Une révolution dans la formation

La demi-journée de formation à prix compatible AMSTRAD sur le PC 1512, le PCW 8512 et les CPC 6128 et 464

Adultes **250 F TTC**

Enfants **200 F TTC**

ALTITUDE XXI

LE CENTRE DE FORMATION
 AMSTRAD

Tél. **(1) 40.54.02.15**

Réservez votre participation à
 Laurence VERMOYAL
 Philippe BOURGOIN

Une saine gestion commence par l'économie logicielle.

Avec l'Amstrad PC 1512, les grands logiciels professionnels deviennent accessibles à tous :



835 F* H.T.

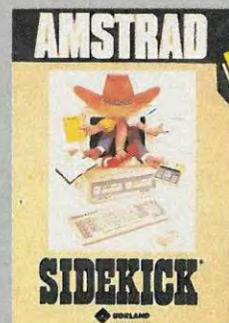
REFLEX-L'ANALYSTE

Le système de base de données qui vous permet de voir et d'analyser vos données à partir de cinq écrans :

- Fiche : pour créer et examiner vos fichiers.
- Liste : pour présenter et trier vos fichiers en lignes et colonnes.
- Graphique : pour créer instantanément des représentations graphiques de vos données (camemberts, histogrammes).
- Tableau : pour analyser rapidement les relations cachées entre vos données.
- État : pour créer des rapports à partir des données contenues dans Reflex ou importées de Lotus 1-2-3, dBase, PFS File...

Un logiciel qui peut justifier à lui seul l'achat d'un PC 1512 AMSTRAD. Accepte la souris.

*990 F^{TTC}.

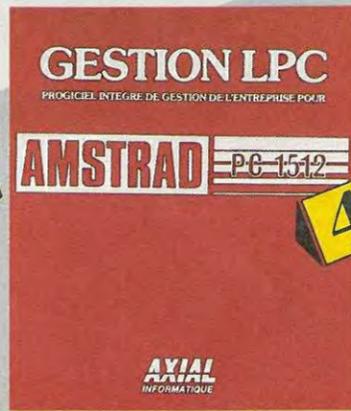


330 F* H.T.

SIDEKICK

Six outils de bureaux accessibles instantanément sans quitter l'application en cours : bloc-note, agenda-planning, calculatrice, répertoire et composeur automatique de numéros téléphoniques, calendrier perpétuel et table ASCII.

*391 F^{TTC}.

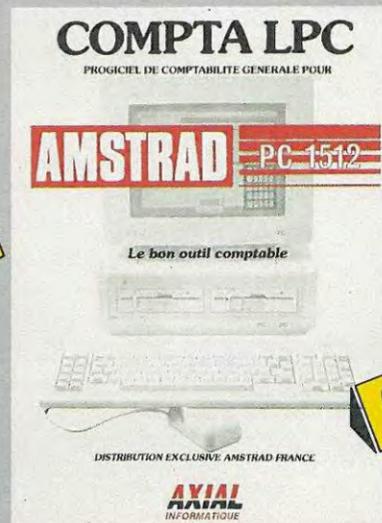


4.200 F* H.T.

GESTION LPC

Progiciel intégré permettant la gestion complète d'une PME/PMI : gestion commerciale, gestion de stocks, comptabilité générale, comptabilité budgétaire, comptabilité analytique par section, comptabilité auxiliaire clients et fournisseurs. Une solution homogène, performante et souple à un prix AMSTRAD.

*4.981 F^{TTC}.



950 F* H.T.

COMPTA LPC

Comptabilité générale multisociété adaptée aux besoins des PME/PMI et conçue spécialement pour le PC 1512 AMSTRAD. Le meilleur rapport performance/prix du marché. Édition du plan comptable, des journaux, du grand livre, balance et bilan, écran d'aide accessible à tout moment.

*1.127 F^{TTC}.

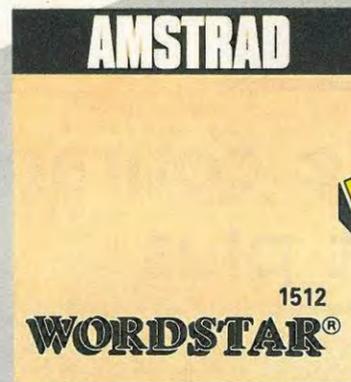


*9.713 F^{TTC}.

8.190 F* H.T.



AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE



750 F* H.T.

WORDSTAR 1512

Une puissante version du best-seller des traitements de texte. Toutes les fonctions classiques plus : coupure automatique des mots, fonctions mailing, écran d'aide accessible à tout moment... Avec sa documentation complète en français et un guide de référence rapide. Accepte la souris.

*890 F^{TTC}.



SUPERCALC 3

L'un des plus puissants tableurs actuels et le plus simple à utiliser. Graphiques automatiques, gestion des données, tri sur 2 critères, regroupement de tableaux, 254 lignes et 63 colonnes, taille de cellules variables, calcul de dates, fonctions financières, protection des données, affichage de 4 graphiques sur la même page, procédures automatisables. Accepte la souris.

*890 F^{TTC}.



COMPTABILITÉ SAARI LIGNE AMSTRAD

La comptabilité générale monosociété des PME/PMI, artisans et commerçants. Plan comptable personnalisable, édition des journaux, grand livre, balance, bilan. Fonctionne sur PC 1512 équipé de deux disquettes (500 comptes, 20 journaux, 4 500 mouvements) ou d'un disque dur (5 000 comptes, 99 journaux, 32 000 mouvements).

*2.348 F^{TTC}.



FACTURATION SAARI LIGNE AMSTRAD

Facturation pour PME/PMI, commerçants et artisans. Ses deux fichiers clients et articles lui permettent de composer factures et avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de vente, des étiquettes pour mailing... Le journal des ventes est transférable dans la Comptabilité Saari 1512 ce qui évite la double saisie des écritures.

La puissance des progiciels SAARI à un prix AMSTRAD.

*2.348 F^{TTC}.

Merci de m'envoyer une documentation sur les logiciels.

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France

BP 12 - 92312 Sèvres Cedex

Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD PRO

Les pannes de courant... Connaît plus

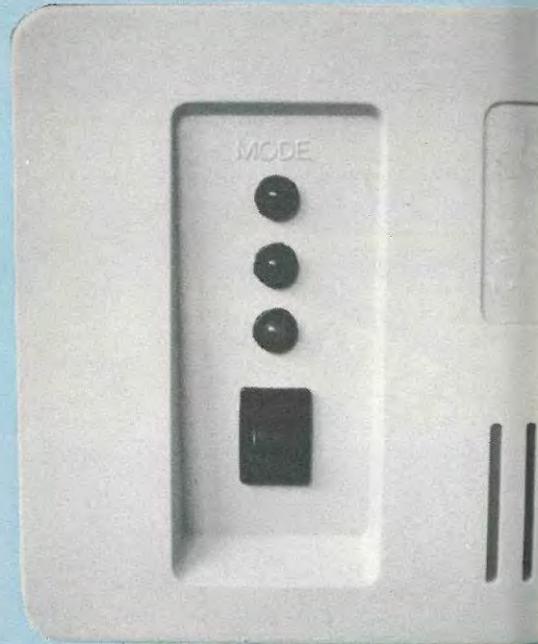
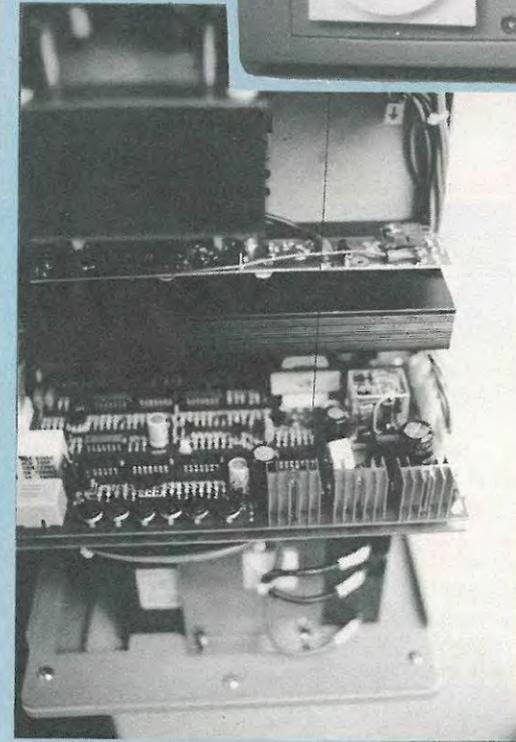
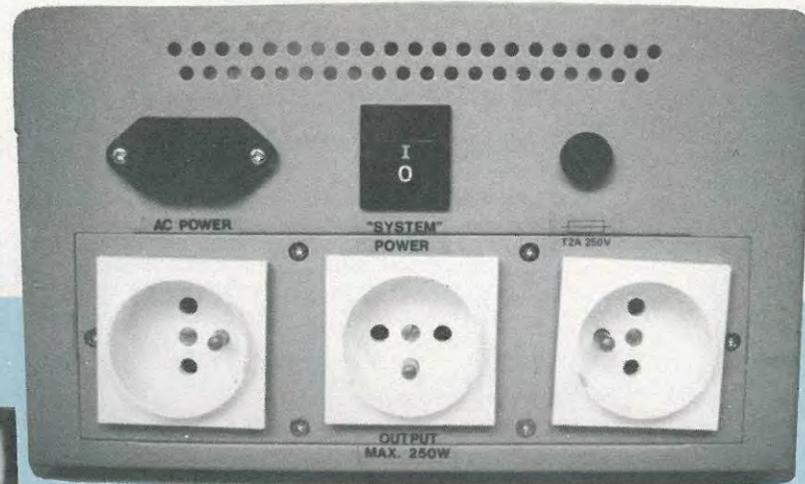
Spécifications techniques
Trois modèles : 300 VA, 600 VA
et 1200 VA.
Prix : environ 3990 F, 6000 F, et
11000 F H.T.

L'onduleur MICROLAB 250 de CMS

N'est-il jamais arrivé à chacun d'entre nous, pendant la réalisation assidue d'un programme ou même lors de l'approche de notre record sous Cauldron II, de voir que tout-à-coup soudainement, la lumière s'éteint, la radio qui diffusait le dernier tube de Dalida, se tait, le moniteur ne balance plus ses rayonnements destructeurs dans nos yeux endoloris, et, le pire de tout, malheur parmi les malheurs, désespoir suprême, caprice à deux et toutes ces sortes de choses, le micro sur lequel toute notre attention était portée ne donne plus signe de vie. La branche CGT de l'EDF vient encore de frapper ! Plus de courant, donc plus de micro-ordinateur.

- "Alors là, zut, panne de courant, plus mumuse." dit alors dubitativement l'utilisateur affairé, au sortir d'un soupir passablement agacé.

Eh oui, la possession d'un onduleur (et pourquoi pas du Micro-lab 250, puisque de c'est de lui qu'on cause) aurait évité ces ennuis lors de cette grève aussi surprise qu'inattendue et insolente. L'onduleur aurait pris le relais et tout le temps d'alimentation restant (environ une heure et demie) aurait permis soit de finir la partie en cours, soit de sauver à temps le chef d'œuvre de nos pensées informatiques. Cette boîte au demeurant fort imposante se branche simplement entre le micro (et pourquoi pas l'Amstrad puisque c'est de lui qu'il s'agit !) et le secteur. La magie de l'électronique fait alors le reste : une simple pression sur le bouton qui sert d'interrupteur suffit à faire fonctionner cette merveille de la technologie moderne. Le reste se déroule comme s'il (l'onduleur, pas le



reste) n'était pas là. Après ceci, plus de craintes envers les micros-coupures, ou les coupures tout court. Rien ne vient déranger le pauvre programmeur (sauf "chérie" ou maman, mais ça... !) de sa concentration informatique.

Si le courant vient à manquer, l'onduleur le fait savoir en émettant un bip toutes les cinq secondes environ jusqu'à ce que l'on presse le bouton situé sur la face avant, par opposition à la face arrière, qui se trouve de l'autre côté. Il reste alors une heure d'autonomie environ avant qu'il ne prévienne, par un bip con-

tinu, que dans une minute, il sera trop tard pour espérer sauver le travail en cours.

Un seul problème, s'il n'y a pas de courant, vous ne pouvez pas alimenter votre unité centrale. En effet cet onduleur ne réagit pas comme un accumulateur, et il faut que son relais de commande soit sous tension pour qu'il devienne opérationnel. Ce qui veut dire en clair qu'il est impossible de le mettre sous tension PENDANT une panne de courant. Mais cela n'est pas un gros défaut et vu le prix, il est tout excusé.

Denis Jarril



13 Boulevard de la République
92250 La Garenne Colombes
Tél : (1) 47.84.21.77

&

2 rue Marc Sangnier
94240 L'Hay les Roses
Tél : (1) 46.83.03.61

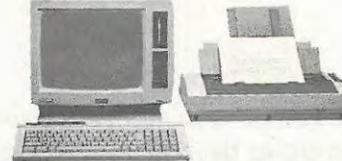
REVENDEUR AGRÉE

PCX-20

Intel 8088, 256 K RAM
1 x 20 Mo sur disque dur
1 x 360 Ko sur disquette
Carte monochrome graphique 720 x 348
Moniteur haute résolution 14" vert
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

15995 F HT

AMSTRAD PCW 8256
e traitement de texte sur
tous les bureaux
3997 F HT



PCA-20

Intel 80286, 512 K RAM
1 x 20 Mo sur disque dur
1 x 1.2 Mo sur disquette
Carte monochrome graphique 720 x 348
Moniteur haute résolution 14" vert
MS-DOS 3.1, GW-BASIC

19995 F HT



AMSTRAD



PC-1512

Avec unité centrale, moniteur monochrome,
un lecteur de disquettes 360 Ko, souris,
MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP
et PAINT, BASIC 2.

4997 F HT

DISTRIBUTEUR
EPSON

REMISE 10 % sur LOGICIELS

MOVE : une équipe de professionnels à l'écoute de vos besoins.

LOGICIELS JEUX

	CASS	DISQ
Kung Fu 2		190 F
Top Gun		195 F
Les Lauréats		195 F
Gauntlet	121 F	180 F
Dragon L'air	110 F	180 F
Compilation 5 Jeux		175 F
Compilation 6 Jeux		175 F
Spacer Arrier		190 F
1942		185 F
Big Band		290 F
Les Goonies	130 F	330 F
Les Passagers du Vent		220 F
Sram 2		220 F
Harry et Harry		220 F
Scott Winder Reporter		220 F
1001BC	120 F	220 F
Bob Winner		200 F
Saboteur II	120 F	200 F
Fer et Flamme		290 F
Asphalt		215 F
Bomb Jack 2	120 F	180 F
Super Cycle	139 F	210 F
Arkanoid	125 F	180 F
Scalextric	120 F	180 F
Super Pack	129 F	180 F
Ace Of Aces	130 F	190 F
Hit Pack 6		200 F
Ballblazer		175 F
Maddog		230 F
Manhattan 95		215 F
Leader Board	139 F	200 F
Zox 2099		198 F
Bobby Bearing	129 F	
Frame	145 F	
Trivial Poursuite	230 F	275 F
TT Racer	120 F	185 F
Short Circuit	130 F	
Stryle	160 F	
M'Enfin	160 F	227 F
Les Hits		198 F
Sigma		185 F
Les Passagers du Temps		240 F
Silent Service		210 F
Masque		227 F

EDUCATIFS CPC

	CASS	DISQ
Maths 5ème	190 F	
France géo		200 F

Educatif 5ème	140 F
Autoformation Assembleur	195 F
Géométrie 3ème	200 F
Maths 5ème - 4ème	200 F
Auto-F à l'Assembleur	295 F
Cours de Basic	243 F
Equations 3ème	206 F
Maths Second Cycle	290 F
Turbo Tutor	474 F
Micro-Géo	230 F
Orthogus	825 F
Méthode Assimil Anglais	668 F
Balade Outre Rhin	260 F
Big Ben	260 F
Révision Maths Bac	340 F

ACCESSOIRES et MATERIELS

Bureau Amstradesk	115 F
Boîte 50 disk Plastique	150 F
Boîte en TEAK 50 Disk	295 F
Rame de 2000 Feuilles (Bande Caroll)	220 F
2ème Lecteur (Pour 8256)	1990 F
Guide Feuille PES	280 F
Lecteur 5 1/4' PES	1990 F
Souris PCW	1630 F
Housse PCW	225 F
Imprimante DMP3000 80 Col	200 F
Imprimante DMP4000 132 Col	200 F
Imprimante EPSON FX800 80 Col	230 F
Imprimante EPSON FX1000 132 Col	230 F
Imprimante EPSON EX800 80 Col	215 F
Imprimante EPSON EX 1000 132 Col	215 F
Imprimante EPSON LX800 80 Col	200 F
Imprimante Manessman 86 132 Col	215 F
Imprimante Manessman 85 80 Col	215 F
Carte Disque Dur TANDON 20 MO	215 F
Drive TANDON 360 K	215 F
Extension Mémoire 640 K	215 F
Co-processeur Arithmétique 8087	215 F
Cable Imprimante Blindé IBM	215 F
Boîte Plastique 50 Disk	215 F
Boîte en Teak 50 Disk	215 F

AMSTRAD1 D28. 5/8 Hélios bold

LOGICIELS UTILITAIRES PC1512 TTC

Worldstar 1512	890,00 F
Supercalc 3	890,00 F
Reflex	990,00 F

Sidekick	391,00 F
Comptabilité SAARI	2241,00 F
Paie GIPSI	2241,00 F
Facturation Stock FASSI	2241,00 F
Framework Premier	1174,00 F
Compta LPC	1126,00 F
Gestion LPC	4981,00 F
Evolution Sunset	1174,00 F
Aliénor II	1992,00 F
Gem Write	1174,00 F
Gem Graph	1174,00 F
Turbo Pascal	1062,00 F
Paye Crésus II	1992,00 F
PC-Type +	1270,00 F
Basor	2312,00 F
Textor	4684,00 F

JEUX SUR PC1512

Infiltrator	295 F
Pitstop II	250 F
Cyrus2 Chess	245 F
Alex Higgins	240 F
Summer Gammes II	240 F
Bob Winner	240 F
MGT	220 F
Winter Games	245 F

JEUX SUR PCW

Bob Winner	240 F
Top Secret	295 F
Orphée	295 F
Histoire d'Or	250 F
Graphologie/Biorhythmes	199 F
Am-Stram-Dames	199 F
Mission Detector	199 F
Bridge Player	220 F
Colossus Chess	209 F
Batman	195 F
Lord Of The Rings	279 F
Tomahawk	225 F
Fairlight	196 F
Reversi	199 F
SAS Raid	160 F
Space Invader	160 F
Blackstar	131 F
SAS Attack	152 F
Blocus	270 F

BON DE COMMANDE

Nom :
Adresse :

Tél :

Frais de port : 15 F logiciels
: 100 F matériels

AMS 07/87

INITIATION À MULTIPLAN

Second volet : les options de calcul et d'édition

Le mois dernier, nous avons étudié dans le premier volet de cette initiation à Multiplan, la présentation de l'écran, et le fonctionnement des diverses zones qui le composent. Nous avons pu voir que Multiplan est ce que l'on appelle

couramment, une feuille de calcul électronique, c'est-à-dire un logiciel de traitement des chiffres. Ce mois-ci, nous allons essayer d'aller plus en avant avec ce logiciel, et d'aborder nos premiers calculs.

Mais avant de saisir nos premières formules, il est intéressant de revenir brièvement sur les options d'édition, car après tout, qu'allons-nous calculer si le tableur ne contient aucune donnée ?

Les commandes d'édition

Nous avons vu le mois dernier comment nous servir du tableau, et quelles étaient les diverses fonctions offertes. Pour cette prise de contact, nous n'allons utiliser que deux options : les fonctions ALPHA, qui permet de saisir du texte, et CALCUL, qui nous donne la possibilité d'attribuer à une cellule un chiffre ou une formule de calcul. Ces deux seules possibilités vont nous permettre de réaliser la quasi totalité des opérations dont nous pourrions avoir besoin. Mais avant d'aller plus loin, examinons plus précisément chacune d'entre elles.

ALPHA

Lorsque vous posez sur une feuille un tableau pour réaliser des calculs, vous êtes obligé d'insérer des libellés ou bien des commentaires à divers endroits,

ceci afin de rendre ce tableau le plus lisible possible. Ces zones de texte ne servent en aucun cas à des calculs, elle donnent simplement à l'utilisateur ou au lecteur du tableau une meilleure lisibilité. Vous pouvez saisir du texte dans Multiplan sur n'importe quelle cellule. Ainsi, une cellule peut contenir indifféremment du texte ou des chiffres, mais jamais les deux à la fois.

Vous pouvez facilement savoir si une cellule comporte du calcul ou du texte en positionnant le curseur sur celle-ci : si sur la ligne d'état située en bas de l'écran, la copie de la cellule est affichée entre guillemets (ex. : "TOTAL"), c'est qu'elle contient du texte. Si, par contre la copie de la cellule est affichée sans guillemets (ex. : 1542), c'est qu'il s'agit d'un chiffre ou d'une formule de calcul.

Il est temps ici de préciser certaines choses afin qu'aucune confusion ne s'effectue dans l'esprit des lecteurs : une zone de texte peut bien entendu contenir des chiffres, puisque ceux-ci sont, somme toute, des caractères. Mais en aucun cas, des chiffres contenus dans une zone de texte ne peuvent être utilisés pour un calcul. Ainsi, si le contenu d'une cellule est reproduit

sous la forme "01234" ou "TOTAL 10" et non 1234, nous devons savoir qu'il s'agit ici d'un commentaire, et non d'un calcul, et que si nous incluons ultérieurement cette cellule dans une formule de calcul, il y a de fortes chances pour que Multiplan indique une erreur.

Si vous n'avez pas suivi la première partie de cette initiation, publiée le mois dernier, nous vous rappelons que pour utiliser la commande ALPHA, il suffit de positionner le curseur sur la cellule désirée, puis de taper A, et enfin de saisir le texte désiré. Il vous est possible de passer à une autre cellule pour un autre texte, en déplaçant simplement les touches de curseur, et ce sans avoir à revalider la fonction. En réalité, la fonction ALPHA de Multiplan ne se limite pas uniquement à la saisie de texte. Elle nous offre beaucoup d'autres possibilités, que nous nommerons "artistiques". Car si ALPHA nous permet de saisir du texte en utilisant les caractères alphanumériques de l'ordinateur, elle nous permet aussi, d'une façon plus générale d'utiliser tous les caractères graphiques ou semi-graphiques de la machine sur laquelle tourne Multiplan. Si ce type de possibilité n'est pas forcément très inté-

ressant sur un CPC, il n'en va pas de même sur un PCW ou sur un PC. Ainsi, en utilisant judicieusement certains caractères (comme -/><>° ou bien sur un PC les caractères de type semi-graphiques ayant un code supérieur à 128) vos tableaux peuvent tout d'un coup prendre une autre dimension, et vous pouvez ainsi offrir à vos calculs une meilleure présentation (souligné, dessin des marges, etc.). Nous en avons fini pour l'instant avec les fonctions de texte.

Avant d'examiner la fonction calcul, il vous faut tout de même savoir, que le champ du texte peut-être modifiable, c'est-à-dire qu'il peut-être utilisé avec des formats différents de ceux présents lorsque Multiplan est chargé pour la première fois. En utilisant la fonction FORMAT, que nous reverrons ultérieurement, il est possible de modifier la largeur du champ, par exemple en augmentant ou en diminuant le nombre de caractères disponibles. Sachez également que si vous tapez un texte trop long, la partie du texte sectionnée ne sera pas détruite, mais conservée en mémoire. Elle pourra ainsi être affichée dans son entier ultérieurement, si vous modifiez le format de la cellule.

CALCUL

La seconde option importante de Multiplan est la fonction calcul (sélectionnable en tapant C au clavier). Elle nous permet de faire entrer dans les cellules des chiffres, mais aussi des formules, liant plusieurs cases entre elles, et produisant des résultats. Dans un premier temps, si nous souhaitons uniquement saisir du texte, il nous faut sélectionner l'option, puis taper au clavier les chiffres désirés. Ce travail, en tous points identique à celui

effectuable grâce à la fonction ALPHA, est le plus simple. Une fois vos chiffres entrés vous allez avoir besoin d'expliquer à Multiplan comment les calculer, et où placer le ou les résultats. Le mode de fonctionnement dans ce cas est des plus simples, et pour vous l'expliquer, nous allons prendre un exemple de tableau concret. Imaginons le tableau suivant, qui va permettre à la famille Dupont (quelle imagination !!!) de calculer le montant des frais imputables chaque mois à sa voiture. Le tableau se divise en deux

-1	1	2	3	4	5	6	7
1	ESSENCE	1000					
2	PEAGE	200					
3	HUILE	50					
4	ASSURANCE	1700					
5	VIGNETTE	2000					
6							
7	TOTAL	4950					
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

COMMANDE: Alpha Blanc Calcul Détruit Edite Format Guide Insère Lit Ecrit Mouvement
Nom Options Protège Quitte Recopie Sortie Tri Utilise Vers Xterne Zone Fenêtre
Choisissez une option ou tapez le caractère de commande
L7C2 L(-6)C+L(-5)C+L(-4)C+L(-3)C 100% Libre Multiplan: TEMP

SCHÉMA 1

Une fois le tableau mis en mémoire, nous allons devoir entrer la formule de calcul qui nous permettra de faire la somme de tous les postes. Pour ce faire, il nous faut disposer le curseur sur la case située en face de TOTAL, puis appuyer sur CALCUL. Automatiquement, un champ de saisie libre s'affiche. La case de calcul ayant été pointée par le curseur avant la sélection de la fonction, c'est celle-ci qui recevra automatiquement la formule, et donc le résultat de l'addition. Pour entrer la formule, nous devons saisir un par un, le nom des cases contenant les chiffres à additionner, mais il faut bien reconnaître que l'opération, réalisées à la main, se trouverait bien fastidieuse. Pour simplifier les choses, il nous suffit de disposer le

curseur sur la première case à calculer (en se déplaçant avec les flèches). Dans notre exemple, précisément, vous devez disposer le curseur sur la cellule située juste en face de ESSENCE. Une fois l'opération réalisée, vous voyez apparaître à côté de CALCUL, la formule suivante : L(-6)C.

Cette formule indique que le premier chiffre du calcul se trouve dans la même colonne (lettre C sans indication), dans une case située six lignes plus haut. Si la case du total avait été affichée au-dessus des postes, nous aurions eu le chiffre 6. Une fois la première case localisée, il nous faut indiquer quel type de calcul nous devons réaliser, et en liaison avec quelle autre valeur. Nous tapons donc sur le signe + (puisque nous réalisons une addition), et automatiquement, le curseur vient se repositionner dans la case de la formule (en

partie: des champs de texte indiquant les divers postes, et des champs de chiffres où sont saisies les diverses valeurs du mois. Les postes à insérer dans le tableau sont "ESSENCE", "HUILE", "PEAGE" (pour les autoroutes), "ENTRETIEN", "ASSURANCE" et un "TOTAL". Nous décidons de présenter le tableau verticalement, ce qui nous donne l'aspect suivant :

nous avons utilisé un opérateur d'addition, mais nous aurions pu également employer des signes de multiplication ("×"), division ("/"), soustraction ("-"), ou d'autres formules que nous reverrons ultérieurement. Dans ce cas précis, également, nous n'avons utilisé que des cellules consécutives, mais il aurait également été possible, selon le même principe, d'utiliser des cellules situées aux quatre coins de l'écran : en ce point, les formules de Multiplan ne sont nullement limitatives, il vous suffit après être entré dans le mode CALCUL, de déplacer le curseur sur la case de votre choix, et de sélectionner un opérateur au clavier. Vous pouvez également utiliser des parenthèses pour isoler des calculs spécifiques (il faut simplement taper les parenthèses au clavier). Nous nous sommes servi du curseur pour choisir les diverses cases contenues dans la formule, mais il aurait été tout-à-fait possible de taper directement la formule au clavier si nous avions connu le nom et la position de cases. Comme vous pouvez le voir, Multiplan est très souple d'utilisation, et offre à ses utilisateurs toute latitude d'emploi.

Vous disposez désormais de tous les outils nécessaires pour utiliser au mieux votre tableur chéri, et y faire figurer les opérations de votre choix.

Si en attendant le mois prochain (où nous aborderons plus spécifiquement les fonctions évoluées de Multiplan), vous désirez créer vos tableaux et pouvoir sauvegarder vos œuvres, rien de plus simple. Une fois le tableau terminé, et la cession de travail finie, choisissez l'option LIT-ECRIT (en tapant L au clavier). Vous abordez alors un sous-menu, sur lequel sont entre autres écrits : CHARGER SAUVER. Pour sauvegarder un fichier, il suffit de taper S puis le nom du fichier. Pour recharger un fichier, même opération mais cette fois en tapant C. Une petite astuce qui ne vous sera pas inutile, si lorsque vous avez sélectionné l'option C (Charger) vous appuyez sur la flèche vers le haut, vous verrez apparaître le Directory de la disquette, et vous pourrez sélectionner un fichier en déplaçant le curseur sur les divers noms affichés.

Ceci clos le second volet de cette initiation. Pianotez bien, et rendez-vous au mois prochain.

E. Charton

Editeur : Elp
 Genre : gestion de fichier mailing
 Support : disquette
 Graphisme : ★
 Intérêt : ★★ ★★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★ ★

FICHE, LA VÉLOCITÉ DU BASIC...

ATTENTION Description fichier Drive B Elp
 Position avec les curseurs, puis saisie libellé ou choix fonction, ou CPM pour abandonner
 travail en cours Veuillez patienter quelques instants

ERREUR en: Ecriture disque
 Disque plein

Abandon opération

ADRESSE		CONDITIONS	
Raison sociale :		Conditions paiement :	
Responsable achats :		Mode règlement :	
Adresse :		Chiffre d'affaire :	
Code postal :		MATERIEL	
Bureau distributeur :		Référence :	
Téléphone :		Date d'achat :	

Ecran de gestion des fiches après modification des masques de saisie.

Certains d'entre vous seront étonnés de voir réapparaître dans nos colonnes ce logiciel déjà très éprouvé. Cependant, le "Fiche ancienne formule" ayant été passablement remanié, il nous a paru indispensable d'en faire écho.

Il est bien évident, pour situer d'emblée notre propos, que Fiche ne peut et ne pourra jamais être mis au rang des vrais professionnels en ce domaine : lenteur du langage utilisé (Basic 100 %), et limitations multiples, tant au niveau des zones traitées

ATTENTION Description format disque Drive B Elp
 Appuyez sur la touche F1 pour copie sur imprimante, ou F2 pour retour
 F1=description générale F3=description du format F5=visualisation numéros de zones F11

CLIENT

ADRESSE		CONDITIONS	
Raison sociale :		Conditions paiement :	
Responsable achats :		Mode règlement :	
Adresse :		Chiffre d'affaire :	
Code postal :		MATERIEL	
Bureau distributeur :		Référence :	
Téléphone :		Date d'achat :	

Ecran de gestion des fiches avec numérotation des zones.

qu'à celui du nombre de libellés différents dans l'entête d'un tableau à l'impression, entre autres, font qu'il ne sera adopté par aucune entreprise autre qu'artisanale ou mieux, familiale. Objectif assurément atteint d'ailleurs, par ses créateurs. La preuve en est que Fiche court toujours...

Mailing : un coup de chapeau

Ne sombrons pas dans le lyrisme et voyons dès à présent les améliorations principales apportées à cette nouvelle version. Tout bon utilisateur du PCW connaît sur le bout des doigts les fonctions et les menus de Locoscript. Si tel est votre cas, vous ne serez pas désappointé par la présentation de Fiche. En effet, si ce n'était du Basic, on aurait pu croire à plagiat, ce qui n'aurait pas manqué de susciter quelques remous dans le microcosme

informatique... N'empêche qu'ils sont plus vrais que nature, et que cela rend, il faut bien l'admettre quelques services au plus pur des néophytes.

Si ma mesquinerie légendaire m'a poussé, à mon corps défendant à dire jusqu'ici des choses parfois trop objectives, je dois bien avouer n'avoir pu réprover un bravo face à l'extrême simplicité, doublée de l'efficacité de la fonction mailing.

Celle-ci, à l'instar de ses homologues, ne demande : ni l'achat d'un traitement de textes particulier (autre que Locoscript qui pour notre malheur crée des fichiers ASCII non standards, et qui plus est sans les codes d'impression de caractères (gras, double largeur, etc.), ni la création de fichiers à l'aide de l'utilitaire RPED (éditeur de texte livré avec le CPM Plus), ce qui s'avèrerait plus que fastidieux... Fiche offre, chose très rare, d'où mes applaudissements, un publi-postage en liaison directe avec Locoscript. Le secret d'un tel avantage découle bien sûr d'une bonne connaissance de ce traitement de textes et de ses routines propres, ce qui, à priori est devenu l'apanage de Elp. Ainsi, donc, il ne sera plus nécessaire de sortir de votre univers familial pour parvenir à utiliser au mieux les fonctions de Fiche.

Et tout le reste...

Nous ne reviendrons que peu ou prou (quel style !!!) sur le déroulement des autres fonctions du programme, sinon pour rappeler la possibilité de disposer les zones de saisie ainsi que les cadres (masques) suivant votre bon vouloir, ou presque. En fait, si l'idée n'est pas à proprement parler novatrice, elle n'en est pas moins bonne. Cependant, une fois de plus, Fiche souffre de graves limitations qui rendent cette option quasi inutile, sinon à des fins d'embellissement ; les déplacements des zones ne peuvent guère se faire sur plus d'une ligne ou colonne, ce qui n'occasionne que peu de changements dans la présentation. Comme je l'ai écrit plus haut, le gros handicap de Fiche reste encore sa lenteur désespérante, mais il faut bien admettre, pour sa défense, qu'il n'est pas seul dans son cas. Par contre, bien d'autres entraves à la rapidité d'exécution sont inexcusables. Prenons pour exemple les temps d'attente imposés lors de l'annu-

lation d'une commande (alors que celle-ci n'a physiquement pas encore été formulée), qui peuvent aller jusqu'à 10 secondes.

Quelques petites erreurs qui, une fois cumulées, corroborent, outre l'affirmation de non-professionnalisme du produit, mais aussi et surtout le fait que seul un tout petit nombre de fiches pourront être traitées par ce logiciel, à moins d'y passer ses nuits...

Vue d'ensemble

Vous l'aurez certainement compris, Fiche pris morceau par morceau n'est pas d'une efficacité époustouflante. Encore qu'il suffit de tester d'autres logiciels de ce type pour se rendre compte qu'il n'est pas pire que beaucoup d'entre eux. En fait, Fiche pourrait même être très performant si ce n'étaient les fautes de programmation énumérées plus haut. Nous retiendrons tout particuliè-

rement à son actif les possibilités de la liaison directe Locoscript, la qualité des sorties imprimantes, bref tout ce qui se rattache au publi-postage. En un mot comme en cent, si vous êtes artisan, que votre regard se tourne vers l'informatique conviviale, et qu'enfin vos besoins ne s'étendent pas au-delà de quelques traitements de fiches journaliers ; alors le logiciel Fiche est fait pour vous.

Georges Brize

DUVAL S. A.

57, Rue de la Vallée
 79300 BRESSUIRE
 Tel 49 60 46 57
 R.C.S. en cours

#1#####
 #2#####
 #3#####
 #4#####
 #5### #6#####

Objet : Présentation d'un nouveau produit

Monsieur,

Sachant que vous possédez un ordinateur #11##### depuis le #12####, nous vous proposons le logiciel FICHE des éditions elp qui fonctionne sur tous les modèles PCW.

Ce logiciel est une gestion de fiches entièrement paramétrable (sans aucune programmation), et qui, en plus, est reliable à LOCOSCRIPT sans utiliser les fichiers ASCII, ce qui lui permet de conserver une bonne partie des possibilités de présentation du traitement de texte.

Espérant que ce logiciel retiendra toute votre attention,

Veillez agréer, #2#####, nos sincères salutations.

Fichier texte publi-postage tel qu'il doit être rédigé sous Locoscript.

Editeur : Micro Application
 Genre : gestion de fichiers
 Support : disquette
 Intérêt : ★★★★★
 Difficulté : ★★
 Appréciation : ★★★★★

AMSTRAD PRO

DATAMAT PCW

Le bon logiciel de gestion de fichiers appartient à une espèce bien particulière, puisqu'il doit à la fois être d'un emploi simple pour convenir à tout usager, et offrir le maximum des performances de l'informatisation. Cocktail assuré-

La complexité facile à maîtriser

Certes Datamat n'est pas à proprement parler un logiciel simple. Cependant, il est conçu de telle façon, que toute personne ayant déjà une certaine habitude de prendre des notes, de remplir des factures ou autres paperaseries du même genre, ne doit pas se sentir déçagée. Les légendes des menus sont, outre leur disposition très fonctionnelle (bordure d'écran droit), on ne peut plus explicites. Quoi de plus simple à comprendre en effet, que des instructions

telles que : "Feuilleter", "Chercher", ou encore "Suite" et "Trouvé" ? Voici donc le premier bon point en faveur de Datamat : la convivialité. S'il est évident que le premier devoir d'un tel logiciel est la conservation de données enregistrées sous un format précis, son second devoir est d'offrir au minimum les possibilités de la gestion manuscrite de nos vénérés ancêtres... Datamat répond bien sûr aux deux contraintes, et va même beaucoup plus loin en permettant : des applications complexes intégrant des fonctions de calcul ainsi que des opérations entre fichiers, ou encore

ment difficile à réaliser, vu le petit nombre de spécimens correspondant à cette description sommaire, mais pourtant réaliste, actuellement en circulation. Nous vous proposons d'étudier ensemble l'un de ces privilégiés : Datamat PCW.

la liaison entre plusieurs fichiers de type différent.

Utilisation

Après l'étape indispensable de l'installation sur la disquette de travail des fichiers Paper.com et CPM (J14FCPM3, EMS pour ne pas le nommer), Datamat pourra enfin être lancé en réinitialisant le PCW (SHIFT + EXTRA + EXIT). Attention, il vous sera impossible d'avoir accès au programme autrement. L'écran de travail se divise en onze parties, chacune d'elles ayant une fonction précise. Les

cinq fenêtres composant le bandeau supérieur représentent respectivement : la fonction sélectionnée, le nombre d'enregistrements présents dans ce fichier et le numéro de l'enregistrement en cours de traitement, la place mémoire libre (sous la forme du nombre d'enregistrements encore possibles), et enfin, les messages d'erreurs et entrée de valeurs. Comme nous l'avons vu plus haut, le bord droit de l'écran comporte les cinq cadres affectés aux fonctions, leur position correspondant à celle des touches du clavier allant de F1 à

CATALOGUE			103 PAGES LIBRES 26.05.87	
NOM	Nbr d'ENREG.	DERNIERE MODIF.	DONNEES	
ACHATS	1	3 Décembre 86	GESTION	
ARTICLE	25	3 Décembre 86		
STOCK	25	3 Décembre 86	FORMAT	
VENTE	0	3 Décembre 86		
PC	0	3 Décembre 86	PROGRAMME	
VEHICULES	0	3 Décembre 86		
FOURNIS	12	3 Décembre 86	FIN	

Menu principal de Datamat et catalogue des fichiers présents sur la disquette de travail.

CAN. Ainsi, l'usage de la touche CAN correspondra à l'instruction inscrite dans le cadre supérieur droit. Vous l'aurez deviné, le onzième cadre n'est autre que celui où devront s'effectuer toutes les opérations de saisie, c'est le plus important d'entre tous, autant de par la taille que de par l'utilité. Chacune des quatre options figurant au premier menu se divisent en plusieurs arborescences. Il nous sera de ce fait très difficile d'être tout-à-fait exhaustifs dans la description que nous en ferons. Néanmoins, nous citerons leurs principales fonctions et leurs débouchés.

Datamat pas à pas

Débutons notre analyse par le traitement des données et tout ce que cela comporte. Sur ce plan, comme partout ailleurs, Datamat offre toutes les facilités que l'on est en droit d'attendre d'un tel produit, à la différence toutefois que toutes les options se rattachant à un sujet (tel que les données, puisque c'est celui qui nous préoccupe dans le cas présent), sont regroupées et accessibles à partir du même écran. Synthèse de présentation intéressante qui évitera à coup sûr bon nombre d'erreurs. Lors de l'entrée (ou saisie) des données, le masque (répartition des champs de saisie sur l'écran de travail) correspondant au fichier en cours de traitement s'affiche. La zone affectée au premier champ est alors en vidéo inverse, ce qui signifie qu'elle doit être rempli. Entrée et vali-

DONNEES AFFICHER		ARTICLE Nbr d'ENREG 25		ENREG. SELECTIONNE 10		161 PAGES LIBRES 26.05.87	
Article							
Article N°	10					SUITE	
Désignation	Transformateur					RETOUR	
Prix d'achat	79 Frs					SAUTER	
Prix de vente	82,6 Frs					TERMINE	

Ecran d'affichage des données.

dation faites, le logiciel interroge l'utilisateur sur le contenu du champ suivant, et ainsi de suite. Une fois l'ensemble des zones d'une fiche saisie, le curseur revient à son point de départ (il se positionne de nouveau sur le premier champ), permettant ainsi la correction immédiate d'éventuelles erreurs. Pour quitter et valider du même coup la fiche traitée, il vous faut choisir entre les deux solutions proposées : fin d'entrée ou entrée suivante. La preuve est faite dès cette prise de contact pratique avec Datamat, de son extrême simplicité. Il en ira de même tout au long de notre étude. Si votre connaissance de ce type de logiciel ne se limite pas aux

textes élogieux figurant sur les jaquettes (!), vous devez savoir que rares sont ceux qui laissent le droit à l'erreur. Il est de notoriété publique que les programmeurs sont à l'abri de ce genre d'incidents, dont nous sommes pourtant tellement coutumiers... A tel point d'ailleurs, qu'ils en oublient parfois des fonctions aussi élémentaires que "modification", ou pire (si c'est possible), "suppression de fiche". Rassurez-vous, ce n'est absolument pas le cas du logiciel qui nous intéresse. Les deux fonctions précitées, et qui figurent bien évidemment au menu de Datamat, fonctionnent à peu près comme la précédente, hormis le fait que la fonction

principale sera dans les deux cas "chercher". La seconde : "format de champ", concerne plus particulièrement l'esthétique, puisque grâce à elle, vous pourrez disposer les zones de saisie au travers de l'écran, vous assurant le meilleur confort visuel et pratique possible. L'édition sur imprimante du travail obtenu étant un des buts recherchés, la troisième fonction, appelée "format d'impression" offrira les mêmes possibilités que la précédente, mais cette fois sur le papier. Il est bien sûr également possible, toujours dans le cadre de l'option "donnée", d'afficher les fiches une par une. L'encore vous ne rencontrerez que des légendes simples. Il est important de noter qu'à tout moment, le format de présentation peut être adapté à vos besoins grâce aux deux fonctions suivantes : [format] et [format champ]. Nous reviendrons sur ces dernières plus avant dans notre exposé. Il est temps d'en venir maintenant à la partie qui intéresse plus particulièrement l'utilisateur, c'est-à-dire l'impression. Une fois de plus, des fonctions claires jalonnent vos travaux ("feuilleter" par exemple). Vous pourrez sélectionner tout ou partie des fiches d'un fichier, et les imprimer. Tout comme dans l'option d'affichage, il vous sera possible d'intervenir sur le format d'impression à l'aide des mêmes fonctions. Nous venons de faire le tour de la fonction première d'un logiciel de gestion de fichiers. Vous êtes donc censé avoir saisi un certain nombre de données à l'intérieur d'un ou plusieurs fichiers. Reste maintenant à

FORMATIONNEES ENTREE		achats		161 PAGES LIBRES 26.05.87	
ACHATS					
Date (jj/mm/aa) :	##/##/##			TERMINE	
Société :			NOUVELLE PAGE	
Nom :				
Prénom :				
Adresse :					
Rue :					
Code postal / Ville :	#### /				
Téléphone :				
Référence matériel :					
Type :				
N° série :				
Prix HT : FR\$				
TVA :	## ## %				
Prix TTC : FR\$				
Remise :	## ## %				
Net à payer : FR\$				

Création d'un masque de saisie. Les # ou les \$ représentent respectivement les variables numériques et alphanumériques.

SERVICE APRES-VENTE AMSTRAD-THOMSON

VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

MICROTELEC

CENTRE TECHNIQUE AGREE AMSTRAD ET THOMSON

- MICROTELEC, c'est la réparation de votre Amstrad ou de votre Thomson, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté. (Gratuitement pendant la période de garantie).
- MICROTELEC, c'est une réparation rapide, faite par des électroniciens connaissant parfaitement tous les matériels Amstrad et Thomson.
- MICROTELEC, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des constructeurs.

Etablissements scolaires : nous consulter.

Service Revendeurs.



4, rue André Chénier - 78000 Versailles - (1) 39.49.46.06

organiser, ou plus simplement à gérer celui-ci de façon à le rendre le plus ergonomique possible.

La supériorité d'un système informatique, outre l'infaillibilité de sa mémoire, réside surtout dans la rapidité de recherche. Certains critères de sélection s'adaptant pleinement à un usager, vous feront peut-être perdre du temps. C'est dans le but louable de correspondre aux besoins de tout un chacun, que Datamat est pourvu (à l'intérieur de la fonction "gestion") de deux options garantissant une totale adaptation.

Le "tri" proposé dans cette partie du programme permet de classer les enregistrements dans un ordre différent de celui des entrées. La modification ainsi effectuée interviendra à partir du champ déterminé, en triant les fiches par ordre croissant ou décroissant.

La création d'un index spécifique est aussi un facteur de gain de temps important. A savoir que cela offre la possibilité

d'obtenir une réponse en fonction de plusieurs critères sur une même fiche. Il va de soit que le tri et l'index devront aller de paire pour une plus grande efficacité.

La troisième, et dernière option concernant la gestion n'est pas, et de loin, la plus importante. Cependant, il est toujours bon de pouvoir, quelle qu'en soit la raison, renommer un fichier. Nous avons vu plus haut qu'il était possible, à tout instant de remanier les formats d'affichage et d'impression. Reste à savoir dans quelle mesure les modifications que l'on peut apporter seront d'un quelconque intérêt, et à quels niveaux ?

Il existe dans Datamat, trois fonctions communes, et pourtant ayant chacune une utilité bien spécifique. L'une d'elle : "format de données" est avant tout, celle qui déterminera la structure d'ensemble de la fiche ; le nombre de variables, qui peut s'étendre jusqu'à 83, le tout dispersé à votre gré sur un maximum de dix pages, chaque

page étant limitée par la taille de la fenêtre de saisie ; et bien sûr la référence correspondante. Ainsi, il vous sera permis de saisir 83 renseignements sur une même fiche.

Datamat travaille pour vous

Il faut bien admettre que si l'informatique représente d'énormes avantages par rapport à une gestion classique des fiches clients, elle n'enlève rien à la monotonie, voire aux contraintes de la saisie ; tâches souvent répétitives mais malgré tout impératives, calculs parfois complexes, etc.

Datamat, conçu comme une véritable base de données, en offre toutes les possibilités par l'intermédiaire de la fonction programme. Cette fonction, comme son nom l'indique permet d'effectuer automatiquement certains programmes précis, et répondant uniquement à vos besoins. Un programme sera chargé d'aller chercher une

valeur dans un autre fichier pour l'insérer dans la fiche en cours de traitement, tandis qu'un autre effectuera un calcul entre des valeurs venant d'être saisies, et affichera le résultat ainsi obtenu dans la zone voulue. Une fonction qui éliminera beaucoup de sources d'erreurs, notamment dans les calculs.

Comme vous avez pu vous en rendre compte tout au long de cet article, Datamat ne souffre d'aucune des limitations trop souvent rencontrées en ce domaine. Il s'agit très certainement qu'il nous a été donné d'étudier sur PCW. Tout, de l'affichage jusqu'à la vitesse d'exécution (dans une certaine mesure, voir les fonctions "gestion") est façonnable à volonté, sans restriction aucune.

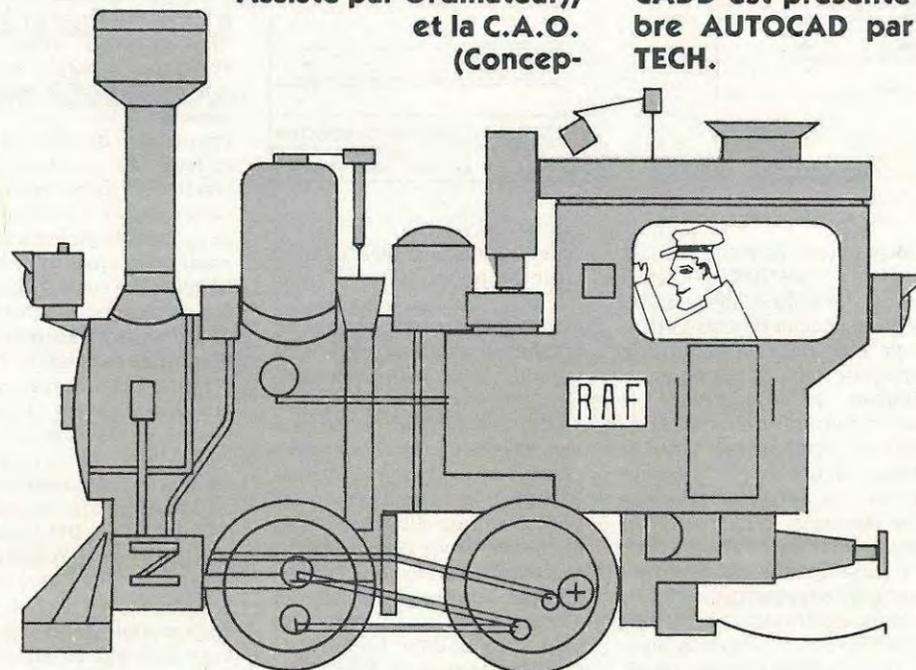
A ce titre, Datamat est à n'en point douter l'un des logiciels qui font de nos PCW ce qu'ils sont aujourd'hui, c'est-à-dire, des outils réellement professionnels.

Georges Brize

GENERIC-CADD

Depuis quelques temps la mode est aux clones, cela a débuté par le matériel, puis a très rapidement concerné les logiciels de traitements de textes, les tableurs et autres manipulateurs de données, pour enfin aborder les outils du dessinateur, c'est-à-dire le D.A.O. (Dessin Assisté par Ordinateur), et la C.A.O. (Concep-

tion Assistée par Ordinateur). Un clone, en informatique, reprend les caractéristiques d'un produit existant de bonne réputation, avec bien souvent des améliorations, pour un prix de vente nettement inférieur à son modèle, c'est tout l'intérêt de l'opération, GÉNÉRIC-CADD est présenté comme un clone du célèbre AUTOCAD par son importateur, INFO/TECH.



absolu ou relatif. Cet outillage offre une très grande puissance de travail, et demande une phase d'apprentissage avant d'en utiliser pleinement toutes les capacités, ceci est valable quelque soit le logiciel de DAO. (Remarquons toutefois que le nom "GÉNÉRIC" a été choisi à bon escient par les créateurs, car toutes les commandes trouvées ici sont "génériques", c'est-à-dire communes au traitement CAO, ce qui vous permet d'exporter ou d'importer votre habileté à l'utilisation de ce type de logiciel).

Le fenêtrage

Une autre caractéristique facilitant le travail du dessinateur est présente ici, le FENÊTRAGE : une zone rectangulaire est définie sur l'écran (la fenêtre), le contenu de celle-ci, entités (appelés objets dans la notice du programme), composants ou texte et peut être manipulée pour subir les transformations classiques du type effacement, déplacement, copie, symétrie rotation, changement d'échelle, sauvegarde sur disquette. Dans la catégorie des commandes concourant à la création du dessin, on trouve également des options permettant de construire des tangentes, des parallèles, des perpendiculaires, de trouver l'intersection entre deux entités, d'effectuer des finitions telles que coupe d'ajustement, des extensions (l'inverse de l'option précédente), des rayons de raccordement ou des chanfreins avec nettoyage des angles (fonction appelée ragréage chez certains) la notion de rayon de raccordement pouvant être rendue automatique lors du dessin d'une ligne brisée (fonction suffisamment rare pour être notée ici). Le mode double trace permet de créer simultanément deux

Dessiner

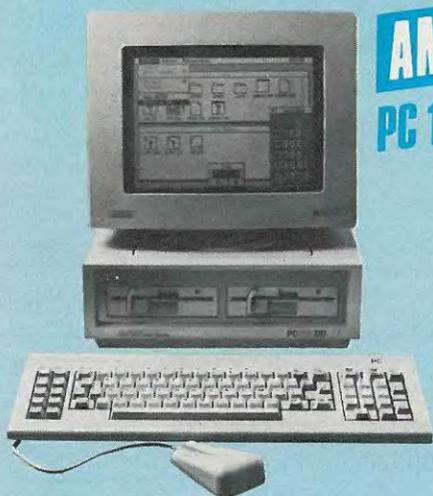
Avec le chapitre DESSINER, vous pouvez tracer directement des lignes, rectangles, carrés, cercles, arcs, ellipses et autres courbes lissées, en utilisant éventuellement les contraintes telles que points magnétiques, forçage sur un nœud de grille, conditions de perpendicularité, parallélisme, d'intersection, de tangence, de centre, de milieu. Chaque point d'une entité peut être repéré par coordonnées cartésiennes ou polaires dans le mode

Une petite précision au passage : CAD représente les initiales en anglais de notre définition de la CAO (Computer Aided Design). Ce logiciel de DAO fonctionne sur tout compatible 16 bits avec le système d'exploitation MS-DOS. Un grand nombre d'interfaces (drivers), permettent de configurer GÉNÉRIC-CADD pour une gamme très étendue de matériels. On y trouve cinq sortes de souris, six tablettes à digitaliser, sept traceurs de courbes, dix-sept types d'écrans graphiques dont les plus répandus en France : EGA, HERCULE, OLIVETTI M24/M28, etc. Deux lecteurs de disquettes sont nécessaires (pour une utilisation intensive, un disque dur est conseillé), le coprocesseur mathématique est recommandé pour accélérer le traitement graphique gros consommateur de calculs. Au chapitre des conseils, notez qu'un écran couleur sera le bienvenu. Le PC 1512 convient tout-à-fait pour la phase apprentissage, mais il est plus sérieux de prévoir

une extension graphique du type HERCULE ou EGA (il y en a qui fonctionnent pour des applications ensuite vraiment professionnelles). Pour en terminer sur le chapitre matériel, bien qu'il soit possible de produire un plan sur l'imprimante compatible EPSON, il faut envisager, pour un travail plus professionnel, de s'équiper avec un traceur de courbes, il en est d'excellents au format A3 pour environ 8 000 F.

L'accès aux commandes du logiciel est effectué suivant trois modes au gré de l'utilisateur. Le mode menu hiérarchique est affiché à droite de l'écran, chaque commande est accessible par sélection à l'aide de l'outil de pointage (souris ou tablette à digitaliser). La frappe directe au clavier du groupe de deux lettres représentant le code mnémotechnique de chaque commande disponible est à effet immédiat et peut être plus rapide que le mode précédent. On peut utiliser les touches de fonctions après leur avoir attri-

MICROFOLIE'S SELECTION SPECIALE



AMSTRAD
PC 1512

Compatible avec qui vous savez, équipé comme personne, tarifé comme Amstrad

• Double disquette écran mono + imprimante DMP 3000 + émulation minitel KORTEX KXTEL

Prix spécial Microfolie's ~~14 390 F~~ 11 390 F

• Disque dur 20 méga mono + imprimante SP 180 SEIKOSHA

Prix spécial Microfolie's ~~14 138 F~~ 13 290 F

• Double disquette, écran couleur + tableur + traitement de texte + gestion fichiers + graphique

Prix spécial Microfolie's ~~11 363 F~~ 10 363 F

Microfolie's, les spécialistes.
GRUPE MICTEL

Paris 9^e 40 bis, rue de Douai

St-Germain-en-Laye 34, rue des Louviers - (1) 34 51 71 11

Versailles 4, rue André Chénier - (1) 30 21 75 01

LES ACTIVITES DU GROUPE MICTEL :

Vente grand public : Microfolie's

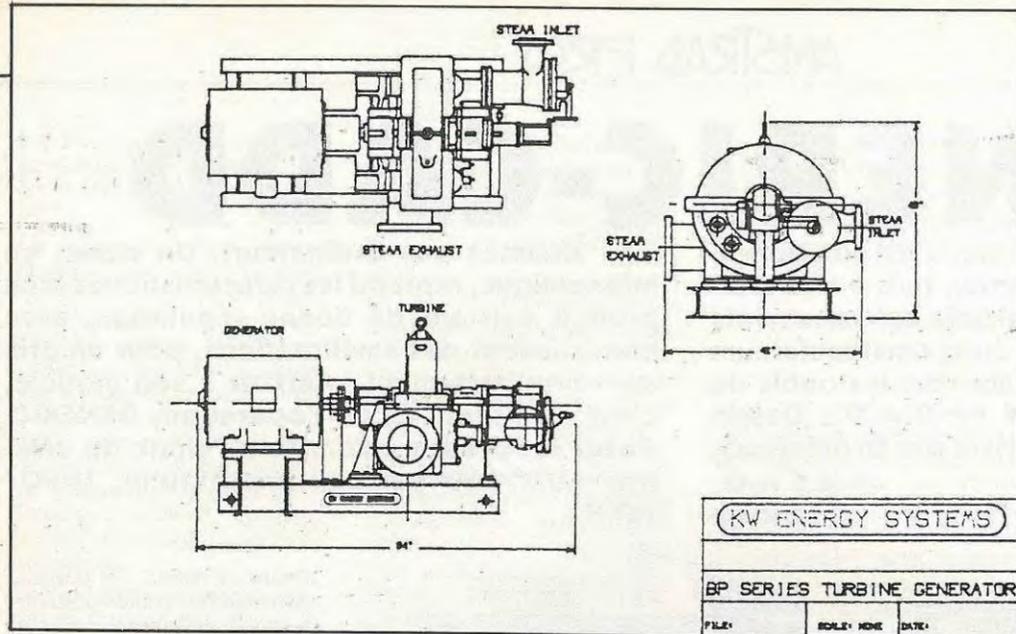
Vente Professionnels : Microfolie's Classe Affaires
(1) 39 51 99 88

Formation : MICTEL FORMATION (1) 39 51 99 88

Maintenance : MICROTELEC (1) 39 49 46 06

Edition logiciels : MICTEL LOGICIELS

Prix valables jusqu'au 31 juillet 1987 - Expédition sur la CEE et la Suisse



de créer votre propre type. Les zones internes à un contour sans hachurage sont possibles.

De la 2D vers la 3D

Un module optionnel permet de convertir un dessin 2D en dessin 3D sous forme de projection orthographique (toutes les droites restent à la même échelle, les parallèles restent parallèles), de perspective, ou de vues stéréographiques (la même vue est dessinée deux fois avec un léger décalage et en employant la couleur bleue pour un dessin et la couleur rouge pour l'autre, l'impression du relief est donnée en regardant ce dessin avec des lunettes spéciales, un verre bleu l'autre rouge). La mise en œuvre de ce module est assurée en utilisant les calques (ou niveaux) et les codes des couleurs pour prendre en compte les informations de la troisième dimension. L'utilisation de ce module n'est pas évidente à priori, mais après un bon entraînement il peut être intéressant dans certains cas de l'employer, car le résultat des calculs de transformation en 3D est lui-même affiché en 2D par GÉNÉRIC-CADD, donc laisse la possibilité d'éliminer manuellement les lignes cachées de la perspective. Vu le coût modeste de ce module (moins de 700 F), il ne faut pas en attendre une grande puissance, mais l'employer dans un but de formation à l'emploi des techniques de dessin en tri-dimensionnel). Pour terminer le tour d'horizon trop rapide vue la puissance de ce logiciel de DAO, il faut également mentionner la possibilité d'échanger les données graphiques avec AUTOCAD (fichiers format DXF) et avec le logiciel de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) VENTURA qui est également diffusé par INFO/TECH.

En conclusion, ce type de logiciel peu cher (moins de 2 000 F), et présentant une puissance remarquable est l'outil idéal pour équiper les petites et moyennes entreprises ayant des problèmes de dessins techniques à résoudre, tout en assurant une bonne compatibilité vers des logiciels plus puissants équipant leurs donneurs d'ordres par exemple.

Infotech, 10, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris. (Tél.: (16-1) 43.44.06.48).

Pierre Squelart

contours parallèles à une distance imposée, chacun composé de droites, arcs, ou rayon de raccordement.

Zoom et calque

Dans la catégorie des commandes facilitant la vie de l'utilisateur on dispose avec GÉNÉRIC-CADD du ZOOM et des CALQUES. Le chapitre consacré au ZOOM comporte plusieurs options permettant notamment avec le Zoom global de représenter l'ensemble de votre dessin sur la totalité de l'écran. Le Zoom fenêtre affiche sur toute la zone de l'écran le contenu d'une fenêtre préalablement définie, alors que le zoom valeur permet de modifier la taille de l'affichage dans des proportions imposées. A noter les options zoom avant et arrière qui effectuent automatiquement un agrandissement ou une réduction par deux. Comme il est possible d'appeler successivement plusieurs fois l'une des options décrites ci-dessus, le zoom précédent permet de réafficher en sens inverse, alors que le zoom panorama se contente de déplacer la fenêtre d'affichage sur le plan sans modifier l'échelle de représentation. Enfin l'option redessin, réaffiche le dessin sans modifier ni l'échelle ni la position, mais en nettoyant l'écran par élimination des éléments mal gommés, des objets avortés, vieux coins de fenêtres, etc.

La DAO a permis de mettre au point des techniques de dessin originales par rapport au dessin manuel, parmi celles-ci figure en bonne place les CALQUES, ou

couches (ou layers pour les Anglais), GÉNÉRIC-CADD permet de définir jusqu'à 255 calques, chacun de ceux-ci peut avoir une vie propre ou être superposé aux autres pour un affichage en transparence. Il faut se souvenir qu'un seul calque est actif à un moment donné, et que les commandes agissent sur celui-ci sauf indications contraires. L'intérêt est évident si vous souhaitez dessiner des variantes sur un dessin de base (aménagement d'un local, circuits électriques, circuits de chauffage, etc.). Toute la puissance de l'utilisation des calques en GÉNÉRIC-CADD provient des possibilités de manipulations individuelles ou collectives. On y trouve des options permettant d'afficher sélectivement les entités dessinées sur chaque couche, d'effacer, de modifier les paramètres de couleurs et types de traits, d'effectuer une rotation, une modification d'échelle, de sauvegarder sur disquette ou de récupérer le contenu d'un calque. Vous remarquerez que le travail effectué par fenêtrage peut être complémentaire à celui opéré sur les calques.

Texte et cotation

Les fonctions d'habillage des plans mises à notre disposition comprennent le texte et la cotation. Dans le chapitre Texte, nous trouvons deux ensembles d'actions, d'une part la définition des lettres utilisées et d'autre part leur mise en œuvre. Pour définir le type d'écriture, on dispose avec GÉNÉRIC-CADD, de sept polices de caractères prédé-

finies, plus la possibilité de créer votre propre police (ou Fonte) qui peut contenir jusqu'à 255 caractères typographiques ou graphiques. Après la sélection de la police, il est possible de définir les paramètres d'emploi, c'est-à-dire la couleur, la hauteur, la largeur, l'inclinaison des caractères sur la ligne d'écriture (italique), l'inclinaison de la ligne d'écriture elle-même. Pour la mise en œuvre de cette fonte, les commandes disponibles permettent de placer un texte à un emplacement quelconque du plan, d'en modifier la composition, la position ou d'en effectuer la suppression. Pour la cotation, celle-ci peut être automatique, c'est-à-dire qu'il suffit de viser deux points du dessin pour en obtenir la cote, puisque le dessin est effectué en unités réelles. Un certain nombre d'options permettent d'obtenir des effets variés, tels que dimension des flèches, décalage du texte de cotation si la place est trop petite entre les traits de rappels, ajustement des rappels, couleur de texte, etc.

Pour l'utilisateur maîtrisant bien le produit, la possibilité de sauvegarder un dessin sous forme de macro, qui est en fait un texte représentant la suite des commandes avec leurs paramètres utilisés pour obtenir celui-ci, est très puissante puisqu'il est possible de modifier un dessin en agissant sur cette liste avec un traitement de textes quelconque, ou de générer cette liste depuis un logiciel spécialisé en Basic ou en Pascal par exemple. Pour le remplissage des zones (hachurage), est possible avec un choix de dix-huit modèles, plus la possibilité



STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.



Nouveautés...

<p>3 AS</p> <p>BARBARIAN 85F 129F</p> <p>BASKETBALL 85F 125F</p> <p>CHIFFRES ET LETTRES 189F 269F</p> <p>CHALLENGE OF THE GLOBES 85F 129F</p> <p>COSA NOSTRA 135F 189F</p> <p>DAKAR 4X4 149F 225F</p> <p>DESPOITNIK 229F</p> <p>DOG FIGHT 129F</p> <p>ENDURO RACER 99F 145F</p> <p>EXPRESS RIDER 89F 129F</p> <p>ERE HITS N°1 99F 149F</p> <p>GOLD HITS II 89F 129F</p> <p>GREYFELL 209F</p> <p>GUILD OF THIEVES (6128) 209F</p> <p>HAWAII 85F 125F</p> <p>HYDROFOOL 139F 179F</p> <p>INERTIE 85F 125F</p> <p>KINETIK 159F 159F</p> <p>KNIGHT ORK 135F 189F</p> <p>LAST MISSION 125F 189F</p> <p>LEADER BOARD TOURNAMENT 85F 125F</p> <p>LEVIATHAN 85F 125F</p> <p>LUKY LUKE 85F 125F</p> <p>MAG MAX 85F 125F</p> <p>MARIO BROTHERS 139F 185F</p> <p>MARCHE A L'OMBRE 95F</p> <p>METRO CROSS 189F</p> <p>MIROIR ASTRAL 129F</p> <p>NEMESIS THE WARLO 99F 149F</p> <p>NECROMANCIEN 89F 125F</p> <p>ROBINSON CRUSOE 89F 125F</p> <p>SARCOEN 99F 149F</p> <p>STAR RAIDERS II 85F 129F</p> <p>SPY VS SPY II 225F</p> <p>STRYFE 99F 149F</p> <p>SUPER HITS NC 165F</p> <p>TUER N'EST PAS JOUER 89F</p> <p>WORLD GAMES 139F</p> <p>ZOMBI 99F</p>	<p>FER ET FLAMME 249F</p> <p>FIVE STAR GAMES 89F 139F</p> <p>FLASH 139F 195F</p> <p>GAUNTLET 89F 135F</p> <p>GOLD HIT 2 99F 139F</p> <p>GOONIES 89F 139F</p> <p>GRAND PRIX 500 135F 165F</p> <p>GRAPHIC CITY 139F 164F</p> <p>HEARTLAND 89F 139F</p> <p>HIT PACK 85F 139F</p> <p>HIT PACK 2 89F 125F</p> <p>HMS COBRA 285F 285F</p> <p>INCANTATION 85F 195F</p> <p>IKARI WARRIOR 85F 130F</p> <p>INFILTRATOR 89F 139F</p> <p>K.Y.A. 139F 195F</p> <p>KONAMI'S COIN OP HITS 89F 129F</p> <p>KONAMI'S GOLF 89F 139F</p> <p>LA CITE PERDUE 179F</p> <p>LEADERBOARD 99F 199F</p> <p>LE PACTE 195F</p> <p>LE PASSAGER DU TEMPS 195F</p> <p>LES AVENTURES DE JACK BURTON 119F 159F</p> <p>LES PASSAGERS DU VENT 285F 285F</p> <p>LES PASSAGERS DU VENT II 89F 129F</p> <p>LIGHT FORCE 89F 129F</p> <p>MANHATTAN 95 125F 155F</p> <p>MAD DOG 129F 179F</p> <p>MASQUE 129F 159F</p> <p>M'ENFIN 133F 165F</p> <p>M'ENFIN 2 99F</p> <p>MECENARY 99F</p> <p>MEURTRE EN SERIE 249F 285F</p> <p>NEMESIS 89F 125F</p> <p>NOW GAMES 4 89F</p> <p>PAC MAN 99F</p> <p>PACK MAN 149F 195F</p> <p>PACK FIL 2 125F 189F</p> <p>PROHIBITION 159F 195F</p> <p>RELIEF ACTION (+ lunettes) 89F 139F</p> <p>RANA RAMA 89F 139F</p> <p>SABOTEUR II 89F 139F</p> <p>SAILING 99F 139F</p> <p>SAPIENS 129F 189F</p> <p>SCALEXTRIC 99F 139F</p> <p>SCHOCKWAY RIDER 89F 139F</p> <p>SENTINEL 89F 125F</p> <p>SIGMA 7 95F 139F</p> <p>SILENT SERVICE 89F 139F</p> <p>SORCERY PLUS 129F</p> <p>SPACE HARRIER 85F 139F</p> <p>SRAM 845F</p> <p>SRAM II 99F 165F</p> <p>STARGLIDER 139F 176F</p> <p>STRIKE FORCE COBRA 99F 139F</p> <p>STRYFE 139F 189F</p> <p>SUPER CYCLE 99F 139F</p> <p>TENNIS 3D 109F 149F</p> <p>THAI BOXING 85F 127F</p> <p>THEY SOLD A MILLION I II III 89F 139F</p> <p>TOMAHAWK 89F 139F</p> <p>TRIVIAL PURSUIT 179F 245F</p> <p>T.T. RACER 89F 139F</p> <p>UCHI MATA 99F 139F</p> <p>WINTER GAMES 89F 139F</p> <p>XENO 89F 119F</p> <p>YIE AR KUNG FU II 89F 129F</p> <p>ZARK DAVOR 99F 145F</p>
---	--

PCW 8256

<p>3D CLOCK CHESS 169F</p> <p>AMSTRADAMES 189F</p> <p>ANNALES DE ROME 189F</p> <p>BATMAN 149F</p> <p>BLOCUS 165F</p> <p>BILLARD (STEVE) 139F</p> <p>BOB WINNER 219F</p> <p>BRIDGE PLAYER 169F</p> <p>CYRUS II CHESS 139F</p> <p>FRANCK BRUNO'S BOXING 165F</p> <p>FAIRLIGHT 175F</p> <p>FOURTH PROTOCOLE 259F</p> <p>GUILD OF THIEVES 175F</p> <p>HISTOIRE D'OR 199F</p> <p>HEATHROW AIRPORT 125F</p> <p>KNIGHT ORK 209F</p>	<p>LEADER BOARD 184F</p> <p>ORPHEE 189F</p> <p>STARGLIDER 249F</p> <p>STRIKE FORCE HARRIER 168F</p> <p>THE PAWN 239F</p> <p>TUER N'EST PAS JOUER NC 195F</p> <p>TOMAHAWKS 159F</p> <p>TRIVIAL PURSUIT 229F</p> <p>TOP SECRET 259F</p>
--	---

PC 1512 ET COMPATIBLES

<p>LIVRES</p> <p>PC 1512 GUIDE BASIC 111F</p> <p>PC 1512 LIVRE DU BASIC 168F</p> <p>DOS PLUS S/AMSTRAD 158F</p> <p>GEM SUR AMSTRAD PC 199F</p> <p>CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD 210F</p> <p>MANUEL REF. TECHNIQUE PC 230F</p> <p>CLEFS POUR MS DOS 2 199F</p> <p>CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES 199F</p>	<p>UTILITAIRES</p> <p>ALADIN (trésorerie) 985F</p> <p>ALIENOR II PC 1638F</p> <p>BASOR 1615F</p> <p>COMPTA GENERALE 995F</p> <p>DBASE II 1236F</p> <p>DBASE III 6585F</p> <p>FACTURATION ET STOCK 1308F</p> <p>FASST (ASSEMB-DESASSEMB) 795F</p> <p>FRAMEWORK 1* 1236F</p> <p>GEM WRITE PC 1512 1091F</p> <p>GRAPH IN THE BOX 939F</p> <p>MULTIPLAN JUNIOR 569F</p> <p>MULTIPLAN V3 2315F</p> <p>MUSIC CONSTRUCTION SET 149F</p> <p>NEWSROOM 339F</p> <p>PC TYPE + 845F</p> <p>PACK PRACTI 995F</p> <p>PRINT MASTER PLUS 280F</p> <p>REFLEX WORKSHOP 575F</p> <p>SUPERCALC 4 3280F</p> <p>SOLUTION PC 1512 1803F</p> <p>TEXTOR 3 2835F</p> <p>TURBO TUTOR 325F</p> <p>TURBO DATABASE TOOLBOX 494F</p> <p>TURBO EDITOR TOOLBOX 494F</p> <p>TURBO GRAPHICS TOOLBOX 494F</p> <p>TURBO PROLOG 826F</p> <p>TURBO PASCAL 825F</p> <p>VP PLANNER 1155F</p> <p>WORD JUNIOR 948F</p> <p>WORK WRITER 435F</p>
---	---

PÉRIPHÉRIQUES

<p>ADAPTEUR EN V 175F</p> <p>DISQUETTES VIERGES AMS(10) 290F</p> <p>DISQ VIERGES ATARI ST(10) 155F</p> <p>HOUSE 464 ET 6128 115F</p> <p>HOUSE PCW 230F</p> <p>JOYSTICK AMSTRAD 140F</p> <p>JOYSTICK II TURBO 140F</p> <p>LIGHT PEN CPC 169F</p> <p>LIGHT PEN PCW 249F</p> <p>MOONRAKER 89F</p> <p>PROFESSIONAL STANDARD 155F</p> <p>PROFESSIONAL AUTOFIRE 178F</p> <p>QUICKSHOT II 75F</p> <p>QUICKSHOT III 117F</p> <p>SYNTHÉSEUR VOCAL K7 449F</p> <p>SYNTHÉSEUR VOCAL D 477F</p> <p>SPEED KING 109F</p> <p>THE STICK 149F</p>	<p>DAMBUSTER 279F</p> <p>DESTROYER 215F</p> <p>DUNGEON SYSTEM 115F</p> <p>ECHÉC 3 D 199F</p> <p>EDEN BLUES 245F</p> <p>F-15 STRIKE EAGLE 195F</p> <p>F-15 STRIKE EAGLE PC 1512 215F</p> <p>FLIGHT SIMULATOR 415F</p> <p>FOURTH PROTOCOLE 175F</p> <p>GALDIAN 115F</p> <p>GREAT ESCAPE 185F</p> <p>GRAND PRIX 500 209F</p> <p>GUIL OF THIEVES 259F</p> <p>HISTOIRE D'OR 235F</p> <p>HACKER II 840F</p> <p>HMS COBRA 285F</p> <p>INFILTRATOR 225F</p> <p>INTEGRE FACTURATION DE STOCK 490F</p> <p>KING QUEST III 349F</p> <p>KARMA 229F</p> <p>KNIGHT ORK 209F</p> <p>LODE RUNNER 355F</p> <p>MG 215F</p> <p>MEAN 18 GOLF 159F</p> <p>MINDADDOW 255F</p> <p>MASQUE 249F</p> <p>MACADAM BUMPER 285F</p> <p>MARCHE A L'OMBRE 245F</p> <p>MEURTRE EN SERIE 285F</p> <p>NECROMANCIEN 149F</p> <p>PHANTASIE 279F</p> <p>PINBALL CONSTRUCTION 175F</p> <p>PITSOP 2 159F</p> <p>PAWN 259F</p> <p>PASSAGERS DU VENT 285F</p> <p>PASSAGERS DU VENT 2 285F</p> <p>PHALSBURG 285F</p> <p>PROHIBITION 245F</p> <p>ROADWAR 2000 215F</p> <p>ROBINSON CRUSOE 189F</p> <p>SHANGAI 215F</p> <p>SPACE QUEST 279F</p> <p>STARGLIDER 175F</p> <p>STRIP POKER 175F</p> <p>SUMMER GAMES 2 155F</p> <p>SABOTEUR II 139F</p> <p>SOLO FLIGHT 189F</p> <p>SILENT SERVICE 225F</p> <p>SPITFIRE ACE 175F</p> <p>SRAM 245F</p> <p>TRACER 209F</p> <p>TASS TIME 175F</p> <p>TEMPLE OF APSHAI 399F</p> <p>TENTH FRAME BOWLING 315F</p> <p>TOP GUN 175F</p> <p>TRIVIAL PURSUIT 299F</p> <p>ULTIMA 3 195F</p> <p>WINTER GAMES 159F</p> <p>WORLD GAMES 215F</p> <p>ZOMBI 259F</p>
--	--

STARSOFT - S.A.R.L. au capital de 50 000 francs

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE — Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83 — Vente par correspondance uniquement.

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

TITRES	K7	D	OI	PRIX
TOTAL				
Frais de Port	+ 0 F			
TOTAL				

Date d'Expiration Signature

Dom-Tom et Export : Port 20 + 30 francs

STARSOFT

58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. 43 96 57 84 - 43 96 57 83

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE DE REGLEMENT

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

Commandez
par MINITEL 36-15
Tapez CLUBTEL
Code : STAR

FORTH : LES ÉTONNANTES POSSIBILITÉS DE LA MÉMOIRE

Un peu de tourisme...

Cet article commence par une promenade dans la mémoire telle qu'elle est organisée par un système Forth. Le F83 est pris comme exemple. Si vous avez un autre Forth, reportez-vous à votre manuel. Vous constaterez que les différences d'implantation sont peu importantes.

Le tableau ci-joint vous servira d'aide... mémoire. Les commandes données au bas de chaque case vous permettent d'afficher l'adresse de la zone correspondante. Ne vous préoccupez pas, pour l'heure, de la signification de ces commandes : elles fonctionnent ! Les valeurs réelles des adresses ainsi trouvées sont données entre parenthèses, à titre indicatif, pour un F83 d'origine sur PCW.

Au bas de la mémoire se trouve le noyau du Forth. Il occupe environ 12 K. Immédiatement au-dessus se trouve le dictionnaire. Les mots de ce dictionnaire sont écrits en Forth ou en Assembleur. En l'occurrence, et malgré la richesse du F83, cela ne nous amène qu'à 24 K environ. Il est à noter que vous pouvez facilement supprimer de nombreux mots s'ils ne sont pas

utilisés pour telle ou telle application. Cela, vous ne pouvez pas le faire avec le Basic par exemple, qui vous prend 28 K avant que vous ayez écrit votre première ligne de programme. Lorsque vous définissez un nouveau mot, Forth le compile en haut du dictionnaire. Le mot Here met sur la pile l'adresse qui suit immédiatement la fin du dictionnaire.

Vous l'avez deviné, le noyau et le dictionnaire ne sont pas des endroits où l'on peut écrire sans savoir où l'on met les pieds ! Si vous le faites, Forth se mettra probablement en grève générale (sans préavis !) et vous n'aurez plus qu'à relancer votre machine, voire l'éteindre, puis la rallumer (si cela arrive, attendez au moins deux minutes).

Au-dessus du dictionnaire, Forth s'est réservé 80 octets qu'il utilise essentiellement pour compiler des mots. Cette zone est le tampon d'entrée de mots. Elle n'est guère dangereuse, mais ne l'utilisez pas à l'intérieur d'une définition deux points, puisque c'est précisément à cette occasion que Forth en a besoin.

La zone PAD sert à ranger des données provisoires. Elle commence à 80 octets au-dessus de Here, et sa longueur est de 84 caractères. Elle se déplace donc vers le haut en même temps que le sommet du dictionnaire. Ecrire dans cette zone équivaut donc à écrire sur du sable à marée montante. Cet espace qu'on utilise comme une ardoise, est néanmoins bien pratique. A 84 octets au-dessus de la zone PAD commence une zone entièrement libre où les

grands enfants que nous sommes peuvent jouer. Nous ne nous en priverons pas ! La séquence : PAD84+U nous dit où commence cette zone.

La Pile, qui s'accroît vers le bas, grignote par le haut la zone libre de la mémoire. Rien de bien méchant à cela si l'on sait que chaque élément empilé occupe deux octets, et que la manipulation d'une pile de plus de dix éléments commence à être acrobatique ! La séquence : SPàU vous donnera l'adresse du dernier élément de la pile.

Dans notre exemple, Forth, bon prince, nous a laissé plus de 34 K pour notre consommation personnelle. Immédiatement au-dessus de la pile se trouve le tampon d'entrée de texte. C'est là que Forth réceptionne les commandes que vous frappez au clavier, pour les analyser et les traiter. La commande TIB U. donne le début de cette zone. (**TIB est l'abréviation de Terminal input buffer).

La pile des retours est utilisée par le Forth pour retrouver la prochaine instruction à exécuter (elle sert également de compteur pour les boucles). Elle peut être également utilisée par les programmeurs... avec la plus grande prudence. A l'instar de la pile de données, la pile des retours s'accroît vers le bas. La séquence : RP à U. donne l'adresse du sommet de la pile des retours.

En haut de mémoire se trouvent les tampons de blocs. L'adresse de début du premier tampon est donnée par First U. L'adresse qui suit immédiatement la fin du dernier tampon est donnée par

Limit U. Ici, la différence est de 4096, soit la capacité de quatre tampons de 1024 octets.

Immédiatement en dessous des tampons de blocs se trouve une zone contenant tous les pointeurs nécessaires à leur gestion. Le début de cette zone est donnée par la séquence : >BUFFERS U. Dans les tampons de blocs - et donc dans les blocs - vous pouvez ranger aussi bien des données que des textes de programmes. Dans ce dernier cas Forth lit le texte dans les tampons de blocs comme il le fait dans le tampon d'entrée de texte au clavier. L'utilisation des blocs est bien sûr beaucoup plus pratique pour conserver, relire et corriger les textes-sources de vos programmes.

Au-dessus de Limit, restent quelques Koctets. J'ai eu l'occasion de m'y promener, mais mon système d'exploitation avait déjà pris le terrain, et il m'a fait comprendre que ce n'était pas le genre d'endroit à piétiner avec de gros sabots. J'ai donc remis mes chaussures de Forth, me promettant de remettre aux prochaines vacances mes excursions, ou incursions, au-delà de Limit...

Toute la mémoire est à vous !

Pour écrire dans la mémoire, le mot le plus simple est ! (Vous pouvez prononcer "store" sans perdre votre identité culturelle francophone. Ainsi vous pourrez parler Forth avec un italien ou un Malgache).
! fonctionne ainsi :

! (16b adr ---) range 16 b à l'adresse adr.

Remarque : 16b est le symbole de n'importe quelle donnée pourvu qu'elle s'inscrive dans un espace de 16 bits. Autre remarque : la taille de 16 b étant de deux octets, la première moitié sera rangée à adr, la seconde à adr+1.

Choisissez une adresse sûre (par exemple 30000). Vous écrivez : 1515 30000 ! Forth répond : OK (il a mis 1515 à l'adresse 30000, et il a fait disparaître les deux nombres de la pile). Maintenant que vous avez rangé la date de la bataille de Marignan à l'adresse 30000, comment la récupérer ? Simplement par le petit mot @ ou à (c'est selon votre clavier, vérifiez) qui se prononce "fetch".

Vous écrivez : 30000 @ Forth répond : OK il a mis 1515 sur la pile. Vous pouvez vérifier en écrivant : Forth répond OK. Le mot C! permet de ranger de la même façon une donnée qui s'inscrit sur un octet. Le mot C@ permet de la récupérer. Dans ce cas il ne faut pas chercher à ranger des nombres non inclus dans les limites (0...255) ou (-128...127) sous peine d'avoir des résultats surprenants.

Essayez : 50 30000 C! 30000 C@ puis : 10000 30000 C! 30000 C@ Vous verrez que dans le second cas Forth ne retrouve pas votre 100000 : comment le pourrait-il puisque 10000 est trop grand pour tenir dans un octet? (** En réalité, dans ce cas Forth ne range que l'octet le plus faible de ce nombre, ou si vous préférez les 8 bits les moins significatifs). Il est également possible de ranger et de récupérer des données sur 32 bits, en utilisant 2! et 2@. 32 b correspond à deux éléments de la pile. (Pour introduire un nombre sur 32 bits ou nombre double, il suffit que ce nombre contienne un point : par exemple, 10. sera pris comme un nombre double par Forth. Nous y reviendrons).

2! (32 b adr ---) : range 32b dans les 4 octets commençant à adr. 2@ (adr --- 32b) : empile les quatre octets contenus dans les quatre adresses commençant à adr. Il est également possible, et de façon très rapide, de copier toute une zone mémoire dans une autre. Les mots CMOVE et CMOVE> assument cette fonction. CMOVE (adr1 adr2 1 ---) : copie le contenu des 1 adresses

commençant à adr1 dans les 1 adresses commençant à adr2. Le transfert se fait octet par octet, "en remontant". Il importe de savoir si l'on doit faire le transfert en commençant par le début ou par la fin. Supposez que vous ayez une cassette de Georges Brassens ainsi constituée :

- 1-Le gorille
- 2-L'Auvergnat
- 3-Fernande
- 4-Le Parapluie

(Supposons également que tous les morceaux soient de même longueur). Vous voulez décaler le tout d'un cran pour obtenir :

- 1-Le gorille
- 2-Le gorille
- 3-L'Auvergnat
- 4-Fernande
- 5-Le Parapluie

Si vous copiez le 1 vers le 2, puis le 2 vers le 3, et ainsi de suite, vous aurez cinq fois "Le Gorille" sur votre cassette ! Adieu l'Auvergnat, exit Fernande, plus de Parapluie ! La bonne méthode est donc de commencer par le dernier morceau. C'est ce que fait CMOVE> : il fonctionne comme CMOVE, mais en commençant "par le haut". Le programmeur doit donc faire très attention lorsqu'il copie une zone-mémoire vers une autre, et que les deux zones se chevauchent. Le F83 possède un mot, MOVE, qui détermine lui-même le bout par lequel il faut commencer, libérant le programmeur de ce souci. Un mot très intéressant vous permet de mettre des caractères, ou plus exactement leur code, dans la mémoire, c'est Expect.

Expect (adr 1 ---) : reçoit les caractères frappés au clavier, puis range leurs codes dans la zone mémoire commençant à adr. L'exécution s'arrête soit quand la touche <RETURN> a été frappée, soit quand les caractères ont été reçus. TYPE est un mot symétrique de Expect.

Type (adr 1 ---) affiche les caractères dont les codes sont contenus dans les adresses adr et suivantes. (Il faut que ces codes correspondent à des caractères affichables).

Vous avez maintenant assez de vocabulaire pour écrire où vous voulez dans les mémoires, et contrôler le résultat.

Vous écrivez : 30000 10 EXPECT. Forth attend dix caractères ou la touche <ENTER>. Vous frappez les lettres (ou les dix premières) de

votre nom. Votre nom est donc stocké à l'adresse 30000. Vous écrivez : 30000 10 TYPE. Forth affiche votre nom.

Si vous le désirez, vous pouvez transférer votre nom à l'adresse 40000 en frappant : 30000 40000 10 CMOVE, puis contrôler le résultat en frappant : 40000 10 TYPE.

A ce stade, vous entrevoyez les étonnantes possibilités de la mémoire... et vous n'êtes pas au

bout de vos surprises. En Forth, la totalité de la mémoire est totalement transparente. En contrepartie, Forth est irascible si vous faites des fautes de programmation. Imaginez qu'au lieu d'écrire : 30000 40000 CMOVE vous écrivez : 30000 10 40000 CMOVE : cela équivaudrait à déverser 40000 octets quelconques dans la partie la plus sensible du système !

Charles Corbou

CARTE DE LA MEMOIRE DU F83

LIMIT U.	(62976)
TAMPON DE DISQUE: ces tampons sont des sas par lesquels transitent, pour être traitées, les données provenant du disque ou de la cassette. Chacun de ces tampons (2 au minimum, couramment 4 ou plus) a une capacité de 1024 octets.	FIRST U. (58880)
POINTEURS DE TAMPONS DE DISQUE : dans cette zone sont réunis les données utiles pour gérer les tampons de disque.	>BUFFERS U. (58838)
PILE DES RETOURS : cette pile fonctionne comme la pile principale : dernier élément déposé, premier élément accessible. Les données s'accumulent vers le bas de la mémoire. Forth l'utilise essentiellement pour "savoir" à tout moment où trouver la prochaine tâche à exécuter.	RPà U. (58834)
TAMPON D'ENTREE DE TEXTE : C'est par là que transite le texte que vous frappez au clavier.	TIB U. (58638)
PILE (de données) : les éléments s'accumulent vers le bas, à la manière d'un chapelet de saucisses. Cela ne change rien aux raisonnements sur les manipulations de pile.	SPà U. (58638)
MEMOIRE LIBRE Zone où vous pouvez écrire sans danger !	PAD 84 + U. (24390)
PAD : zone fourre-tout, où l'on range usuellement des données provisoires. Cette zone est particulièrement instable puisqu'elle se déplace à mesure que le dictionnaire grandit. Sa longueur est de 84 octets.	PAD U. (24306)
TAMPON D'ENTREE DE MOTS: cette zone de 80 octets, est utilisée par Forth pour compiler des mots dans le dictionnaire.	HERE U. (24226)
DICTIONNAIRE : les mots de votre Forth tel que vous le recevez, plus ceux que vous ajoutez.	
NOYAU FORTH : le cœur de Forth, dont la plus grande partie est écrite en langage machine.	Bas de mémoire

PC 1512 HITS

Strip POKER



UN JEU DE HASARD CROUSTILLANT
Installez-vous bien confortablement pour passer une soirée croustillante de poker-striptease en compagnie de deux superbes adversaires, Suzi et Méliissa, possédant chacune leur propre façon de jouer. Plus vous gagnez de jetons, plus elles en enlèvent! Avec des graphiques pleins de réalisme pour accroître le plaisir d'y jouer.



TOP GUN

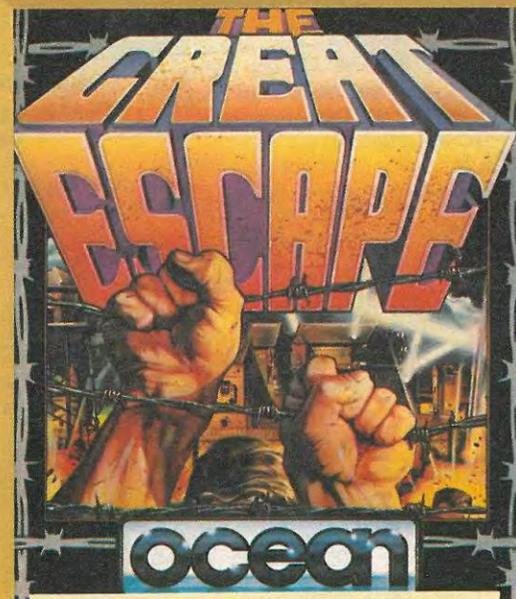


AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR DEVENIR

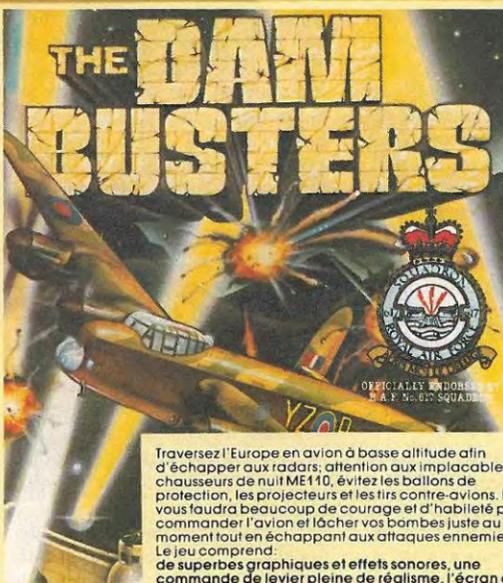
Dans top gun vous vous trouvez au poste de pilotage d'un chasseur F.14

Les graphismes sophistiqués et l'écran scinde permet à deux joueurs de s'affronter ou de se battre contre l'ordinateur. Vous disposez de missiles à tête chercheuse et d'une batterie de canons de 20mm dans ce combat aérien qui exige des nerfs d'acier.

Etes vous prêt pour les sensations fortes? Alors allez-y! Penétrez dans la zone de combat.



Emprisonné dans un camp de prisonniers de guerre à haute sécurité, votre petite routine quotidienne vous rend complètement fou mais PATIENCE!... même cette routine pourrait tourner à votre avantage... en préparant votre plan avec soin, cela pourrait vous permettre de vous échapper sans vous faire remarquer, de trouver les outils et le matériel nécessaires à votre évasion, et vous serez... LIBRE!... serait-ce enfin la lumière au bout du tunnel?



Traversez l'Europe en avion à basse altitude afin d'échapper aux radars; attention aux implacables chasseurs de nuit ME110, évitez les ballons de protection, les projecteurs et les tirs contre-avions. Il vous faudra beaucoup de courage et d'habileté pour commander l'avion et lâcher vos bombes juste au bon moment tout en échappant aux attaques ennemies. Le jeu comprend:
de superbes graphiques et effets sonores, une commande de levier pleine de réalisme, l'écran du pilote avec indicateurs, des écrans pour les mitrailleurs à l'avant et à l'arrière et bien d'autres choses.

LES MEILLEURS LOGICIELS DE JEUX POUR PC 1512

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

POURSUITE DE L'**OPERATION DISK 3"**
23 F90 pièce



CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN

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

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



Frédérique Claire Elisabeth

OFFRE SPÉCIALE D'ÉTÉ

1 PC 1512 DD mono
+ 1 DMP 3000
+ SUPERCALC 3
+ WORDSTAR 1512
7990F HT
9476F TTC

1°) OPERATION* CADEAUX ETE 87

En achetant votre AMSTRAD 6128 ou PC 1512 chez GENERAL entre le 1^{er} juin et le 30 août 1987, vous avez droit à :

- 1° 1 manette de jeux
- 2° 3 jeux cadeaux pour la gamme 6128 ou 12 programmes cadeaux pour la gamme PC 1512

- 3° 1 boîte de rangement 10 disquettes
- 4° 1 garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre (inscrite sur votre facture)
- 5° 1 bon d'achat de 300 F pour l'imprimante de votre choix (valable 6 mois)
- 6° 1 livre d'apprentissage sur la machine, en plus du manuel d'utilisation fourni

- 7° 1 doubleur de joystick pour brancher un 2^e joystick (les 6128 et PC 1512 ne possèdent qu'une prise joystick)
- 8° un paiement en 4 fois, sans intérêts
- 9° une franche poignée de main...
- * Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.

2°) SUPER PRODUCTION GUERRE et PRIX

Notre héros, GENERAL, a trois missions - primo, gagner la guerre des prix ; - seconde, avoir le plus grand choix ; - tertio devenir N°1 de l'électronique

Nous jouons à guichets fermés, avec la participation des plus grandes marques, jusqu'au 30 août 87 et dans la limite des stocks disponibles.

- 1° Platine laser disc MULTITECH CD 600, 3 faisceaux, dernier modèle 1190F

- 2° TV DAEWOO couleur 36 cm, Pal/Secam 1999F
- 3° MAGNETOSCOPE VHS de salon, têtes HQ, télécommande 3490F
- 4° CAMESCOPE Sony CC-DV-8, 8mm 8490F
- 5° BALADEUR avec casque stéréo 79F
- 6° MINI TV RADIO REVEIL écran mono 12 cm 1190F

- 7° CHAÎNE STEREO complète, double cassette, TD, tuner, enceintes, platine laser disc 3490F
- 8° FOUR MICRO ONDES DAEWOO 12 l 999F
- 9° Imprimante CITIZEN 120D pour 464, 6128, PC 1512, Atari 1799F

... et encore une bonne cinquantaine d'autres produits à prix vaincus.

3°) OPERATION FINANCE

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERETS

A partir de 2000F d'achat, sur tous les produits du magasin, du 1^{er} juin au 30 août 1987



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 Télécasette

Code	Couleur	PRIX PIECE	6F
1400	NOIR	PRIX PIECE PAR 10	5F
1402	BLANC	PRIX PIECE	5F
1406	BLEU	PRIX PIECE	5F
1404	ROUGE	PAR 50 ET PLUS	4F

INJECTES, petit format, cristal transparent

Code	Couleur	PRIX PIECE	11F
1416	NOIR	PRIX PIECE	11F
1424	BLANC	PRIX PIECE	11F

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécasette

Code	Couleur	PRIX PIECE	13F
1414	NOIR	PRIX PIECE	13F
1422	BLANC	PRIX PIECE	13F

BOITIERS LUXE
THERMOFORMÉS façon livre ancien

Code	Couleur	PRIX PIECE	10F
1410	Havane	PRIX PIECE	10F
1408	Bordeaux	PRIX PIECE	10F
1412	Vert emp	PAR 50 ET PLUS	8F

INJECTE, petit format

Code	Couleur	PRIX PIECE	13F
1420	Bordeaux	PRIX PIECE	13F
1418	Noir	PRIX PIECE	13F

BOITE RANGEMENT POSSO
10 CASSETTES VHS ou Beta Code 1452: 139F

SERRURE A CLEF POSSO (option) : 70F

JAQUETTES neutres,
pour boîtiers thermoformés et boîtiers injectés grand format. 9 couleurs au choix : blanc, bleu clair, bleu foncé, mauve, noir, orange, rouge, vert Code 1390 PRIX PIECE : 1F

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT 495F
Code 4930 100 boîtiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

13EE

Code	PRIX PIECE	
2102	5 P 1/4 SF DD	5,90F
2100	5 P 1/4 DF DD	6,90F

FUJI

Code	PRIX PIECE	
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

GOLDSTAR

Code	PRIX PIECE	
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 ?

- Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais le 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.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS

☎ 42.06.50.50

Opération LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 ^{er} lot	Imprimante DMP 2000 + logiciel traitement de texte Textomat	2140F	1899F
2 ^e lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449F	2199F
3 ^e lot	Imprimante PC DMP 3000 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106F	2799F
4 ^e lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815F	4499F
5 ^e lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	429F	369F
6 ^e lot	10 disks Amsoft 3"	290F	270F
7 ^e lot	25 disks Amsoft 3"	725F	625F
8 ^e lot	50 disks Amsoft 3"	1450F	1195F
9 ^e lot	2 joysticks Moonraker pour Amstrad	198F	139F
10 ^e lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560F	449F
11 ^e lot	2 boîtes Posso 100 D 3"	278F	238F
12 ^e lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417F	297F
13 ^e lot	2 rubans DMP 2000 ou DMP 1	190F	169F
14 ^e lot	10 disks 5" 1/4 DF/DD	69F	49F
15 ^e lot	50 disks 5" 1/4 DF/DD	345F	225F
16 ^e lot	100 disks 5" 1/4 DF/DD	690F	390F
17 ^e lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478F	349F
18 ^e lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138F	99F
19 ^e lot	20 K7 C20 micro	140F	119F
20 ^e lot	Interface tuner TV + antenne "Satellit" amplifiée 30 dB intérieure	1785F	1599F
21 ^e lot	100 Diskettes 3 pouces AMSOFT	2900F	2195F

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS
CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur
D'UN DOUBLEUR à brancher sur votre Amstrad

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code	PRIX PIECE	
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

CASSETTES MICRO

Code	PRIX PIECE	
7123	GENERAL C20	7,90F

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code	PRIX PIECE	
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	PRIX PIECE	
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	PRIX PIECE	
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F

JVC

Code	PRIX PIECE	
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	PRIX PIECE	
0100	E30	34,50F
0102	E60	39F
0106	E105	43,50F
0108	E120	47F
0110	E180	52F
0112	E240	75F

TDK

Code	PRIX PIECE	
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

GOLDSTAR

Code	PRIX PIECE	
0502	E105	40F
0504	E120	43F
0506	E180	47F

BANDES AUDIO

TDK

Code	PRIX PIECE	
1372	LX 35/180 27cm Ø NAB	195F
1373	LX 35/90 18cm Ø	109F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code	PRIX PIECE	
0220	FUJI EC30 SHG	55F
0005	JVC EC30 SHG	59F

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

Code	PRIX PIECE	
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

FUJI

Code	PRIX PIECE	
1200	DC C60	9,00F
1202	DC C90	11,50F
1204	AD C60	11,00F
1206	AD C90	14,00F
1208	ADX C60	18,00F
1210	ADX C90	24,00F
1371	SF C60	14,00F
1372	SF C90	17,50F
1212	SA C60	15,00F
1214	SA C90	19,90F
1216	SAX C60	19,50F
1218	SAX C90	27,00F
1220	MA C60	32,50F
1222	MA C90	44,50F
1224	MAR C60	53,00F
1226	MAR C90	74,00F

TDK

Code	PRIX PIECE	
0298	P60	98F
0299	P90	115F

10, bd de Strasbourg 75010 Paris ☎ 42.06.50.50

V2000
TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

Code	PRIX PIECE	
0600	VCC 360 HG	117F
0602	VCC 480 HG	143F

BASF

Code	PRIX PIECE	
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code	PRIX PIECE	
0037	L500	53F
0041	L500 SHG	64F
0039	L750	67F
0043	L750 SHG	78F

SKC

Code	PRIX PIECE	
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code	PRIX PIECE	
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	PRIX PIECE	
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3M

Code	PRIX PIE
------	----------



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

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

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

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

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

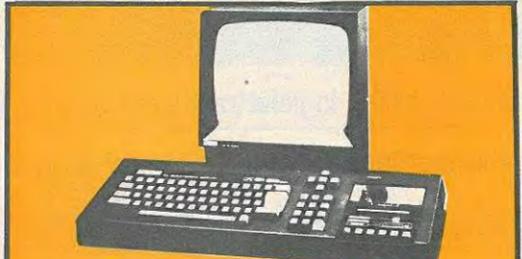
Graphics : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

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

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

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardues et source d'erreur. 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.

Ordinateur familial CPC 464



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

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

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

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

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome
1990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 9 mensualités de 220F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180F

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran couleur
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de 263,90F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

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

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !

3 LOGICIELS : SPEED KING (le célèbre pilotage 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 (un 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 pilotage 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 (un 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 fournis. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autres modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

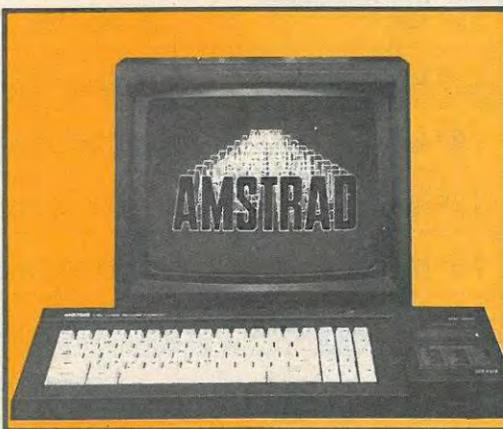
Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

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

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

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

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



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

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

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

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



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.

CARACTERISTIQUES 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 entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réglages, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupe et l'insertion sont assurées.

Amstrad PCW 8512

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 (veuille vous reporter à notre rubrique "Logiciels professionnels") vous tiendra parfaitement au courant à quelque moment que ce soit. Si hier vous regiez 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.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGA OCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2.2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en SP1/4 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.

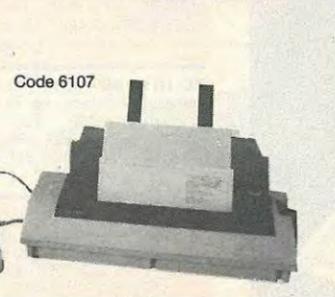
Cordon liaison AM5D/6128 155F Kit AM5D/8256-8512 250F

Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

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, lignes, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.



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, lignes, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.



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

3997 F HT
4741F
A CREDIT CETELEM
740F au comptant
+ 24 mensualités de 211,10F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1066,40F

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

Amstrad PCW 8512 l'outil idéal pour les décideurs



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

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

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

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

4997 F HT
5930F TTC
A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de 222,40F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

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

- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rapport à la normale)
- possibilités d'extension.

Lecteurs Amstrad DD1/FD1

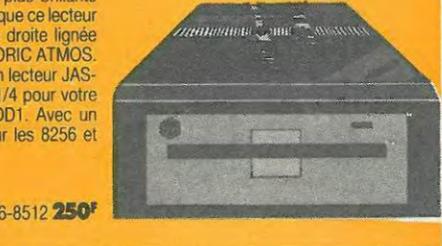
Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre 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 fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le 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
1690F
A crédit Cetelem : 190F au comptant + 6 mensualités de 268,60F - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1 2^e unité sans interface contrôleur
1590F



ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulé avec des touches ou touches qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de tracé.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPIEN pour 464

Ce crayon est muni d'un logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPIEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande précision, large base sur ventouse, solide, précis, 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 monture en base de 20 cm de long. Très impressionnant pour les firmes. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les très rapides: une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "saute à l'envers". Le manche est remplacé par une boule que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect sportif, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition

Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super manœuvre en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contrôleur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microinterrupteurs qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de hale de décalatin.
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 7027 **175 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante muni d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HI-FI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI-FI

Code 7142 **60 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 magnétiques 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 déroge 10% 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.

SYNTHÉ DK TRONICS

Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème technique, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "toujours" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHÉ 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**

SYNTHÉ AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris, est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels:
A) ART: c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.
B) IONES: c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE: logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL: système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basiques 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 8000 **150 F**

CABLE CL1 à un connecteur

Code 7155 **235 F**

CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire

Code 7156 **235 F**

JL BANK CASSETTE

Code 8910 **50 F**

JL BANK DISQUETTE

Code 8909 **280 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clef 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 nuée. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en EPROM. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre EPROM de 8 ou 16 K et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufférisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.
Code 0000 **2290 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation SV/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 80us 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 péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel: l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0-2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0-10 V) avec alimentation externe 12V.
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 (soiement 2000V), suivies 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 rotation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un câble de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2: l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotext en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel; l'échange de programmes, fichiers, etc... avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **290 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur à vos propres images: tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend: un modem agréé P & T autorépondant, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le câble CL5, une disquette de programme de la société JMN pour la création d'images vidéotext, leur archivage et la constitution du chaînage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23

Code 7156 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/Y23

Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette Code 8910 **250 F**
Disquette Code 8909 **280 F**

MONIBASE

Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS POUR 6128

Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS POUR 464 ET 664

Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS POUR 6128

Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80

Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboîte sans aucun montage particulier.
Code 7069 **390 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON

Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256

Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutes les précautions.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256

Cette extension de mémoire se fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW

Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR SP1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCETET

Voir notre descripteur lecteur TRAN (pages pintes).
Code 7135 **880 F**

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL

Code 0000 **3390 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNIVERSEL + LOGICIEL

Code 0000 **3390 F**

LA GESTION DU FICHIER SELECTIF

Raz du fichier
Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
Modification des zones extraites
L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique" Impression des étiquettes mailing
MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation

Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUSSES

HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512 Code 7131 **80 F**

LES HOUS



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

KX COM 2

le fameux logiciel de communication

Unaniment reconnu comme le logiciel de communication le plus facile et performant, KX COM est une exclusivité KORTEX. La version 2 incorpore de nombreuses fonctionnalités et améliorations dont : transfert de fichiers très sophistiqués, langage de commandes (macros) et bien d'autres... Fourni en standard avec toutes les cartes KORTEX.

390F HT
pour mise à jour
avec manuel

KORTEX 1200/2400

1200 Full et Hayes

Toutes les fonctions de la KX TEL avec en plus :

- comptabilité Hayes (fonctionne avec Crosstalk, etc...)
- 1200 bauds full duplex (V22) et appel automatique agréé PTT
- la Kortex 2400 (8950 F HT) dispose en plus de 2400 bauds full duplex (V22 bis). Agrément PTT en cours.

4950F HT

KX SERV + KALIOP

serveur Minitel et composeur de pages

KX SERV est un serveur Minitel monovole programmable. KALIOP est un composeur de pages vidéotex utilisable avec tout serveur Minitel dont KX SERV. Facilité d'utilisation exceptionnelle (souris, menu, fenêtres).

1950F HT

Carte modem intégrée avec son logiciel KX-TEL

KX-TEL est une carte modem livrée avec son logiciel (KX COM), permettant à l'IBM PC et ses compatibles de :

- Se comporter en Minitel, dont il sauvegarde les informations.
- Se connecter à des centres serveurs asynchrones (TRANSPAC).
- Communiquer de PC à PC (transfert de fichiers, messageries internes).

Le système

- La carte modem KX-TEL (enfichable dans le micro-ordinateur).
- Un logiciel de communication, à fenêtres.
- Un câble reliant le PC à la prise téléphonique.

KX-TEL est conçu et produit par Kortex International, entreprise primée en 1985 par le Ministère du Redéploiement Industriel et du Commerce Extérieur.

KX-TEL est une réalisation exclusivement française, adaptée aux normes en vigueur. (Agrée PTT N° 85 112 D du 05.11.85).

Caractéristiques techniques.

La carte KX-TEL.

- Carte modem enfichable dans tout micro-ordinateur compatible PC, XT ou AT.
- Standards de transmission : CCITT V21 (300 Bauds) origine et réponse, V23 (1200/75 Bauds) réversible, ainsi que Bell 103 et 202.
- Haut-parleur permettant de contrôler l'état de la ligne durant une numérotation.
- Interface asynchrone incluse dans la carte, compatible avec la carte asynchrone standard.
- Quatre choix pour le décodage permettent une utilisation conjointe avec des interfaces asynchrones existantes, ou la mise en parallèle de quatre KX-TEL.

- Une prise gigogne permet le raccordement direct au réseau téléphonique et le branchement d'un poste téléphonique, commuté automatiquement par programme.
- La configuration du modem et la numérotation sont entièrement contrôlées par programme.

Le logiciel KX COM.

- Fonctionne aussi bien avec la carte d'affichage monochrome qu'avec la carte graphique couleur.
- Très simple d'emploi, grâce à l'utilisation de fenêtres et de menus.
- Auto-documenté à tous les niveaux.
- Sauvegarde des configurations dans des répertoires.
- Un mode apprentissage permet au programme de mémoriser toute séquence d'accès.
- Un protocole par paquets permet de transférer des fichiers à vitesse optimale (1200 Bauds) en toute sécurité.

KX-TEL 3 touches suffisent...

Gérée par un logiciel à fenêtres, la carte KX-TEL est d'une grande simplicité d'utilisation. Ce logiciel permet non seulement d'effectuer la configuration, mais aussi de la stocker sur le répertoire (plus de 100 configurations mémorisables) et de la sauvegarder sur disque. Après avoir choisi le serveur, la connexion est ensuite établie en tapant la touche ENVOI qui compose automatiquement le numéro : vous êtes en communication.

Ainsi plus besoin d'intermédiaires tels le modem externe ou le téléphone. Finies les manipulations répétées de contrôle des paramètres (standard, direction, format, parité). Mémorisation des commandes d'accès à l'information.

KORTEX

KX MAIL 2

mailing à partir de l'annuaire Minitel

Logiciel permettant aux possesseurs de carte KORTEX de constituer des mailings ainsi que des fichiers prospection à partir de l'annuaire électronique du Minitel. La version 2 gère les codes postaux dans toute la France. Son utilisation est particulièrement simple. Dix minutes s'écoulent entre la décision d'effectuer un mailing et sa réalisation complète.

POSSIBILITES DE MAILING MULTI CRITERES SUR TOUTE LA FRANCE : une catégorie professionnelle sur une localité, une catégorie professionnelle sur un département, par rue dans une ville. La capture des informations et leur traitement sont intégralement automatisés.

- MODE D'EDITION :** le résultat du traitement peut être édité sous 3 formes différentes :
- sur support magnétique : (disquette ou disque dur) vous garantissant la pérennité des informations.
 - Sous forme de liste papier : la liste mailing comprenant le nom, l'adresse, le lieu et le code postal de chaque élément ; la liste phoning avec le nom, le lieu, les numéros de téléphone, plus une annotation ; la liste complète éditant toutes les informations de chaque élément.
 - Sous forme d'étiquettes courrier autocollantes avec le nom et l'adresse

Il est également possible de transférer ces fichiers sous format ASCII, afin de les exploiter au moyen de traitement de texte, base de données et tableur (DBASE, SYMPHONY, LOTUS 123).

LE MAILING S'EFFECTUE EN 3 ETAPES :

1. A l'aide du logiciel KX MAIL et de la carte KX TEL vous capturez les pages Vidéotex de l'annuaire concernant votre mailing sur support magnétique.
2. La procédure "Nettoyage" du logiciel KX MAIL formate les informations recueillies et les trie dans un fichier.
3. La procédure d'édition du logiciel KX MAIL complète le mailing en imprimant sur papier le résultat, sous les formes décrites ci-dessus.

1950F HT

La communication de PC à PC.

Après sélection du correspondant dans le répertoire, à l'aide du curseur, la communication entre les deux PC s'établit par appui de la touche ENVOI ; la numérotation se fait alors automatiquement et le dialogue peut commencer :

- Messagerie interne.
- Mise à jour des stocks.
- Consultation de tarifs.
- Réception de devis, de factures.
- Transmission d'étude et réponse commentée.
- Télémaintenance.

• Si les deux PC en communication sont munis de la carte KX-TEL, ils peuvent envoyer et recevoir des fichiers sans intervention extérieure.

• Si l'un des deux PC ne possède pas la carte KX-TEL, il est alors possible de sortir du logiciel, tout en restant en ligne, et de lancer un autre logiciel de communication. La carte KX-TEL se comporte en modem externe.

Les informations du Minitel sur PC.

• Accès aisé et coût réduit. Pour accéder aux serveurs Vidéotex, sans Minitel ni téléphone, le mode « Minitel » permet de correspondre avec un serveur utilisant le protocole Vidéotex (Télérel, annuaire).

• Gain de temps. La mise en mémoire des différents codes d'accès au serveur est définitive. Les touches spécifiques du Minitel ayant été reportées sur les blocs des touches de fonctions, on bénéficie ainsi d'un clavier professionnel lors des interrogations Vidéotex. Lors de l'appel, plus de numéro à composer, ni de signal à attendre : il ne reste qu'à sélectionner la rubrique désirée et appuyer la touche ENVOI.

• Sauvegarde de l'information sur disque. - Necessaire à la constitution de mailings ou de bases de données. - Possibilité de traiter l'information sur tout autre logiciel (traitement de texte ou bases de données) pour la stocker, l'imprimer, l'annoter, l'envoyer à un autre PC.

• Réduction du coût. La mémorisation des codes d'accès et la sauvegarde de l'information, réduisent la durée de connexion avec le Minitel. C'est hors connexion, et donc hors taxation, que l'information est lue et traitée. De plus, une horloge programmable aide à gérer le temps de connexion.

Nouveau :

- Emulation graphique.
- Capture de pages graphiques.
- Logiciel résident mémoire

1482F TTC



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

COMPTABILITÉ SAARI - LIGNE AMSTRAD

La Comptabilité SAARI - ligne AMSTRAD est un progiciel de comptabilité générale pour PMI/PMI, commerçants et artisans. Il fonctionne sur le PC AMSTRAD, équipé de deux lecteurs de disquettes ou d'un disque dur. C'est l'utilisateur lui-même qui crée son plan comptable personnalisé. Le programme permet d'imprimer la liste des comptes, les journaux, le grand-livre, la balance, le bilan, etc. Il peut également recevoir automatiquement le journal des ventes de la Facturation SAARI Ligne AMSTRAD, ce qui évite la double saisie des écritures de facturation.

MATERIEL

- un Amstrad PC 1512 DD monochrome ou couleur avec deux lecteurs de disquettes, un disque dur de 20 Méga-octets
- une imprimante Amstrad DMP 2000, 3000 ou 4000.

CAPACITES MAXIMUM

Le programme est monosociété. Il peut gérer, sur disquette, jusqu'à 500 comptes, 20 journaux et 4500 mouvements, et sur disque dur, jusqu'à 5000 comptes, 99 journaux et 32000 mouvements.

CARACTERISTIQUES

- protection par un mot de passe
- création du plan comptable par l'utilisateur
- mise à jour simultanée des journaux et comptes en temps réel
- consultations à tout moment des comptes, journaux et écritures
- clôture des périodes et exercices avec ou sans chevauchement
- vérification comptable
- pont comptable avec la Facturation SAARI Ligne AMSTRAD

EDITIONS

- liste des comptes et des journaux
- journaux
- grand livre
- balance
- liasse fiscale

DOCUMENTATION

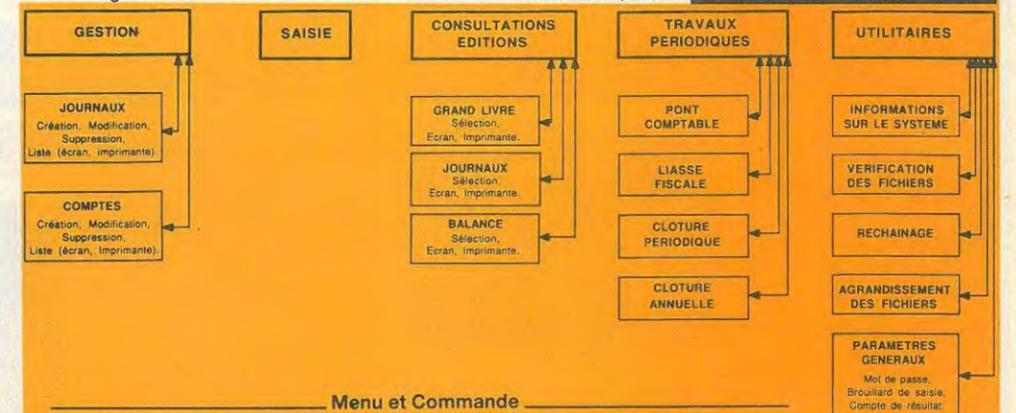
Le manuel, entièrement rédigé en français, est très largement illustré de schémas, de photos d'écrans et d'exemples d'états. Il comprend : l'installation, le jeu d'essai, le guide d'exploitation, le manuel de référence et des annexes techniques.

ASSISTANCE TELEPHONIQUE

Moyennant un abonnement annuel, l'utilisateur bénéficie du service assistance téléphonique permanent de SAARI.

Les caractéristiques de ce produit sont indicatives et susceptibles de modification sans préavis. SAARI est une marque déposée appartenant à la société SAARI. AMSTRAD est une marque déposée appartenant à AMSTRAD CORP.

2348 F TTC
(1980 F HT)



FACTURATION SAARI - LIGNE AMSTRAD

La Facturation SAARI Ligne AMSTRAD est un progiciel de facturation pour PME/PMI, commerçants, artisans. Il fonctionne sur PC AMSTRAD, équipé de deux lecteurs de disquettes ou d'un disque dur.

Ses deux fichiers, clients et articles, lui permettent d'effectuer des factures ou des avoirs, de les éditer, d'imprimer des statistiques de ventes, des étiquettes personnalisées pour envoyer des mailings, etc. Il permet également de transférer automatiquement le journal des ventes sur la Comptabilité SAARI Ligne AMSTRAD, ce qui évite la double saisie des écritures de facturation.

MATERIEL

- un Amstrad PC 1512 DD monochrome ou couleur avec deux lecteurs de disquettes, un disque dur de 20 Méga-octets
- une imprimante Amstrad DMP 2000, 3000 ou 4000.

CAPACITES MAXIMUM

Le programme est monosociété. Il peut gérer, sur disquette, jusqu'à 450 clients et 600 articles, et sur disque dur, jusqu'à 5000 clients et 10.000 articles

CARACTERISTIQUES

- protection par mot de passe

- gestion de deux fichiers : clients et articles
- saisie et modification des factures ou des avoirs
- mise à jour en temps réel des chiffres d'affaires périodiques ou annuels pour les clients

- mise à jour en temps réel des chiffres d'affaires périodiques ou annuels et des quantités périodiques ou annuelles vendues pour les articles

- transfert du journal de vente sur la Comptabilité SAARI Ligne Amstrad.

EDITIONS

- factures, avoirs et traites
- relevés de factures
- fiches clients
- liste des clients
- étiquettes avec nom et adresse du client pour mailing
- fiches articles
- statistiques clients et articles

DOCUMENTATION

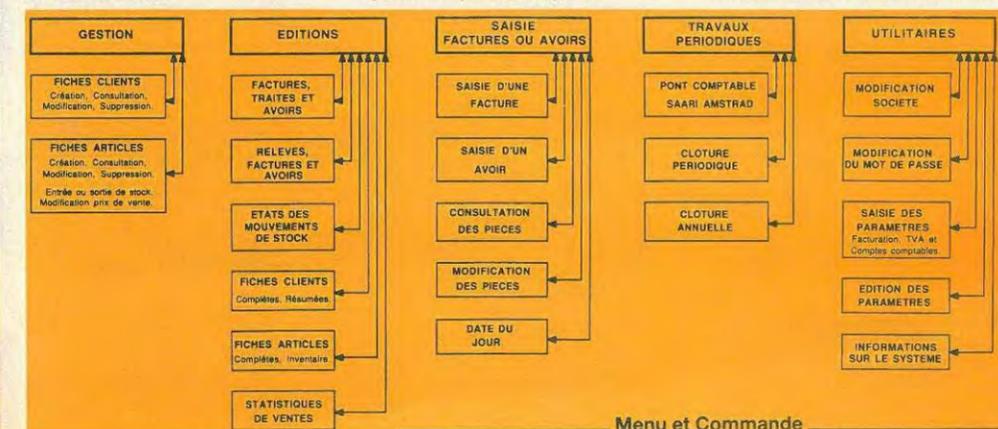
Le manuel, entièrement rédigé en français est très largement illustré de schémas, de photos d'écrans et d'exemples d'états. Il comprend : l'installation, le jeu d'essai, le guide d'exploitation, le manuel de référence et des annexes techniques.

ASSISTANCE TELEPHONIQUE

Moyennant un abonnement annuel, l'utilisateur bénéficie du service assistance téléphonique permanent de SAARI.

Les caractéristiques de ce produit sont indicatives et susceptibles de modification sans préavis. SAARI est une marque déposée appartenant à la société SAARI. AMSTRAD est une marque déposée appartenant à AMSTRAD CORP.

2348 F TTC
(1980 F HT)





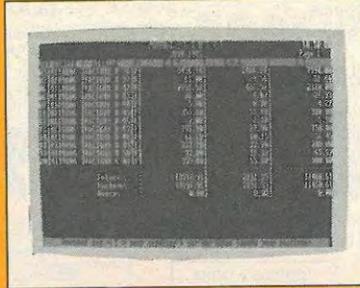
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

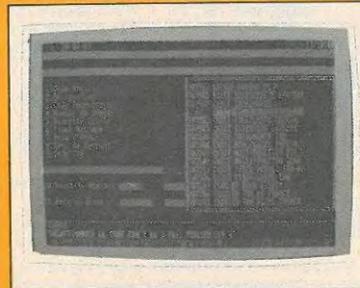
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Report à nouveau
- Restauration des comptes



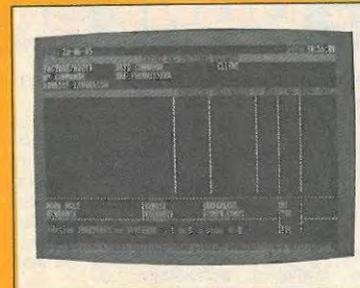
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traités à fournisseurs / archivage

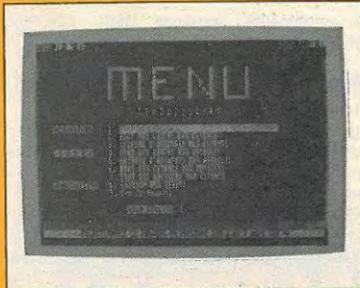
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur. Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990^F HT les 7 modules

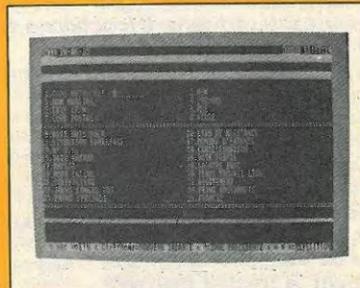
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE

750^F HT

Ensemble de programme permettant :
1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, coefficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES

480^F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES

550^F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES +

990^F HT

Liaisons multi-ordinateurs.
Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :
- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.
Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.



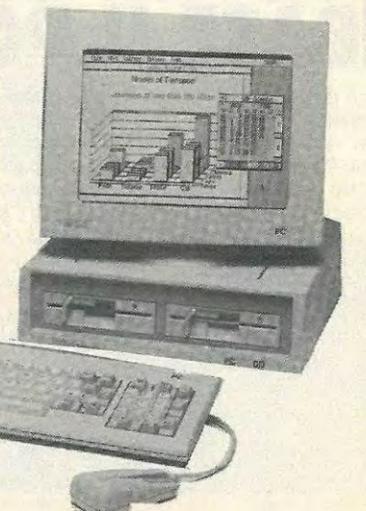
10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS GEM

Tous les logiciels GEM permettent des fonctions sophistiquées, pourtant simples à utiliser. Menus déroulants, fenêtres, symboles clairs et simples (icônes), GEM vous simplifie l'utilisation d'un ordinateur. Voici 9 logiciels GEM pour vous permettre de valoriser encore plus votre micro. Par exemple un traitement de texte avec GEM WRITE, un emploi du temps avec GEM DIARY, une représentation graphique avec GEM GRAPH, une création artistique avec GEM DRAW et GEM WORDCHART. Consacrez quelques instants à lire les descriptions ci-dessous et vous verrez pourquoi GEM est le choix évident.

PROGRAMMERS TOOLKIT

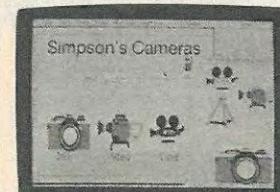
Entrez dans le monde de GEM. Ce produit contient tout ce dont vous avez besoin pour donner à vos propres applications la puissance de GEM : des icônes personnalisées, des menus déroulants, des boîtes à messages, la gestion de la souris. Ecrivez votre application en langage évolué (PASCAL, C) ou en assembleur ; déterminez, testez, peaufinez avec le Debugger symbolique ; et finalement profitez de l'extraordinaire effet porteur de l'environnement GEM. Il est vivement recommandé d'utiliser un second lecteur de disquette.



GEM DRAW

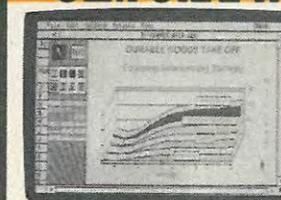
Vous voici à la tête d'un atelier de dessin.

GEM Draw est un programme graphique révolutionnaire qui vous permet de créer des graphiques de haute qualité professionnelle, des diagrammes, des logos, des schémas, des illustrations et dessins sur votre Amstrad PC. Si vous avez choisi d'acheter le moniteur couleur d'Amstrad vous dessinerez en couleurs vives et éclatantes, et beaucoup plus rapidement que vous ne le pensiez ! Créez n'importe quelle image simplement en choisissant les formes pré-sélectionnées à partir du menu déroulant. Vous pouvez choisir différents types de lignes disponibles dans GEM Draw, et insérer des titres où vous voulez, simplement en cliquant sur le bouton de la souris. Vous avez à votre disposition 3 tailles de fonte différentes et jusqu'à 6 avec GEM Fonts and Drivers Pack. Sélectionnez une image d'une fenêtre et insérez-la à l'intérieur d'une autre fenêtre. Utilisez vos propres graphiques ou ceux mis à votre disposition dans la palette pré-programmée de GEM Draw. Perfectionnez votre dessin à l'aide des nombreux fonds, couleurs et types de ligne mis à votre disposition. Lorsque vous êtes satisfait de votre chef-d'œuvre, GEM Draw vous permet de l'imprimer comme vous le souhaitez. Sur papier ou sur transparent. Par l'intermédiaire des imprimantes et des traceurs de courbes les plus populaires. En noir et blanc, ou en couleur. Grâce à GEM DRAW, votre Amstrad PC se transforme en un atelier de dessin.



990^F

GEM GRAPH

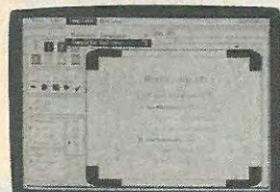


Les graphiques professionnels instantanés ne sont désormais plus une utopie.

GEM Graph vous permet de réaliser des graphiques de haute qualité professionnelle sur votre Amstrad PC simplement en déplaçant la souris et en appuyant sur un bouton. Graphiques linéaires, Histogrammes, Camemberts. Ou n'importe quelle combinaison de votre choix. Grâce à la compatibilité de GEM avec les périphériques de sortie les plus populaires, par l'intermédiaire du Pack GEM Driver, vous pouvez insérer vos graphiques dans des documents, lettres, imprimés ou transparents. GEM Graph possède une gamme complète de graphiques à votre disposition. Choisissez celui qui vous convient en cliquant sur le bouton de la souris. Sélectionnez vos graphiques pour définir des zones de texte ou comparer des tendances régionales. Servez-vous des symboles mis à votre disposition. Choisissez la taille de votre texte et son style. Ajoutez-y des couleurs. Votre graphique peut même apparaître en 3 dimensions. Vous pouvez même utiliser les données des applications de Lotus 1-2-3, Symphony et dBase III et les transférer dans votre document. Choisissez votre style de graphiques. Il ne vous reste plus qu'à imprimer votre graphique de haute qualité. Avec GEM GRAPH, mettez aujourd'hui en valeur vos résultats de demain.

990^F

GEM WORDCHART



Vos présentations montrent la voie!

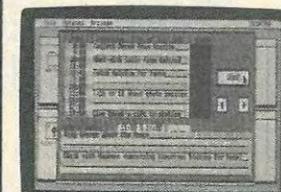
Organisez et mettez vos idées en valeur avec GEM WordChart. Créez un programme. Exposez un plan. Insistez sur un point. Construisez un tableau. Faites exploser une idée dans l'un des nombreux formats proposés. Réalisez une couverture, un transparent, ou insérez le résultat dans un texte. Avec GEM WordChart il ne vous faudra pas plus de quelques minutes, simplement en tapant votre texte au clavier. Jouez avec les titres, les bas de page, les styles, les cadres et les couleurs. Pas besoin d'être ingénieur en informatique : presque toutes les commandes sont visuelles. Choisissez, et appuyez sur un bouton. Et utilisez le résultat comme vous le voulez : sur papier, sur transparent, ou inclus dans un texte de GEM Write. GEM WordChart : le dernier mot du professionnel.

990^F

GEM DIARY

L'accessoire de bureau indispensable! Mieux qu'un agenda:

- un agenda au jour le jour
 - un réveil qui vous rappellera vos rendez-vous
 - un calendrier perpétuel
 - un index
- L'agenda de GEM fait partie intégrante du système, toujours disponible dans votre menu lorsque vous travaillez sous GEM. Vous pouvez, instantanément et à n'importe quel moment, même lorsque vous utilisez une autre application de GEM :
- vérifier et mettre à jour votre agenda,
 - programmer le réveil qui sonnera à l'heure prévue pour vos rendez-vous,
 - vérifier les dates des mois précédents, en cours ou à venir,
 - l'utiliser comme aide-mémoire,
 - vous référer à votre index et le mettre à jour.



249^F

1990^F

DRAW BUSINESS LIBRARY

La Business Library : un must pour l'utilisateur de GEM WordChart ou GEM Draw.

Une bibliothèque de 46 cadres pour mettre en valeur vos idées. Quatre bibliothèques de symboles indispensables pour construire avec GEM Draw des schémas d'organisation, des organigrammes, des diagrammes de contrôles et de circuits électriques. Et toujours la possibilité de "couper-coller" entre deux fenêtres pour construire vos images à partir de la bibliothèque.

429^F

GEM WRITE



Le traitement de textes qui met fin à l'ère de la frappe.

GEM Write est un traitement de texte puissant, rapide, dont vous pouvez acquiescer la maîtrise en moins d'une heure. Les menus déroulants, les barres de défilement, les fenêtres s'activent d'un seul mouvement de votre souris. Déplacez, copiez ou effacez un mot, une phrase, un paragraphe ou une page entière d'un seul geste. Centrez votre texte, transformez un mot en gras, italique, soulignez avec la même facilité. Et ce n'est qu'un début ! GEM Write accueille les images de GEM Draw, GEM Graph, GEM WordChart, et GEM Paint que vous avez reçu avec votre AMSTRAD PC. Ce qui signifie que vous pouvez incorporer des diagrammes, des graphiques, des schémas, des logos, des dessins et des illustrations directement dans le corps de votre document d'un seul mouvement de la souris ! Bien plus, GEM Write supporte les imprimantes les plus classiques, y compris les plus récentes imprimantes à laser : ainsi vos sorties papier noir et blanc ou couleurs atteignent la qualité des vues d'écran. GEM Write transporte le traitement de textes dans une dimension totalement nouvelle !

990^F

FONTS & DRIVERS PACK

Plus de limite à vos sorties papier : GEM adre les imprimantes. Et réciproquement. Mais chaque imprimante a son langage particulier : c'est pourquoi le GEM Drivers Pack contient les drivers pour les plus classiques d'entre elles :

- Matricielles :
 - EPSON IX 80
 - IBM C
 - DIABLO
 - Marguerite :
 - Diablo 630
 - Laser :
 - Hewlett Packard Laser
 - Jet 1 /N/B, 75 x 75 points/pouce.
 - Hewlett Packard Jet Plus, -N/B 150 x 150 points/pouce.
 - Apple Laser Writer - N/B 300 x 300 points/pouce.
 - Traceurs :
 - Hewlett Packard HP7440, HP7550, HP7470A, HP7475A 2 à 8 couleurs, 1000 x 1000
 - IBM 7372 - 8 couleurs, 1000 x 1000 points/pouce.

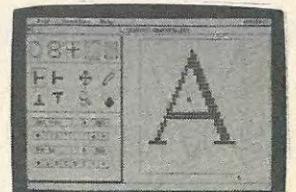
L'utilisation d'une imprimante ou d'un traceur est immédiate, et valable pour toutes les applications GEM.

429^F

FONTS EDITOR

Modifiez les polices de caractères de GEM

Voulez-vous changer de fonte? Avez-vous besoin d'un jeu de caractères différent pour un document spécial? Vous pouvez maintenant créer vos propres fontes ou améliorer celles qui existent déjà. L'Editeur de Fonte "GEM Font Edit" est aussi facile à utiliser que GEM Paint. Avec Font Edit vous pouvez dessiner des caractères ombrés, script, sérifs, inventer des symboles ou ajouter des alphabets étrangers. De puissantes commandes vous offrent des modèles, vous permettent de redimensionner les paramètres des caractères et d'en modifier la taille, et enfin vous montrent le résultat final à l'écran ou à l'imprimante.



990^F

LOGICIELS PC

POUR AMSTRAD PC 1512 ET COMPATIBLES

dBASE II PC

est un puissant outil de gestion de base de données. Il permet à des non-informaticiens de réaliser eux-mêmes, après une courte formation, leurs applications de gestion de fichiers telles que : paie, stock, facturation, publipostage etc... sur les micro-ordinateurs de type Amstrad PC 1512 et compatibles.

Les bases de donnée de dBASE II PC sont entièrement compatibles avec FRAMEWORK PREMIER. Ce dernier vous permet de réaliser vos mailings, étiquettes, analyses statistiques avec graphique, à partir des bases de données de dBASE II PC.

Une disquette de démonstration de FRAMEWORK PREMIER est fournie avec dBASE II PC.

dBASE II PC
1174F TTC
(990F HT)

LES COMMANDES dBASE II PC

CREATION DE FICHIERS

CREATE crée de nouvelles bases de données structurées.

COPY copie des bases de données, leur structure, ou leurs données dans un nouveau fichier.

REPORT génère des informations selon vos spécifications, sélectionnant uniquement les informations que vous désirez, avec ou sans les totaux et les sous-totaux.

SAVE copie des variables mémoire dans un fichier pour une utilisation ultérieure.

INDEX crée un fichier d'index pour une localisation plus rapide des données.

AJOUT DES DONNEES
APPEND ajoute des enregistrements à la fin d'une base de données.

CREATE permet l'entrée de données lorsque le fichier est créé.

INSERT insère des enregistrements dans un fichier.

EDITION DE DONNEES
EDIT modifie des enregistrements et des zones spécifiques de bases de données.

REPLACE change le contenu de zones spécifiées.

CHANGE édite des zones spécifiées de la base de données.

DELETE

positionne l'indicateur de suppression. **RECALL** efface l'indicateur de suppression. **PACK** élimine les enregistrements à supprimer.

AFFICHAGE DE DONNEES

DISPLAY et **LIST** affichent des enregistrements, des zones et des expressions.

? affiche la valeur de variables ou d'expressions. **REPORT** met en forme et affiche des données selon les spécifications, avec ou sans les totaux.

READ affiche les informations et les données. **SUM** totalise les zones que vous spécifiez dans une base de données.

TOTAL totalise les zones spécifiées dans une nouvelle base de données.

MANIPULATION DE FICHIERS

DO lance l'exécution d'une séquence de fichiers de commandes.

APPEND ajoute des données provenant d'autres fichiers (même non dBASE II).

SELECT permet de basculer entre deux bases de données utilisées.

SORT organise la base de données triée sur une zone.

COMMANDE DE VARIABLES MEMOIRE

ACCEPT stocke des données alphabétiques pour une utilisation ultérieure.

INPUT accepte des données alphabétiques, numériques ou logiques.

WAIT accepte une entrée d'un seul caractère. **GET** fonctionne comme la commande INPUT, utilisé dans le mode d'entrée interactif plein écran.

SUM sauvegarde des totaux dans des variables mémoire.

SAVE stocke des variables mémoire dans un fichier disque.

RESTORE retrouve les variables mémoires stockées.

AUTRES COMMANDES

FIND localise un enregistrement indexé, en moins de deux secondes.

LOCATE trouve les enregistrements qui répondent aux conditions spécifiées.

SKIP vous permet de vous déplacer en avant ou en arrière dans la base de données.

DO WHILE permet des opérations répétitives.

IF... ELSE vous permet de faire des choix.

dBASE II PC est livré avec un manuel d'utilisation et des messages-écran en français.

Une disquette de démonstration de FRAMEWORK PREMIER est fournie avec dBASE II PC.

CONFIGURATION NECESSAIRE

dBASE II PC pour Amstrad et compatibles nécessite les environnements matériel et logiciel suivants :

- un micro-ordinateur de type Amstrad PC 1512 ou compatibles.
- une ou plusieurs unités à disquettes
- la disquette système d'exploitation MS-DOS
- une imprimante (facultative)

COPIES DE SAUVEGARDE

OPTION BOARD
1500F TTC (1265F HT)

Sauvegardez vos disquettes "protégées", c'est plus sûr que de risquer la perte ou la destruction de votre original précieux et unique !

La carte 1/2 longueur OPTION BOARD s'installe les yeux fermés sur votre IBM PC, XT ou AT. Elle apporte une puissance comparable aux machines de production industrielles qui installent les "protections" sur les disquettes 5 1/4. OPTION BOARD crée très simplement la Copie de Sauvegarde des logiciels, là où les programmes classiques ont tous échoué.

Sur un IBM, la carte OPTION BOARD peut copier aussi des disquettes d'autres formats, tels APPLE, KAYPRO ou ATARI. Éditeur binaire inclus. Manuel en français, logiciel non "protégé".

COPY II PC
490F TTC (413F HT)

COPY II PC est une autre solution efficace pour sauvegarder vos disquettes 5 1/4 "protégées". Sur IBM PC, XT ou AT, vous pourrez sauvegarder la majorité des programmes les plus connus. De plus, grâce aux outils fournis, vous pourrez démarrer certains de ces logiciels sur le disque dur, la disquette 3 1/2 ou en Réseau Local.

Manuel en français
Logiciel non "protégé".

COPY II existe aussi pour ATARI ST 520 et 1040.

COPY II PC et OPTION BOARD sont les accessoires vendus pour créer la Copie de Sauvegarde en application de l'article 47 de la loi du 3.7.85.

LES OUTILS NORTON

NOUVELLE VERSION 4.0

Ça peut arriver : un doigt qui glisse, la barre oblique tapée à la place du point, une erreur d'inattention et le résultat d'une semaine de travail est réduit à néant.

Décontractez - vous, les OUTILS NORTON vous apportent la solution. C'est un puissant ensemble de 19 programmes créés pour votre IBM PC/XT/AT ou compatible. Grâce à son remarquable outil de récupération nommé "UNERASE", vous pouvez désormais retrouver les fichiers et les données perdus.

Les OUTILS NORTON sont aussi très pratiques pour gérer les fichiers sur vos disques, les retrouver facilement, changer leurs attributs,

trier et classer les répertoires. Vos disques sont bien organisés et vous êtes enfin tranquille.

Désormais classique, ce lot de 19 programmes, utile tous les jours, est lancé soit automatiquement, soit à l'aide des menus.

Test des disques, éditeur binaire, modification du bip sonore, curseur, couleur de l'affichage, calcul du célèbre S.I., font des OUTILS NORTON un ensemble que l'on doit posséder dans la trousse à outils.

Logiciel non "protégé".

990F TTC
(835F HT)

COPIE DE SAUVEGARDE

COPYWRITE / ZERODISK POUR IBM/PC

593F TTC 500F HT

Avec CopyWrite, vous pourrez désormais créer la Copie de Sauvegarde de la majorité des disquettes "protégées" et vous protéger ainsi contre leur perte et leur destruction.

Pour suivre les méthodes de "protection" les plus récentes, CopyWrite est fréquemment révisé.

NOUVEAU : ZERODISK inclus gratuitement pour démarrer les logiciels sur disques durs, disquettes 3 1/2 ou en Réseau Local.

Configuration requise : IBM PC, XT ou AT, 128Ko de mémoire, un lecteur 5 1/4. Manuel en français, logiciel non "protégé".

CopyWrite est un accessoire vendu pour créer la Copie de Sauvegarde, en application de l'article 47 de la loi du 03.07.85. Il n'est pas destiné à produire les copies "pirates" pour vente ou échange et priver ainsi les auteurs de la juste rémunération de leur travail.

LOGICIELS SPECIALISES

CODE PURPLE D.E.S

Le logiciel de captage de données confidentielles. Avec mot de passe. Plus de deux ans en développement.

350F TTC

8086, 8088

Désassembleur, pour lire, comprendre ou modifier même les programmes compilés ou protégés. Le vrai désassembleur, il est intelligent.

690F TTC

MAITRE ESPION

Rien n'est caché dans le Maître "Espion". Il fournit toutes les informations sur la disquette (formatage, densité, l'écriture, secteurs "plate", etc). Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes. Charge tous. Avec "dump".

425F TTC

MAITRE DE CROSS

Référenceur de variables.

390F TTC

AUTORADIOS

EUROSTAR ES 3080 395F



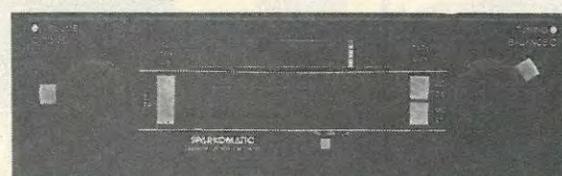
PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance maxi : 2 x 10 w - Puissance eff. : 2 x 7 w

EUROSTAR ES 4050 599F



PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance maxi : 2 x 20 w - Puissance eff. : 2 x 12 w

AUTORADIOS SPARKOMATIC



SR 300 F 575F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Puissance 10 w - Commande réception stéréo local/éloigné



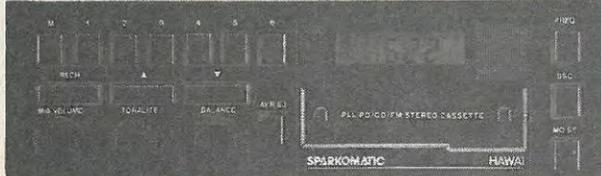
DENVER 995F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Autoreverse - Puissance 9 w à 10 % RMS



MILFORD 1869F

PO-GO-FM STEREO - LECTEUR DE CASSETTES STEREO
Autoreverse - Puissance acoustique : 45 w



HAWAI 1290F

AUTORADIO DIGITAL PO-GO-FM STEREO - 18 présélections
Puissance acoustique : 9 w à 10 %



CHICAGO 1690F

PO-GO-FM STEREO - 18 PRESELECTIONS
Lecteur de cassettes autoreverse - Puissance 9 w à 10 % RMS



KANSAS 2290F

AUTORADIO DIGITAL PO-GO-FM STEREO - 18 présélections
Lecteur cassettes autoreverse - 4 sorties HP - égaliseur graphique
Puissance acoustique : 45 w à 10 % RMS - Réducteur de parasites

BOOSTERS ET EGALISEURS GRAPHIQUES



LC 54

Booster/
Amplificateur 40 w
199F



GE 50

Booster/Egaliseur
graphique
Réglage séparé
HP Av/Ar
339F

HAUTS PARLEURS

SK 940

HP conique pour portes
159F la paire

SK 951

HP conique dble cônes
149F la paire

SK 954

HP porte co-axial 40W
299F la paire

SK 950

HP porte dble cônes
149F la paire

SK 961

HP porte 3 voies
349F la paire

SK 947

HP co-axial extra plat
299F la paire

SK 953

HP porte co-axial 20W
239F la paire

WALKMAN SONY

Walkman lecteur stéréo WM-31

C'est toute la qualité SONY dans un Walkman ultra simple et fonctionnel. Il existe en 4 couleurs.



Sélecteur du type de bande à 2 positions.

Pince attache-ceinture fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)

Casque stéréo léger fourni.

346F

Walkman lecteur stéréo à égaliseur graphique WM-33

426F

Ce Walkman, muni d'un égaliseur graphique à trois bandes est un excellent moyen de découvrir le son SONY.



Egaliseur graphique 3 segments.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Possibilité d'alimentation secteur.

Casque stéréo léger fourni.

Walkman lecteur stéréo "SPORTS" WM-35

A la plage ou sur des skis, le WM-35 "Sports" ne craint ni les projections d'eau, ni le sable. Fonctionnel et robuste, il existe en 3 couleurs.



Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Pince attache-ceinture fournie.

Casque stéréo étanche fourni.

479F

Walkman stéréo Dolby WM-24

512F

Ce walkman, équipé d'un réducteur de bruit Dolby B, élégant et compact, vous séduira par son rapport qualité/prix.

Sélecteur de type de bande.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo léger fourni.

Courroie de transport ajustable fournie.

Possibilité d'alimentation secteur (adaptateur AC-D2M en option)



Walkman lecteur FM stéréo WM-F22

La FM STEREO en plus pour ce walkman d'un excellent rapport qualité/prix.



Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo fourni.

612F

Walkman lecteur FM stéréo "sports" WM-F35

Avec son tuner FM/PO incorporé, c'est le walkman complet du sportif. Robuste, flottable, étanche, résistant au sable et aux projections d'eau, vous pouvez l'emporter partout.

Tuner FM/PO incorporé.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.

Casque stéréo étanche fourni.



771F

Walkman lecteur stéréo complet à égaliseur graphique WM-60

Son égaliseur graphique à 5 segments, sa fonction auto-reverse, son Dolby B, sa double prise casque et sa finition soignée rendent ce walkman particulièrement attrayant.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Témoin d'état des piles.



865F

Walkman lecteur stéréo "sports" compact WM-75

Très compact, étanche, flottable et doté de nombreuses fonctions, ce Walkman "sports" est fait pour les sportifs qui veulent le meilleur son dans toutes les situations.



Auto reverse. Dolby B. Compatibilité avec les bandes métal. Système anti-roulis assurant un déroulement régulier de la bande. Double prise casque. Témoin de charge des piles. Possibilité d'alimentation secteur. Casque stéréo Fontopia vertical, pliable et étanche fourni.

1105F

Walkman lecteur stéréo 3 modes d'alimentation WM-101

1115F

Ce walkman de la taille d'un boîtier de cassette s'alimente de 3 façons : grâce à une pile ultra-plate en Cadmium Nickel rechargeable d'une autonomie de 2 heures qui se fixe sous l'appareil (pile et chargeur en option) ; grâce à une pile classique de type R6 logée dans un boîtier qui se fixe lui aussi sous l'appareil (boîtier fourni) ; ou tout simplement grâce à un adaptateur secteur (AC D1M en option).

Auto reverse. Dolby B. Sélecteur de type de bande. Touche de verrouillage pour éviter une ouverture accidentelle.



Walkman lecteur FM stéréo à égaliseur graphique WM-F60

Ce walkman très complet allie un tuner FM/PO incorporé à toutes les qualités du WM-60.

Tuner FM/PO incorporé.

Auto reverse.

Egaliseur graphique à 5 segments.

Dolby B.

Sélecteur de type de bande à 2 positions.

Indicateur lumineux d'usure des piles.



1536F

Walkman lecteur enregistreur stéréo de taille réduite WM-R202

Pour équiper les espions, de la taille d'un boîtier de cassette, il peut se mettre dans toutes les poches et permet d'enregistrer en toute discrétion. Même type d'alimentation que le WM-101 (3 modes différents). Auto reverse. Dolby B à la lecture. Touche de verrouillage du boîtier. Indicateur lumineux d'usure des piles. Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical pliable fourni. Boîtier des piles fourni.



1636F

Walkman lecteur enregistreur stéréo dble cassette WM-W800

Ce walkman à double platine cassette de taille compacte permet de copier, à tout moment et en tous lieux, une bande de la platine A sur la platine B. Dolby B à la lecture. Sélecteur PB/EQ pour une lecture optimale des bandes conventionnelles ou métal. Témoin d'usure des piles. Possibilité d'alimentation par adaptateur secteur (option). Micro stéréo indépendant fourni. Casque stéréo Fontopia vertical, ultra-léger et pliable fourni.



2062F

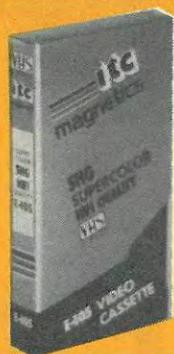
MONTRES CASIO

<p>FS-30-1AT Résine</p> <p>199F</p>	<p>F87W-1 Résine</p> <p>199F</p>	<p>MQ-17-96 Résine</p> <p>299F</p>	<p>W 10/1 Résine</p> <p>Module 415. Etanche 50 m. Chrono 1/100° s. Alarme. Bip horaire. Système 12/24 h. Pile CR 2016 (± 5 ans).</p> <p>279F</p>	<p>W 26 Résine</p> <p>Module 248. Etanche 50 m. Chrono 1/100° s. Compte à rebours. Alarme. Bip horaire et bi-horaire. Micro-lampe. Système 12/24 h. Pile BR 2016 (± 5 ans).</p> <p>299F</p>	<p>WR-50 SW 100/1 Résine</p> <p>Module 511. Etanche 50 m. Double compteur et double compte à rebours. Chrono 1/100° s avec mesure des temps intermédiaires et des écarts. Alarme. Système 12/24 h. Pile CR 2016 (± 5 ans).</p> <p>399F</p>
<p>AQ-7W-1E Résine</p> <p>399F</p>	<p>AQ-6 Résine</p> <p>399F</p>	<p>AQ 5/1E</p> <p>Module 308. Alarme. Bip horaire. 2° fuseau horaire. Système 12/24 h. Pile 399 (± 3 ans).</p> <p>359F</p>	<p>CA 90 Résine</p> <p>Module 548</p> <p>399F</p>	<p>W 700 Résine</p> <p>Etanche 100 m. Chrono 1/100° s. Compteur horaire. Micro-lampe. Système 12/24 h.</p> <p>459F</p>	<p>AE 8W Résine</p> <p>499F</p>
<p>AQW-5-7EW Résine</p> <p>499F</p>	<p>AQW-S-1GV Résine</p> <p>499F</p>	<p>DW 210-1 Résine</p> <p>499F</p>	<p>DB-200-1 Résine</p> <p>699F</p>	<p>BW 5200 E/1 Boîte acier carénée Bracelet résine antichoc</p> <p>999F</p>	<p>BW 5400 C/1 Boîte acier carénée Bracelet résine antichoc</p> <p>1099F</p>
<p>TS 1206 - Résine Affiche la température ambiante. 8 fuseaux horaires. Etanche 100 M.</p> <p>699F</p>	<p>DBC 500 - Métal chromé Enregistre vos RV sur 15 jours. Mémoire jusqu'à 50 informations. Accès par code secret. Calculatrice</p> <p>1099F</p>	<p>DB 20W - Résine Etanche 50 M. Mémoire 20 noms et N° tel. 3 alarmes indépendantes</p> <p>699F</p>	<p>DBX-100G-1 TG (Titanium Platinium)</p> <p>1399F</p>	<p>AB-200-1A Chrome plaqué</p> <p>999F</p>	<p>W 17 Résine</p> <p>Module 181. Etanche 50 m. 4 alarmes indépendantes. Chrono 1/100° s. Compte à rebours. Bip horaire. 2° fuseau horaire. Micro-lampe. Système 12/24 h. Pile BR 2016 (± 5 ans).</p> <p>399F</p>



10, bd de Strasbourg
75010 Paris
42.06.50.50

devient le DISTRIBUTEUR EXCLUSIF en France des CASSETTES VIDEO ITC



Cet événement 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 30	SHG SUPERCOLOR	es	10	249F
E 60	SHG SUPERCOLOR	es	10	259F
E 90	SHG SUPERCOLOR	es	10	279F
E 100	SHG SUPERCOLOR	es	10	289F
E 105	SHG SUPERCOLOR	es	10	299F
E 120	SHG SUPERCOLOR	es	10	349F
E 135	SHG SUPERCOLOR	es	10	369F
E 150	SHG SUPERCOLOR	es	10	379F
E 180	SHG SUPERCOLOR	es	10	399F
E 195	SHG SUPERCOLOR	es	10	499F
E 200	SHG SUPERCOLOR	es	10	549F
E 240	SHG SUPERCOLOR	es	10	599F
VCC 240	SHG SUPERCOLOR	es	10	799F
VCC 360	SHG SUPERCOLOR	es	10	999F
VCC 480	SHG SUPERCOLOR	es	10	1190F

E95 SHG les 10 285F

BOITIERS THERMOFORMES

plastique noir avec cristal transparent (format jaquette Télé K7)

les 10 : 30F*

Ces prix sont toutes taxes incluses, y compris les droits d'auteurs.

* pas d'expédition par poste pour les boîtiers



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département
Hi Fi

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. Compteur
29. Remise à zéro du compteur
30. Touche Mono/Stereo
31. Sélection de la cassette norm./C/O2/métal
32. Pause
33. Prise micro droit
34. Prise casque
35. Prise micro gauche
36. Tiroir CD
37. Afficheur CD
38. Ouvrir/arrêter/fermer
39. Ecoute
40. Pause
41. Recherche avant
42. 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 tirait 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 "E" sera affiché (fig. 11), pour indiquer qu'il n'y a pas de disque dans le tiroir.

Lecture d'un disque
Appuyez sur le bouton de fonction CD (16), pressez la touche Close/Stop/Open (38) pour ouvrir le tiroir porte-disque. Posez le disque délicatement, AVEC LE CÔTÉ ÉTIQUETTE DESSUS, sur le plateau (voir fig. 12), pressez à nouveau la touche Close/Stop/Open pour refermer le tiroir. 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.

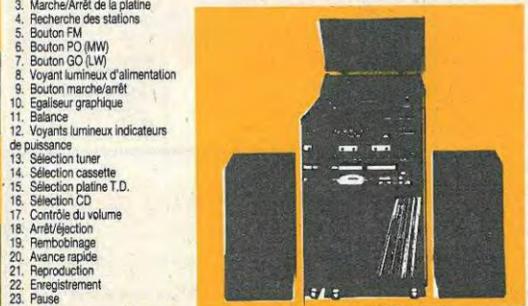
Fermeture/Arrêt/Ouverture (Close/Stop/Open)
Pour arrêter la lecture pendant l'écoute, appuyez sur la touche Close/Stop/Open (38), appuyez une deuxième fois pour ouvrir le tiroir porte-disque, et retirez le disc. Pour refermer le tiroir, appuyez à nouveau sur la touche Close/Stop/Open. NE JAMAIS ESSAYER D'OUVRIR OU DE FERMER LE TIROIR A LA MAIN OU DE L'OBSTRUER DURANT SA MARCHÉ.

Recherche d'avance ou de retour
Si les touches d'avance ou 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.

Noter 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 tiroir, ou si le disque a été posé sur la mauvaise face.

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 (14). Puis appuyez sur le bouton "éject" et insérez la cassette



CHAINES BUDGET GENERAL AMSTRAD SM-45 et TS-46



A) HISTORIQUE

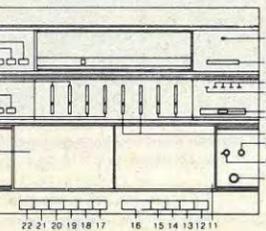
La SM45 et sa sœur la TS46 ne diffère que par l'ensemble et la taille des enceintes qui sont 15 cm plus hautes pour la TS46. Ce sont les tous derniers modèles de la prestigieuse marque Amstrad. Pour ceux qui ne le sauraient pas, près de 15 à 20 % des chaînes en rack vendues en France le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grâce à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.

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. rebobinage (1)
16. reproduction (1)
17. touche pause (2)
18. Arrêt / éjection (2)
19. avance rapide (2)
20. rebobinage (2)
21. reproduction (2)
22. enregistrement (2)
23. marche / arrêt cassette 2
24. correcteur physiologique
25. touche tuner
26. touche platine cassette
27. platine
28. platine
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 basse 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° 5, suivant l'endroit où vous avez placé vos enceintes. En rack vendues en France le sont par Amstrad. Les raisons de ce succès ? L'incroyable rapport prix performance permis grâce à une intégration dans la construction particulièrement poussée et de très grandes séries de fabrication.



Des voyants lumineux de droite et de gauche situés sur l'amply vous indiquent la puissance de sortie de l'amply.

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 recherche des stations, placez-vous sur la station de votre choix. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire étant donné que l'appareil à 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'éclaire 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'AF 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 Phono 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 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 le 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 (surtout 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 rebobinage. 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'ouvre.

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 satisfiera 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.

L'AMSTRAD CD 1000 complet avec ses enceintes

3990F

A crédit CETELEM
490% au comptant + 12 mensualités de 330,90F - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 470,80F

L'AMSTRAD CD 2000 complet avec ses enceintes

4490F

A crédit CETELEM
490% 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, 3KHz +/-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 - 10KHz. Courbe de réponse bande normale 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 33 cm(H) P.
Poids 10,2Kg. Enceintes 25 cm(L) X 35 cm(H) X 21 cm(P). Poids 4Kg. Alimentation 220-240V AC.

L'AMSTRAD SM-45 complet avec ses enceintes

1490F

A crédit Cetelium 0% comptant + 6 mensualités de 268,60F. TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

L'AMSTRAD TS-46 complet avec ses enceintes

1690F

A crédit Cetelium 100% 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 satisfiera 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 - 1680KHz. GO 155 - 280KHz. Sensibilité FM 3µV. Entrée antenne FM 75ohms
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.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad. Magnéscope Secam type "HQ" - Système VHS Entièrement compatible Canal Plus Commandes et chargement frontaux Télécommande multi-fonction à infrarouges Mémoire de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade Recherche rapide avant et arrière avec visualisation Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180') 2 prises Péritel Livré avec télécommande Alimentation : 220 V Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm Disponibilité : Juin 87.



3990F

A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+ 24 mensualités de 199F
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque + 3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection



DAEWOO VCP 11 RAF

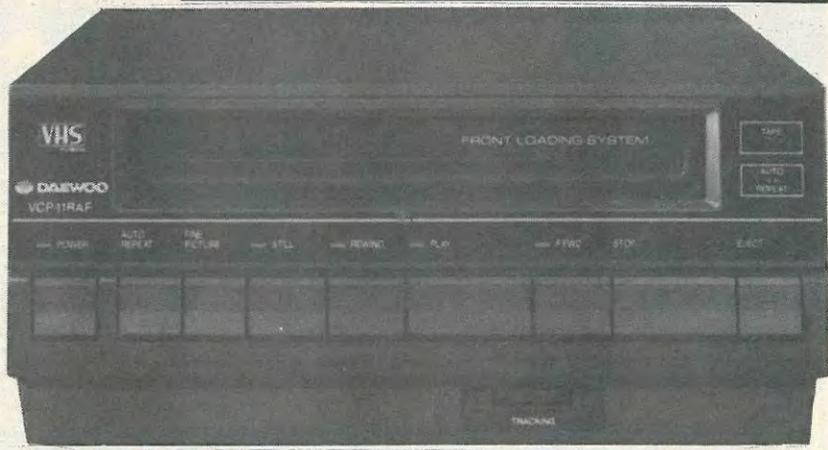
DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microprocesseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : -8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.

CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque

LECTEUR VIDEO VHS



2990F

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

TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION :
Téléviseur couleur PAL/SECAM portable
Ecran de 36 cm
Recherche automatique avec rattrapage de fréquence
16 programmes mémorisés
Prise péritelvision
Télécommande infrarouge (modèle VR)
12 touches commutation (modèle ME)
SPECIFICATIONS :
Canaux UHF : 21 à 69
VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6
625 lignes - SECAM L, PAL BG
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm
Poids : 11,7 kg

2990F

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

SCOPES + TV



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES VIDEO

ENTRETIEN DES MAGNETOSCOPES CASSETTES DE NETTOYAGE

4032 ALLSOP 3 BETA 250F
4036 RECHARGE POUR 4202 80F
4038 ALLSOP 3 VHS PRO 270F
4039 RECHARGE POUR 4200 80F
4038 ALLSOP 3 POUR V2000 250F

4046 BIB VE 41 BETA 230F
4070 CLEAN UP 130F
4070 KIT DE NETTOYAGE BIB 270F
4070 outils plus produit

4072 BOMBE D'AIR BIB VE 4 80F
4073 FLUIDE NETTOYAGE BIB 56 ml 80F

4077 MITCHELL 400F
4078 VT 6P90E (série 6500) 600F
4079 KIT BP7A (série VIT5) 600F
4079 KIT BP 200 (cassettes) 740F

4079 THOMSON BPT 640F
4080 SONY NP22 (pour CC.DVB) 295F

4081 Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir 2800F
4082 Modèle SA 2600F
4083 Modèle 7A 2600F
4083 Modèle 10A 4800F

4084 Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.
4084 Cordon adaptation de 225 à 300F

4085 PIEDS 400F
4086 POSSO PK38V pour caméras légères, 1,5m, tête souple et crématière 600F
4086 JVC SX 821 pour caméras jusqu'à 6kg, haut, 1,65, tête souple et crématière 600F

4086 DOLLY pour 821 D/L 800F
4087 Caddy roulettes VELBON PV2 1200F

4088 ACCESSOIRES spécifiques des marques
4088 MITACHI 400F
4088 Housse VMC 2000 800F
4088 Housse VIT5 800F
4088 Alimentation chargeur VTB47 1300F
4088 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) 80F
4088 Télécommande VRMT/NT7 430F
4088 Cordon allume-cigare 200F

4089 JVC 400F
4089 Cordon VC430 2,5 (GX7) 490F

4090 Téli-convertisseur Canon 1/416 pour caméras compactes 1000F
4090 Téli-convertisseur Canon 1/458 pour toutes caméras 1000F
4090 Téli-convertisseur Sany VCL1058A toutes caméras et cassettes 1000F
4090 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras 1100F
4090 Wide Converter SONY VCL 0758A 1200F
4090 Ultra Wide Foca série VII avec bague toutes caméras et cassettes 800F
4090 Doubleur monture C Canon 730F
4090 Miroir d'angle Foca 330F

4091 Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 48 à Ø 67.

4092 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4092 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4092 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4092 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4092 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4092 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4092 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4092 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4093 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4093 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4093 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4093 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4093 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4093 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4093 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4093 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4094 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4094 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4094 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4094 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4094 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4094 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4094 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4094 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4095 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4095 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4095 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4095 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4095 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4095 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4095 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4095 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4096 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4096 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4096 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4096 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4096 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4096 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4096 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4096 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

ACCESSOIRES BIB

4096 Collage pour K7 vidéo VHS 350F
4097 Adhésif de recharge 40F
4097 Démagnétiseur Effaceur de K7 VHS 350F
4097 Kit entretien écran TV VE15 80F
4097 Kit nettoyage objectifs VE13 90F
4097 Kit de nettoyage pour K7 VE17 70F

4098 BATTERIES
4098 Nous tenons en stock la plupart des batteries pour magnétoscopes et caméscopes.
4098 HITACHI 450F
4098 VT 6P90E (série 6500) 600F
4098 KIT BP7A (série VIT5) 600F
4098 KIT BP 200 (cassettes) 740F

4098 JVC 400F
4098 PRP1 (série 4100) 600F
4098 NBP1 (série 2200 et 2650) 740F
4098 NBP3 (série HRC3 et HRS10) 640F
4098 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740F
4098 NBP5 (série GRC1) 480F
4098 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 570F
4098 NBP7 (série GRC2) 600F
4098 NBP8 (série GRC2) 740F
4098 ITT BR2855 vidéovision 3865/3875 570F
4098 THOMSON BPT 640F
4098 SONY NP22 (pour CC.DVB) 295F

4098 Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir 2800F
4098 Modèle SA 2600F
4098 Modèle 7A 2600F
4098 Modèle 10A 4800F

4098 Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.
4098 Cordon adaptation de 225 à 300F

4098 PIEDS 400F
4098 POSSO PK38V pour caméras légères, 1,5m, tête souple et crématière 600F
4098 JVC SX 821 pour caméras jusqu'à 6kg, haut, 1,65, tête souple et crématière 600F

4098 DOLLY pour 821 D/L 800F
4098 Caddy roulettes VELBON PV2 1200F

4098 ACCESSOIRES spécifiques des marques
4098 MITACHI 400F
4098 Housse VMC 2000 800F
4098 Housse VIT5 800F
4098 Alimentation chargeur VTB47 1300F
4098 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) 80F
4098 Télécommande VRMT/NT7 430F
4098 Cordon allume-cigare 200F

4098 JVC 400F
4098 Cordon VC430 2,5 (GX7) 490F

4098 Téli-convertisseur Canon 1/416 pour caméras compactes 1000F
4098 Téli-convertisseur Canon 1/458 pour toutes caméras 1000F
4098 Téli-convertisseur Sany VCL1058A toutes caméras et cassettes 1000F
4098 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras 1100F
4098 Wide Converter SONY VCL 0758A 1200F
4098 Ultra Wide Foca série VII avec bague toutes caméras et cassettes 800F
4098 Doubleur monture C Canon 730F
4098 Miroir d'angle Foca 330F

4098 Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 48 à Ø 67.

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4098 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4098 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4098 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4098 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4098 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4098 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4098 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4098 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

ACCESSOIRES VIDEO

4099 Cordon VC433 (GX70 sur Beta) 400F
4099 VC434 (2 toutes caméras VHS sur Beta avec G253) 490F
4099 Alimentation chargeur ANV2 pour GRC1 et GRC2 1200F
4099 Alimentation ACP3 (HRC3 et HRS10) 640F
4099 Chargeur BBP3 (HRC3 et HRS10) 1540F
4099 Cordon allume-cigare APPI (vidéovision) 590F
4099 Cordon allume-cigare APP3 (HRC3 et HRS10) 350F
4099 Kit Films G23 pour CCDV8 (2653) 300F
4099 Alimentation caméra sur scope salon CAP25 1190F
4099 Housse CBP45 pour G253 et G255 450F
4099 Housse CB8010 (HRS10) 780F
4099 Générateur de titres GCP505 (G253 et Vidéovision) 1350F
4099 Générateur de titre CGP7 (GXN4 et GXN7) 2200F
4099 Housse CB07 (GXN4 - GXN7) 400F
4099 Cordon GXN7 350F
4099 Cordon G253 350F
4099 Adaptateur cassette CP3 600F
4099 Poussoir-capotivité DPC70 (GXN7) 1190F
4099 Bagues d'adaptation photo sur GXN7 640F
4099 Micro sup. MZ323 (mono) 600F
4099 Micro sup. MZ12A (stéréo) 900F
4099 Boîtier P1607 pour brancher tout appareil vidéo sur péritel, fiches séparées BNC et DIN 280F
4099 Boîtier SWC73 pour Canal+ et TV filtrés sur scopes JVC, nouvelle génération (HRP143) 870F

4099 TELECOMMANDES
4099 RMC 75 (GXN7) 170F
4099 RMP1 (Néolonomie) 120F
4099 RMP10 (HRS10) 250F
4099 RMP2200 200F
4099 RMP3 (HRC3) 210F
4099 RMP4 (G253 et G) 230F
4099 RMP53 (BR6400) 1350F
4099 RMP54 (BR6400 infrarouge) 1500F
4099 RMP3330 120F
4099 Sangles pour GXN7 (ESC2) 230F
4099 Livre transfert S8 ou diapo TAC300 600F
4099 Support micro TL37 150F
4099 Ecoviseur TP1 95F
4099 Epaulière VAC70 pour GXN7 210F
4099 Valise CB070 pour GXN7 850F
4099 Cordon copie d'après Vidéovision, universel VCP1 270F
4099 Cordon copie d'après Vidéovision, Péritel VCP2 240F
4099 Cordon copie d'après Vidéovision, Portable VCV10 200F
4099 Cordon copie d'après Vidéovision, rallonge VCP2 240F
4099 Cordon adaptation boîtier SWC73 VCI SP (Plan/Plan) 320F

4099 JVC 400F
4099 PRP1 (série 4100) 600F
4099 NBP1 (série 2200 et 2650) 740F
4099 NBP3 (série HRC3 et HRS10) 640F
4099 NBP4 (série HRC3 et HRS10) 740F
4099 NBP5 (série GRC1) 480F
4099 NBP6 (série GRC1 et GRC2) 570F
4099 NBP7 (série GRC2) 600F
4099 NBP8 (série GRC2) 740F
4099 ITT BR2855 vidéovision 3865/3875 570F
4099 THOMSON BPT 640F
4099 SONY NP22 (pour CC.DVB) 295F

4099 Synchro Ciné Quartz, ceinture-batterie, grande autonomie, en cuir 2800F
4099 Modèle SA 2600F
4099 Modèle 7A 2600F
4099 Modèle 10A 4800F

4099 Préciser l'appareil à brancher pour la fourniture du cordon adéquat.
4099 Cordon adaptation de 225 à 300F

4099 PIEDS 400F
4099 POSSO PK38V pour caméras légères, 1,5m, tête souple et crématière 600F
4099 JVC SX 821 pour caméras jusqu'à 6kg, haut, 1,65, tête souple et crématière 600F

4099 DOLLY pour 821 D/L 800F
4099 Caddy roulettes VELBON PV2 1200F

4099 ACCESSOIRES spécifiques des marques
4099 MITACHI 400F
4099 Housse VMC 2000 800F
4099 Housse VIT5 800F
4099 Alimentation chargeur VTB47 1300F
4099 Connecteur batterie VTBH7 pour (4053) 80F
4099 Télécommande VRMT/NT7 430F
4099 Cordon allume-cigare 200F

4099 JVC 400F
4099 Cordon VC430 2,5 (GX7) 490F

4099 Téli-convertisseur Canon 1/416 pour caméras compactes 1000F
4099 Téli-convertisseur Canon 1/458 pour toutes caméras 1000F
4099 Téli-convertisseur Sany VCL1058A toutes caméras et cassettes 1000F
4099 Wide converter Canon 0,7/58 pour toutes caméras 1100F
4099 Wide Converter SONY VCL 0758A 1200F
4099 Ultra Wide Foca série VII avec bague toutes caméras et cassettes 800F
4099 Doubleur monture C Canon 730F
4099 Miroir d'angle Foca 330F

4099 Préciser à la commande le diamètre de votre objectif : Ø 48 à Ø 67.

4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

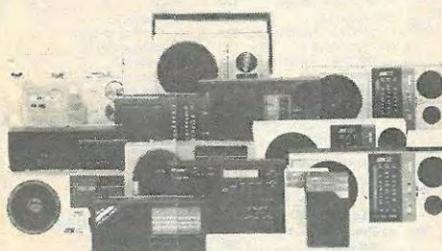
4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et caméra CVP2 360x245x335 950F
4099 Valise métal pour scope salon CMS1 485x160x370 1100F
4099 Valise métal pour scope salon CMS2 550x400x158 1200F
4099 Formica Sac souple pour petit matériel modèle 800 500F
4099 ITT Housse SB 2885 pour vidéovision 3865 ou 3875 600F

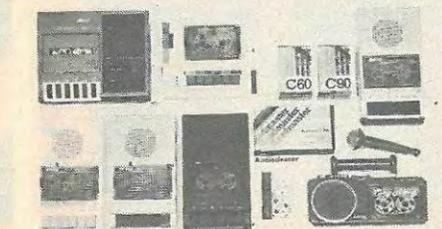
4099 SACS ET VALISES DE TRANSPORT SACAR
4099 Sac à dos SDV 300x130x300 800F
4099 Sac Jumbo Vidéo 450x200x50 700F
4099 Valise métal pour portable et



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.

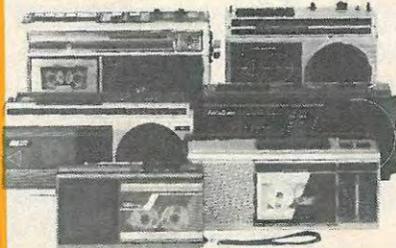
PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	PRISE CASQUE	FM	FM/STEREO	GO	OC
TK 304	69 ^f	Noir Blanc						
TK 301	119 ^f	Noir						
TK 329	159 ^f	Noir						
TK 341	189 ^f	Bronze						
TK 331	199 ^f	Champ. Noir						
TK 338	229 ^f	Rouge Blanc Bleu						
TK 322 CB	259 ^f							CB
TK 334	299 ^f	Argent						



LES RADIOS K7 MONO AUDIOSONIC

Présentation très moderne. Excellente musicalité et petit prix.

PRIX	COULEUR au CHOIX	GO/FM	PO/FM	PO/GO/CFM	2 HP	COMPTEUR	IND. PUISS. 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

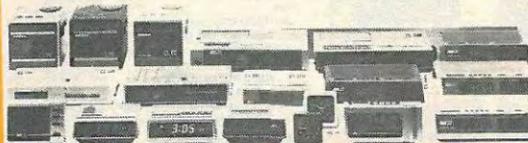
Des produits solides et sans histoire. GARANTIE 1 AN.

PRIX	COULEUR au CHOIX	PILES	SECTEUR	MICRO INCORPORÉ	ARRÊT AUTO	REGL. AUTO ENREGIS	COMPTEUR	PROTECT. CHARGT
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	FM	GO	CADRAN 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

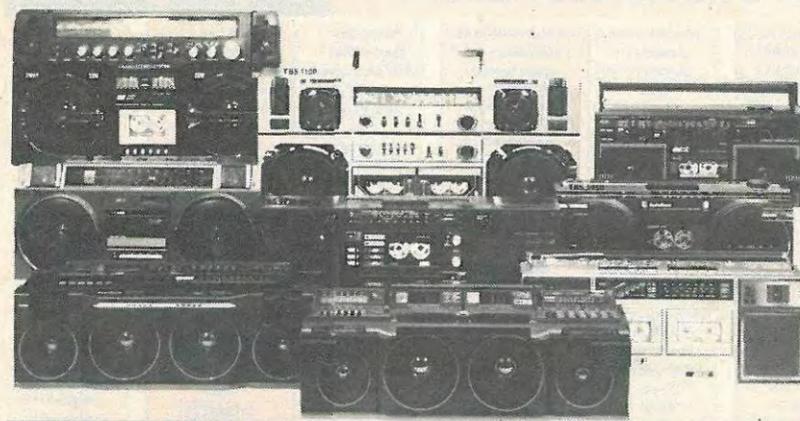
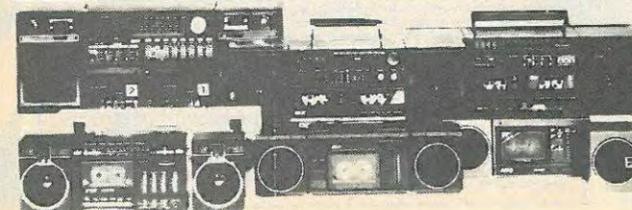
"Un rapport qualité-prix imbattable... et nous offrons une garantie totale d'un an. Superbe présentation. Mécanismes de précision."

Modèle <th>Prix <th>Description</th> </th>	Prix <th>Description</th>	Description
CT 133	149 ^f	Coloris : blanc ou noir - cassette - pince ceinture - casque ultra-léger. Design superbe.
CT 134F	149 ^f	Coloris : blanc - cassette - casque ultra léger - Présentation classique.
CT 137	169 ^f	2 mini enceintes avec 2 HP - ampli intégré 2x3w avec indicateur de niveau piles - cordon casque fourni pour branchement sur n'importe quel baladeur.
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.
SB 14	99 ^f	2 mini enceintes
SB 16	149 ^f	2 mini enceintes portefeuille
SB 17	149 ^f	2 mini enceintes télescopiques dans un boîtier.
SB 10	199 ^f	2 mini enceintes Bass Reflex. Excellent rendu des graves.
SB 15	189 ^f	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	2 mini enceintes ampli intégré 2x3w indicateur piles - cordon liaison universel.
SB 13	299 ^f	Sac + 2 enceintes ampli intégré 2x3w - compartiment baladeurs - indicateur piles - arrêt automatique.
HP 21	39 ^f	Casque ultra léger
HP 25	39 ^f	Ecouteurs stéréo
HP 23	99 ^f	Casque/réglage volume
HP 24	99 ^f	Casque + jack hifi supplémentaire
HP 20	69 ^f	Casque pliant avec boîte cassette.
HP 19	119 ^f	Casque pliant avec support

LES MINI-COMPOS STEREO AUDIOSONIC

Le stade intermédiaire entre le radio-cassette et la chaîne hifi! Caractéristique numéro un des "mini-compos": les enceintes sont détachables. La présentation des différents modèles est particulièrement réussie.

PRIX	COULEUR au CHOIX	IND. PUISS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	DUPIC. RAPIDE	SELECT. CHROME	EJECTION DOUCE	COMPTEUR	INDICLED. ENRELECT.	INTERMITT. 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 AUTORADIOS ET LECTEURS DE CASSETTES AUDIOSONIC

Un gamme fiable, complète et très musicale pour un prix stupéfiant

Modèle	Prix	Description
CSR 1530F	399 ^f	Autoradio PO/GO/FM, sans cassette, stéréo 2x7W.
CSR 1430 F	499 ^f	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 4530F	1499 ^f	Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x25W. Lecteur de cassette autreverse. 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	399 ^f	Lecteur de cassette stéréo sans radio. Autoreverse. Noir. 2x5W. Avance rapide. Ejection.
CSR 3530 F	899 ^f	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	899 ^f	Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo. Commutation automatique de cassette en radio. Avance rapide. Affichage digital de la fréquence. Eclairage 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	949 ^f	Autoradio GO/FM stéréo avec booster et égalisateur. Puissance 2x18W. Lecteur cassette stéréo autoreverse. Suppression de bruit ASO. Interrupteur mono/stéréo. Egalisateur qui couvre 5 gammes de fréquence. Tonalité progressive/Balance. Présentation noire. Dimensions 17,8x14,5x4,4 cm (normes DIN).
CSR 4430F	999 ^f	Autoradio PO/GO/FM stéréo. Puissance 2x6W. Lecteur de cassette autreverse. 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).
CS 441	349 ^f	HP encastrable. Diam. 130. 3 voies, normalisé, 30W.
CS 442	159 ^f	HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.
CS 444	159 ^f	HP encastrable 9x15. 2 voies. 20W.
CS 446F	149 ^f	HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 20W.
CS 447	199 ^f	HP encastrable. Diam. 130. 2 voies. 40W.
CS 455	279 ^f	HP sabot. 2 voies. 30W.
CS 460	249 ^f	Mini boîtier bicorne. 30W.
CS 470	299 ^f	Boîtier convertible. 3 voies. 30W.
CS 471	299 ^f	Boîtier. 3 voies. 60W
CS 476	249 ^f	Boîtier. 2 voies. 40W.
CS 475	249 ^f	Boîtier. 2 voies. 30W.
CS 809	99 ^f	HP boîtier simple. 8W
CS 400	399 ^f	HP sabot. 3 voies. 30W.
CS 405	499 ^f	Boîtier étier. 3V. 50W.
CS 420	489 ^f	Boîtier tweeter articulé étier. 2V. 50W.
CS 425	589 ^f	Boîtier tweeter articulé étier. 3V. 60W.
CS 435	289 ^f	Mini boîtier tweeter. 30W.
CS 439	169 ^f	HP encastrable. Diam. 100. 40W
EGALISATEUR/BOOSTER ST4	349 ^f	Egalisateur 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 2x30W. Courbe de réponse 20-20.000Hz. Dimensions 15,6x14x2,2cm.
EGALISATEUR/BOOSTER ST5	699 ^f	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

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. PUISS. LED	SPATIAL STEREO	EGALISATEUR	PRISE MIC. SUP.	PO/FM STEREO	GO	OC	INTER. Mono-Stereo	AFC sur FM	INDIC. SYNTONIS.	DOUBLE K7	LECTURE CONTINUE	AUTO REVERSE
TBS 4230	499 ^f	Champ.												
TBS 3710	539 ^f	Noir												
TBS 2230	579 ^f	Argent												
TBS 2310 4 HP	599 ^f	Noir Or												
TBS 3830	699 ^f	Argent												
TBS 2830 4 HP	739 ^f	Rouge Bleu Blanc												
TBS 3810	719 ^f	Noir												
TBS 9110	799 ^f	Argent												
TBS 3820	899 ^f	Noir												
TBS 2950	899 ^f	Argent												
TBS 9310 4 HP	999 ^f	Noir												
TBS 9220 2x5W	1149 ^f	Argent												
TBS 9900 4 HP	1399 ^f													

LES JEUX D'ECHECS MULTITECH

Modèle	Prix	Description
CHESSMAN I	359 ^f	8 niveaux de jeu (même niveau tourné). Fait le roque, la prise en passant et la promotion des pions. Pat. Echec. Echec et mat annoncé. Résoud des problèmes de mat en 3 coups. Portatif. Fonctionne avec une pile 9V.
CHESSMAN II	699 ^f	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 tourné. Pat. Echec. Echec et mat annoncé. Résoud des mats en 2 coups. 6 piles de 1,5V.

Modèle	Prix	Description
CC 009	999 ^f	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. Résoud des mats en 4 coups.
CC 006	1495 ^f	Présentation luxueuse. 12 niveaux de jeu. Possibilité de changer de niveau en cours de partie. Large choix d'ouvertures en mémoire. Résoud les mats en 4 coups.

FOUR MICRO ONDES MULTITECH DMR 602

Modèle	Prix	Description
X 4110	39 ^f	Antenne d'alaie
X 430	69 ^f	Antenne caoutchouc
X 740	139 ^f	Antenne électronique avec préampli
X 5100	159 ^f	Antenne électrique semi-automatique.

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 EXPRESS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire Chèque postal Mandat Carte Bleue

NOM Prénom _____ AMS 07/87

N° _____ Rue _____

Code postal _____

Ville _____

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
+ FORFAIT DE PORT
TOTAL A REGLER

DATE LIMITE DE VALIDITE _____

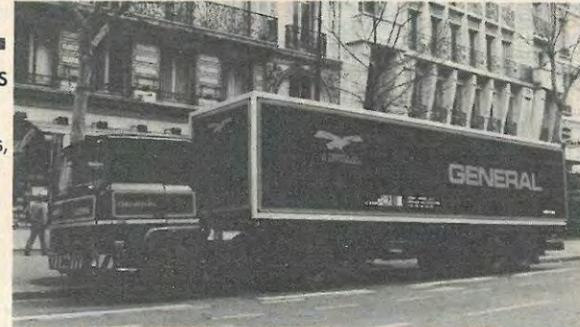
Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

VENTE AUX COLLECTIVITES

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

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

ALLO COMMANDE
(1) 42.06.50.50
TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

- Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :
- Café Jacques Vabre - Cll Honeywell Bull Bob 147
- Hôpital de Monaco - Kreps - Editions El
- Laboratoires Lafan - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra

- Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplityle - IBM Corbeil
- SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Ots - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris
- Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meurier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Châtel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1^{er} RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Carnaud BML - Plocoplatre - Insem - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN -

OFFRE D'EMPLOI
GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V. **Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.**

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

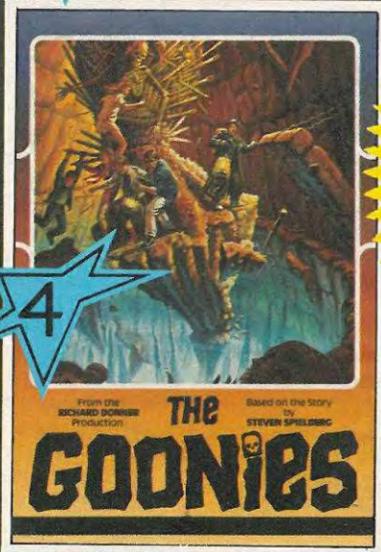
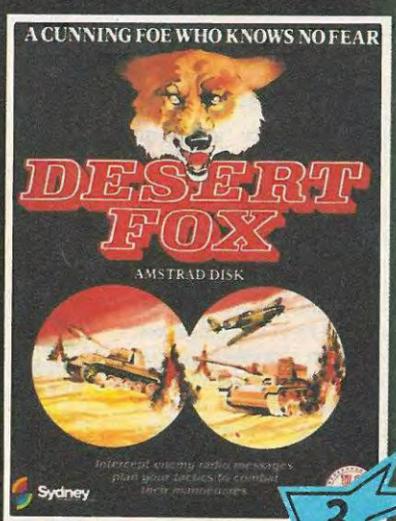
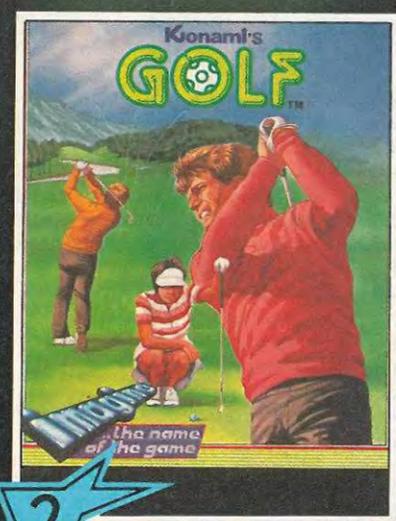
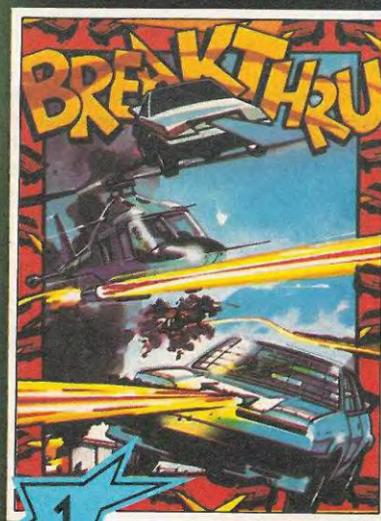
Je, soussigné, M _____ Tél. prof. _____

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) _____ des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature _____
GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

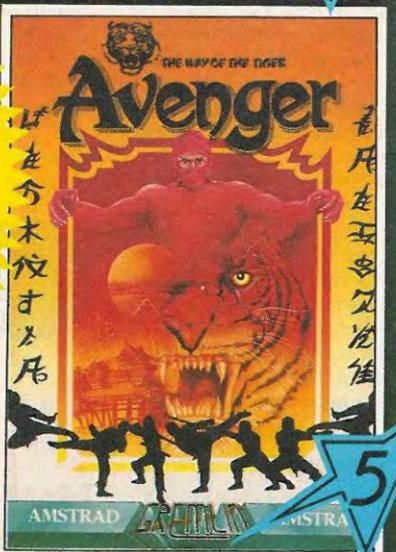
AMS 07/87

AMSTRAD GOLD HITS



Cinq Hit dans un super album pour Amstrad
Cassette & Disquette

AMSTRAD



U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.



MATHEZ VOTRE AMSTRAD

Voici le mois tant attendu (!) où nous pouvons tout vous dire sur le calcul matriciel ou du moins vous initier aux joies (si, si), de ce calcul. Signalons aux incultes que le calcul matriciel est une branche des mathématiques qui voit son application directe dans de nombreux domaines ; en particulier l'astronomie, l'aéronautique pour des calculs de trajectoires. En tous les cas la matrice est très pratique si l'on veut changer de référence (ou de base).

Définitions

On appelle matrice réelle un tableau de la forme :

$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} & a_{14} & \dots & a_{1m} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} & a_{24} & \dots & a_{2m} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} & a_{34} & \dots & a_{3m} \\ a_{41} & a_{42} & a_{43} & a_{44} & \dots & a_{4m} \\ \dots & \dots & \dots & \dots & \dots & \dots \\ a_{n1} & a_{n2} & a_{n3} & a_{n4} & \dots & a_{nm} \end{pmatrix}$$

où les symboles A_{ij} représentent des nombres réels ou complexes. Les indices i et j représentent respectivement la ligne et la colonne auxquelles appartient A_{ij} . Le tableau comporte p lignes et n colonnes. Si $n < p$, la matrice est dite rectangulaire. Si $n = p$, la matrice est dite carrée.

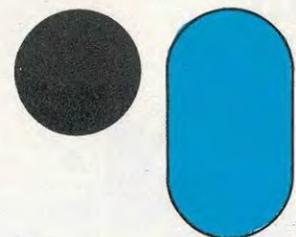
Opérations sur les matrices

Comme on peut s'en douter on a la possibilité d'effectuer toutes sortes de calculs avec une matrice :

- addition de deux matrices ;
- multiplication d'une matrice par un scalaire ;
- multiplication de deux matrices ;
- élévation à la puissance n d'une matrice carrée.

Si l'on a un problème d'algèbre linéaire on peut aussi rechercher les vecteurs propres de la matrice, rechercher son inverse, trouver la matrice de passage dans une autre base, enfin effec-

tuer sa diagonalisation. Comme nous avons le souci de ne pas être trop rébarbatifs, nous avons choisi de prendre l'addition, la multiplication et l'élévation à la puissance. En effet pour trouver les vecteurs propres d'une application f il faut résoudre l'équation caractéristique du déterminant associé à la matrice de l'application. Le calcul est facile en lui-même. Le problème vient du fait qu'il faut écrire un programme permettant d'extraire les coefficients A , B et C d'une équation du type $AX^2 + BX + C$ par exemple. C'est très faisable avec les instructions telles que left\$ ou mid\$ mais le programme risque d'être trop lourd. Mais revenons à l'addition. Soient deux matrices A_{ij} et B_{ij} . L'addition ne peut s'opérer que si le nombre de lignes de A est égal au nombre de lignes de B . Idem pour le nombre de colonnes. Ce test est effectué en ligne 240. Si l'addition peut se faire alors on calcule comme suit :



$$\begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} + \begin{pmatrix} b_{11} & b_{12} & b_{13} \\ b_{21} & b_{22} & b_{23} \\ b_{31} & b_{32} & b_{33} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} a_{11} + b_{11} & a_{12} + b_{12} & a_{13} + b_{13} \\ a_{21} + b_{21} & a_{22} + b_{22} & a_{23} + b_{23} \\ a_{31} + b_{31} & a_{32} + b_{32} & a_{33} + b_{33} \end{pmatrix}$$

La routine d'addition placée en 790 agit exactement de la sorte. I sera la ligne considérée tandis que c sera la colonne. Le premier chiffre, de 1 à 4, différencie les matrices pendant le calcul. La multiplication est déjà une

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \\ e & f \end{pmatrix} \begin{pmatrix} a' & b' & c' & g' \\ d' & e' & f' & h' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} aa' + bd' & ab' + be' & cc' + df' & cg' + dh' \\ ac' + bf' & ag' + bh' & ea' + fd' & eb' + fe' \\ ca' + dd' & cb' + de' & ec' + ff' & eg' + fh' \end{pmatrix}$$

L'exemple montre deux choses. D'une part que lorsqu'on avance d'une colonne pour la matrice 1, on avance d'une ligne pour la matrice 2. D'autre part la particularité du calcul du produit fait que celui-ci n'est pas commutatif. Alors attention au placement de vos deux matrices. Pour le programme l et c doivent rester constants pour le calcul d'un coefficient. C'est la raison pour laquelle (voir à la routine de multiplication à la ligne 490) on utilise un troisième pointeur (h) qui se charge de la scrutation des colonnes de la matrice 1 et des lignes de la matrice 2.

Pour l'élévation à la puissance N , la première idée est de prendre la matrice et de la multiplier à elle-même $N-1$ fois. Il suffit de prendre une puissance au dessus de 5 pour vite comprendre que le temps devient très long. Un algorithme va nous permettre

autre paire de manche. Tout d'abord le calcul ne peut s'effectuer que si le nombre de colonnes de la première matrice est égal au nombre de lignes de la deuxième matrice. Le calcul s'effectue comme suit :

d'effectuer seulement deux fois moins de multiplications que précédemment. Voici un exemple pour mieux fixer les idées. Soient A la matrice à élever au carré, B , C et D des matrices de calcul et I la matrice identité telle que la première diagonale ne soit que des 1, le reste étant des 0.

- Si N est pair on le divise par 2 et on élève D au carré.
- Si N est impair on retire 1 et on multiplie C par D , et ainsi de suite jusqu'à ce que $N=0$. Soit $N=5$. $C=I$, on retranche 1 de $N \Rightarrow N=4$ et $C=A \cdot D=A \cdot A$. Maintenant on divise par 2 $\Rightarrow N=2$ et $C=A \cdot D=A \cdot A$. On redivise par 2 $\Rightarrow N=1$ et $C=A$, $D=(A \cdot A) \times (A \cdot A)$. On décrémente $N \Rightarrow N=0$ et $C=(A \cdot A) \times (A \cdot A) \times A$. $D=(A \cdot A) \times (A \cdot A)$. Le résultat se trouvera toujours dans C .

G. Ponticelli

```

10 ***** [1476]
11 *****
20 ***** calcul sur les matrices * [2324]
21 *****
30 ***** par g.ponticelli ***** [1234]
31 *****
40 ***** [1476]
41 *****
50 DIM p$(4,10,10),p(4,10,10),g$(4, [1645]
51 10,10)
60 CLEAR:MODE 2 [801]
70 SYMBOL AFTER 32 [1296]
80 LOCATE 26,4:PRINT"CALCUL DE MATR [4184]
81 ICES"
90 LOCATE 36,9:PRINT"MENU" [2124]
100 LOCATE 22,12:PRINT"-1- Multipli [3721]
101 cation de deux matrices"
110 LOCATE 22,14:PRINT"-2- Addition [4777]
111 de deux matrices"
120 LOCATE 22,16:PRINT"-3- Elevatio [3904]
121 n a une puissance"
130 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 130 [1406]
140 a=VAL(a$):ON a GOTO 150,210,260 [2097]
150 ***** multiplication de matri [1070]
151 ces *****
160 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"Attention [6503]
161 au placement des matrices(produit
162 non commutatif)"
170 LOCATE 8,7:PRINT"Matrice No 1": [4401]
171 GOSUB 390:nj1=nj:nc1=nc
180 LOCATE 8,12:PRINT"Matrice No 2" [2403]
181 :GOSUB 390:nj2=nj:nc2=nc
190 IF nc1<>nj2 OR nc1<>nc2 THEN [6434]
191 PRINT"Calcul impossible; recommencez
192 !":FOR i=1 TO 2000:NEXT:GOTO 160
200 GOSUB 420:GOSUB 490:GOTO 590 [1185]
210 ***** Addition de deux matr [3148]
211 ces *****
220 CLS:LOCATE 8,7:PRINT"Matrice No [3524]
221 1":GOSUB 390:nj1=nj:nc1=nc
230 LOCATE 8,12:PRINT"Matrice No 2" [2403]
231 :GOSUB 390:nj2=nj:nc2=nc
240 IF (nj1<>nj2 OR nc1<>nc2) THEN [7933]
241 LOCATE 24,12:PRINT"Calcul impossibl
242 e; recommencez!":FOR i=1 TO 2000:NE
243 XT:GOTO 220
250 GOSUB 420:GOSUB 790:GOTO 590 [2020]
260 ***** Elevation a la puissa [2438]
261 nce *****
270 CLS:LOCATE 20,5:PRINT"Attention [4908]
271 il doit s'agir d'une matrice carre
272 "
280 LOCATE 22,8:GOSUB 400:nc1=nc:nj [2867]
281 1=nc1:nj=nj1
290 LOCATE 22,11:INPUT "Degre desir [1888]
291 e":dp
300 CLS:LOCATE 26,2:PRINT"Entree de [3978]
301 s coefficients"
310 z=2:x=2:y=8:t=1:l=1:c=1:i=1:j=1 [2946]
311 :GOSUB 700
315 ***** matrice unite ***** [966]
320 FOR c=1 TO nc1 [1101]
330 FOR l=1 TO nc1 [671]
340 IF c=1 THEN p(4,1,c)=1 ELSE p(4 [2154]
341 ,1,c)=0
345 NEXT l,c [402]

```

```

350 IF (dp MOD 2)=0 THEN dp=dp/2:t1 [4968]
351 =2:t2=1:GOSUB 850:GOSUB 490:t1=1:t2
352 =3:GOSUB 850:GOTO 350
360 dp=dp-1:t1=2:t2=4:GOSUB 850:GOS [3210]
361 UR 490:t1=4:t2=3:GOSUB 850
370 IF dp=0 GOTO 590 [348]
380 GOTO 350 [470]
390 PRINT:INPUT"Nombre de lignes":n [1233]
400 INPUT"Nombre de colonnes":nc [1744]
410 RETURN [555]
420 ***** entree des coefficients [1716]
421 *****
430 CLS:LOCATE 26,2:PRINT"Entree de [3978]
431 s coefficients"
440 z=2:nc=nc1:nj=nj1:x=2:y=8:t=1 [2325]
450 l=1:c=1:i=1:j=1:LOCATE 10,5:PRI [3058]
451 NT"Matrice No 1":GOSUB 700
460 z=44:nc=nc2:nj=nj2:x=44:y=8:t=2 [1310]
470 l=1:c=1:i=1:j=1:LOCATE 56,5:PRI [2787]
471 NT"Matrice No 2":GOSUB 700
480 RETURN [555]
490 ***** routine de multiplicati [2069]
491 on *****
500 FOR l=1 TO nj1 [645]
510 k=0 [189]
520 FOR c=1 TO nc1 [1101]
530 FOR h=1 TO nc1 [693]
540 k=p(1,l,h)*p(2,h,c)+k [991]
550 NEXT h [372]
560 p(3,l,c)=k:k=0 [752]
570 NEXT c,l [337]
580 RETURN [555]
590 ***** affichage du resultat * [1581]
591 *****
600 CLS:LOCATE 24,2:PRINT"Resultats [4556]
601 de l'operation"
610 x=12:y=6 [723]
620 FOR l=1 TO nj1 [645]
630 y=y+2:x=12 [830]
640 FOR c=1 TO nc1 [1101]
650 LOCATE x,y:PRINT p(3,l,c):x=x+6 [1926]
660 NEXT c,l [337]
670 LOCATE 6,23:a$=INKEY$:PRINT"Vou [4788]
671 lez-vous un autre calcul?"
680 IF a$="" THEN 670 ELSE 690 [1361]
690 IF UPPER$(a$)="D" THEN GOTO 60 [2075]
691 ELSE END
700 w=z [585]
710 WHILE i<=nj [997]
720 WHILE j<=nc [988]
730 SYMBOL 63,0 [974]
740 LOCATE z,y:INPUT p(t,1,c) [2085]
750 j=j+1:c=c+1:z=z+7:x=z:WEND [2776]
760 j=1:i=i+1:l=l+1:c=1:y=y+2:z=w:x [896]
761 =z:WEND
770 SYMBOL AFTER 32 [1296]
780 RETURN [555]
790 ***** routine d'addition **** [1539]
791 ***
800 FOR l=1 TO nj1 [645]
810 FOR c=1 TO nc1 [1101]
820 p(3,l,c)=p(1,l,c)+p(2,l,c) [1509]
830 NEXT c,l [337]
840 RETURN [555]
850 FOR c=1 TO nc1 [1101]
860 FOR l=1 TO nc1 [671]
870 p(t,1,c)=p(t,2,l,c) [910]
880 NEXT l,c:RETURN [669]

```

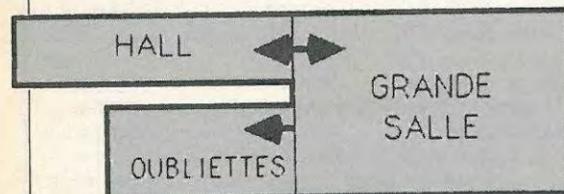


CRÉEZ VOTRE PROPRE JEU D'AVENTURE EN LOGO

Ne vous effrayez pas, vous n'allez pas devoir taper des lignes et des lignes de programme. En effet, LOGO possède un outil particulièrement adapté à ce genre d'application : les listes de propriétés. Nous allons les utiliser et dès lors, pour créer un jeu, il suffira de décrire les lieux qui le constituent. Bref ! De planter le décor. Et à vous les bonnes soirées au cours desquelles vos amis tomberont dans vos pièges...

L'état des lieux

Notre programme gère tous les scénarios composés de lieux. Le mot "lieux" est à prendre à son sens le plus général : il peut représenter une pièce d'une maison ou d'un château (cas le plus classique) mais aussi une planète (jeu intergalactique), une époque (voyage dans le temps), un organe (estomac, poumon dans le cas d'un jeu destiné aux microbes) ou un endroit quelconque (forêt, clairière, rivière...). A chaque lieu est associé un certain nombre de caractéristiques. La plus indispensable est la caractéristique <ACCES> qui indique quels sont les lieux contigus (ceux dans lesquels le joueur peut se rendre directement).



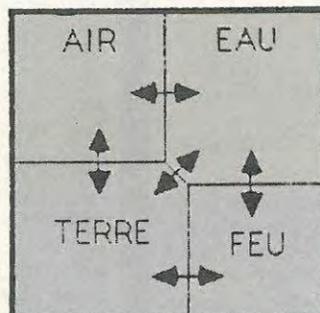
Le plan ci-dessus est équivalent à :
 HALL <ACCES> GRANDE.SALLE
 GRANDE.SALLE <ACCES> HALL
 GRANDE.SALLE <ACCES> OUBLIETTES
 OUBLIETTES

La caractéristique <ACCES> n'est pas forcément symétrique : il est possible de tomber dans les oubliettes quand on est dans la grande salle, une fois dans les oubliettes, il n'est pas possible de revenir dans la grande salle (c'est le propre des oubliettes dignes de ce nom).

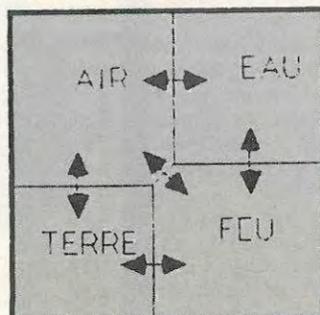
Cette représentation permet aussi les architectures les plus folles : par exemple, elle autorise les passages entre deux pièces quel-

Nous avons pensé à vos longs après-midis d'été : que faire lorsqu'on en a marre de bronzer, et assez de visiter les curiosités touristiques ? Nous vous suggérons de vous essayer (ou ré-essayer) à la logique de la programmation en logo. Mais les lignes qui suivent ne sont pas une invitation "classique" (voir celles parues dans nos numéros 8, 9, 10), elles vous font apprécier d'emblée ce langage en vous proposant de créer votre propre jeu d'aventure. Si ce genre d'exercice vous plaît, faites-le nous savoir : vous en aurez d'autres.

conques parmi quatre. Cherchez bien, il n'est pas possible de dessiner convenablement un plan qui réponde à ce critère. S'il y a une porte entre TERRE et EAU, il n'y en a pas entre AIR et FEU (et vice versa).



Il manque une porte entre AIR et FEU



Il manque une porte entre TERRE et EAU

Les conditions d'accès

Eh oui ! On ne rentre pas dans certains lieux comme dans un moulin. A l'entrée, un garde peut vous demander un laissez-passer, de l'argent ou, tout simplement il vous faudra la clé. Ceci est notre deuxième caractéristique d'un lieu : <CONDACC> (condition d'accès). C'est un objet que le joueur devra posséder pour être autorisé à pénétrer dans le lieu en question. Exemples de conditions d'accès :
 CHAMBRE <CONDACC>
 PANTOUFLES
 COFFRE <CONDACC> CLE
 RIVIERE <CONDACC> PIROGUE

Ce qui se passe dans un lieu

Quelquefois, en ouvrant une porte, le joueur peut avoir une belle surprise (monstre horrible qui se jette sur lui, odeur putride qui assaille ses pauvres narines, esprit frappeur qui le frappe, etc...). Toutes ces horribles choses sont décrites par la caractéristique <SURPRISE>. (Celle-ci renvoie à un sous-programme (une procédure puisque nous sommes en LOGO) à exécuter. Ne dramatisons pas, la plupart du temps, la surprise ne sera pas bien désagréable puisque la procédure appelée se contentera de décrire au joueur la pièce dans laquelle il vient d'entrer.

Les objets contenus dans un lieu

Dans un jeu d'aventure, il y a toujours des choses qui traînent par terre et qui sont bon-

nes à ramasser. Ces objets permettront au joueur de pénétrer dans d'autres pièces ou de se protéger contre un danger quelconque. Si vous aimez les scénarios "délires", vous pouvez imaginer que :
 - le dragon cracheur de feu soit très friand de sucre: si le joueur en a sur lui, cela pourra amadouer le monstre;
 - La gargouille qui garde le pont-levis ne supporte pas son image: un miroir la fera fuir;
 - L'araignée géante qui vit dans les caves s'ennuie à mourir: un rubick's cube pourra lui occuper les pattes le temps pour le joueur d'aller faire un tour ailleurs... etc.
 Bref, un grand nombre d'objets, trouvés par hasard (en apparence) peuvent s'avérer utiles. Dans chaque lieu, la caractéristique OBJETS indique ce que le joueur trouve ici. Bien entendu, lorsqu'un objet est emporté, il ne fait plus partie de la caractéristique <OBJETS> du lieu.

Les limitations du joueur

Le programme gère les points de santé et le nombre d'objets transportés. Les points de santé doivent être supérieurs à 0 et le nombre d'objets transportés plus petit ou égal à 5. Dans le cas contraire, le programme refuse au joueur le droit de se déplacer ou de prendre des objets supplémentaires.

Le but

C'est vous, en tant que créateur du scénario, qui choisissez le but à atteindre. La plupart du temps, ce sera d'arriver à pénétrer dans un lieu donné (qui peut s'appeler sortie). La procédure surprise de ce lieu indique au joueur que : Au terme d'une aventure dont il a de la chance d'être sorti vivant, il vient d'être promu au grade de grand initié... ou quelque chose de ce genre là.

Comment traduire un scénario en logo

Comme nous vous l'avons déjà dit, les listes de propriétés (gérées automatiquement par LOGO) seront utilisées. La primitive "pprop" associe une propriété (par exemple, la couleur) à un mot (par exemple "chat"): pprop "chat" couleur gris
 Pour récupérer la couleur du chat en question, n'hésitez pas : faites appel à gprop: gprop "chat" couleur gris (réponse de LOGO).
 Donc, et pour en revenir à notre jeu, pour donner les caractéristiques d'un lieu, il suffit d'écrire :
 pprop "cave" "accs [escalier puit]
 pprop "cave" "condacc "cle
 pprop "cave" "surprise [decris.cave]
 pprop "cave" "objets [bouteille charbon]
 N'oubliez pas de taper la procédure decris.cave qui sera exécutée quand le joueur pénétrera dans la cave:

```
to decris.cave
ct
```

```
pr [Vous êtes dans la cave.]
pr [Elle est très humide, l'eau]
pr [suinte de partout.]
pr [Vous voyez des bouteilles]
pr [de vin et du charbon.]
end
Bien sûr, vous pouvez taper directement les quelques lignes qui définissent le lieu "cave" mais il sera par la suite difficile d'apporter des modifications. Tapez plutôt :
```

```
edf "scenario
Vous passez alors en éditeur de fichier. Vous pouvez saisir la définition de la pièce et la procédure en bénéficiant de toutes les facilités de l'éditeur LOGO. Quand ce sera fait, appuyez sur la touche <COPY> et votre texte sera mémorisé sur disquette, dans le fichier "scenario". Pour jouer, il suffira de le charger:
load "scenario
Si votre imagination est fertile, le scénario complet ne tiendra pas dans l'éditeur. Peu importe : créez plusieurs fichiers et chargez-les successivement avant de jouer:
load "enigme1
load "enigme2
```

Attention, pour le bon fonctionnement du programme, votre scénario doit initialiser trois variables:
 make "posjoueur "xxx: le lieu où se trouve le joueur en début de partie.
 make "sante 10: plus le nombre est élevé, plus le joueur sera résistant aux attaques des monstres.
 make "objjoueur []: le joueur peut posséder des objets (au maximum 5) dès le début du jeu.

Le programme

Avant d'écrire votre premier scénario, tapez le programme suivant et stockez-le sur disquette. Il fonctionnera avec tous les scénarios que vous pourrez créer, à condition bien sûr, qu'ils respectent les règles que nous venons de vous exposer. Attention, dans le listing, quand une ligne commence en retrait, cela veut dire qu'il faut la taper à la suite de la précédente, sans retour chariot entre les deux.

```
to aller :dest
if :sante < 1 [msg [Vous êtes mort] stop]
if not memberp :dest accs :posjoueur
[msg se :dest [n'est pas à côté] stop]
if not memberp condacc :dest :objjoueur
[msg se [Il vous faut] condacc :dest stop]
make "posjoueur :dest
run surprise :posjoueur
msg se [Vous pouvez aller dans] accs :posjoueur
msg se [Vous pouvez prendre] objets :posjoueur
end
```

```
to prendre :obj
if 4 < count :objoeur
[msg [Vous êtes trop chargé] stop]
if not memberp :obj objets :posjoueur
[msg se :obj [n'est pas ici] stop]
make objjoueur fput :obj :objjoueur
oteobjet :obj :posjoueur
```

```
msg se [Vous possédez] :objjoueur
end
to poser :obj
if not memberp :obj :objjoueur
[msg se [Vous n'avez pas] :obj stop]
make objjoueur supp :obj :objjoueur
poseobjet :obj :objjoueur
msg se [Vous possédez] :objjoueur
end
```

```
to msg :message
pr "
fct 2
pr :message
fct 1
pr
end
```

```
to acces :lieu
op gprop :lieu "accs
end
```

```
to condacc :lieu
op gprop :lieu "condacc
end
```

```
to objets :lieu
op gprop :lieu "objets
end
```

```
to surprise :lieu
op gprop :lieu "surprise
end
```

```
to oteobjet :obj :lieu
pprop :lieu "objets supp :obj gprop :lieu "objets
end
to poseobjet :obj :lieu
pprop :lieu "objets supp :obj gprop :lieu "objets
end
```

```
to depart
msg se [Vous pouvez aller :] accs :posjoueur
msg se [Vous possédez :] :objjoueur
end
```

Comment jouer ?

Supposons que vous ayez tapé le programme et créé votre premier scénario. Vous voulez maintenant jouer ou faire jouer vos amis. Tapez alors:
 load "prog : Ou le nom que vous lui aurez donné.
 load "aventur 1 : Chargez tous les fichiers constituant votre scénario.
 load aventur 2

...
 départ
 Voilà, vous êtes dans le jeu, vous pouvez taper les commandes :
 aller "quelquepart
 prendre "quelquechose
 poser "quelquechose

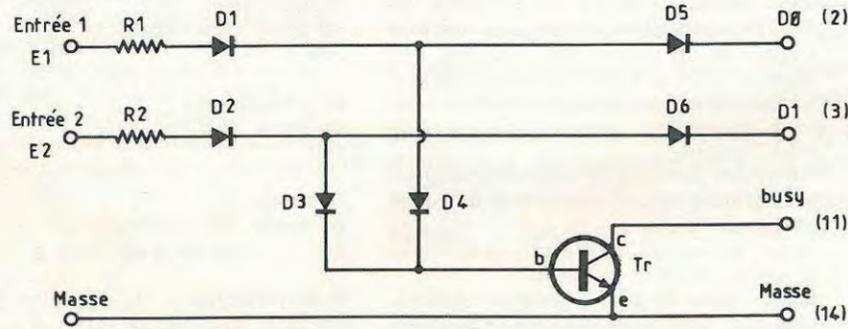
Alain Pré

Le mois prochain, ne manquez pas de nous lire : nous vous donnerons un exemple de scénario.

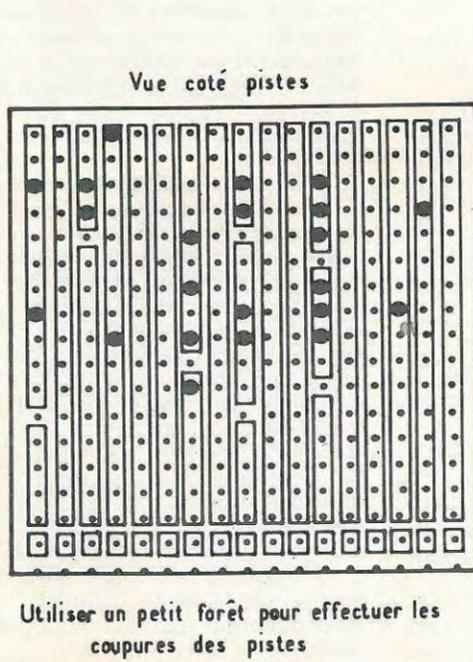
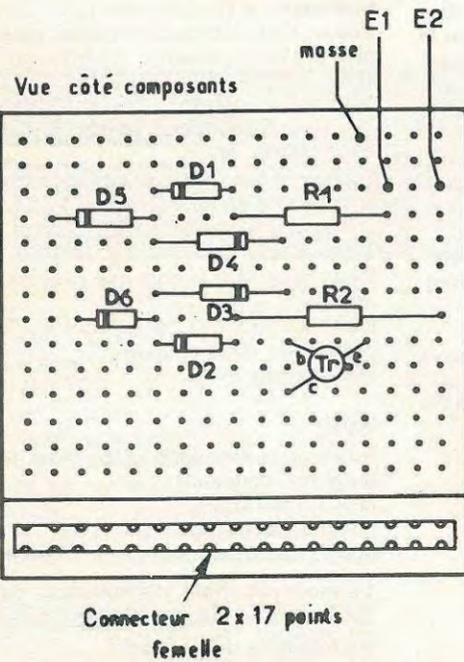
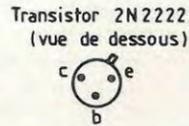
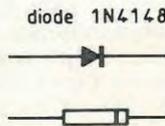
KIT

RÉALISER UN ANALYSEUR LOGIQUE

Une sonde logique a déjà été décrite dans cette revue mais si son utilisation est très pratique pour tester des états permanents, il en va pas de même dès que l'on a à faire à des signaux périodiques de fréquence supérieure à quelques dizaines de Hertz. Le montage que nous vous proposons aujourd'hui va vous permettre de visualiser sur l'écran de votre AMSTRAD, tout comme sur celui d'un oscilloscope, la forme de certains signaux en fonction du temps et ce, sur deux voies séparées.



R1 = R2 = 10kilo Ohms D1 à D2 = diode 1N4148
Tr = Transistor 2N2222

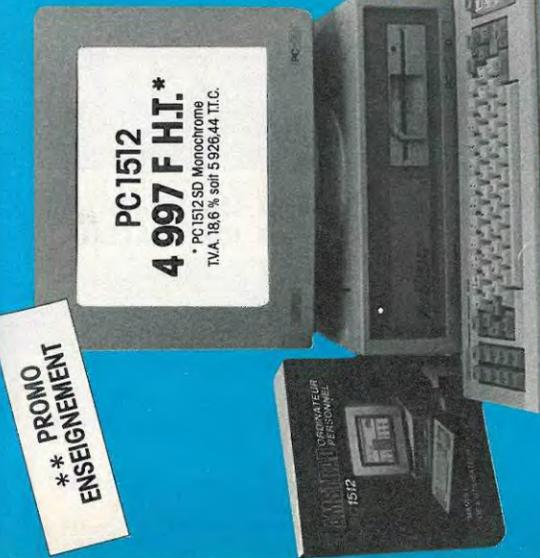


Le montage à réaliser se limite du point de vue composants à 1 transistor, 6 diodes et 2 résistances. Il se connecte sur la sortie imprimante de l'ordinateur ce qui laisse libre le connecteur d'extensions. La simplicité de l'ensemble permet de se passer de circuit imprimé. L'utilisation de plaques à bandes percées type "Veroboard" offre un gain de temps et une esthétique appréciables.

Fonctionnement

Après avoir connecté le montage sur la prise imprimante et lancé le programme, deux traces balayent le bas de l'écran. Il s'agit des deux voies de votre analyseur qui sont actuellement, si aucune tension est présente sur les sondes, à zéro. Connectez une pile de 4V5, le moins à la pince crocodile (masse des sondes) et le plus respectivement sur chaque sonde. La trace correspondante doit monter. Si ce n'est pas le cas, vérifiez le montage et le programme. Si tout est correct, en appuyant maintenant sur la touche V ou v vous devez pouvoir faire varier en plus ou en moins la vitesse du balayage. Un rappel des fonctions et un curseur sont présents dans le haut de l'écran donnant à tout instant l'état de l'analyseur. Notez que plus le balayage est lent et plus la saisie des touches est longue. Ceci vient du fait que le clavier n'est lu qu'à la fin de chaque aller-retour. Si vous visualisez des signaux dans ce mode, la trace semblera se déplacer en permanence à gauche ou à droite car le balayage est libre. Pour supprimer cet effet, il est possible en appuyant sur la touche "S" de se synchroniser sur le signal de la sonde 1 et seulement sur celui-là. Le mode, rappelé en haut

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"



PCW 8256
3 997 F.H.T.*
* PCW 8256 avec texte
TVA 18,6 % soit 4 740,44 T.T.C.

COURS D'INITIATION SUR LOGOSCRIPIT GRATUIT pour tout acheteur d'un PCW 8256 ou 8512

SUR PC 1512 ** 1 JOURNÉE DE FORMATION MS DOS 500 F.T.T.C.

PC 1512
4 997 F.H.T.*
* PC 1512 SD Monochrome
TVA 18,6 % soit 5 926,44 T.T.C.

** PROMOTION ENSEIGNEMENT

PC 1512 : COMPATIBLES

PC 1512 SD Monochrome	5 926,44
PC 1512 SD Couleurs	8 171,94
PC 1512 DD Monochrome	7 459,94
PC 1512 DD Couleurs	9 713,34
PC 1512 HD 20 Mega Octets Monochrome	11 848,14
PC 1512 HD 20 Mega Octets Couleurs	14 101,54
IMPRIMANTE DMP 3000	2 290,00
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3	1 777,81

PROMOTION AMSTRAD (Valable jusqu'au 31/08/87)

PC 1512 double lecteur	10 396,00 F. HT
Moniteur graphique monochrome	15 397,64 F. TTC
Imprimante MT 87	12 983,00 F. HT
Câble de liaison	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE

PCW 8256	4 740,44
PCW 8512	5 926,44
Lecteur de disquettes Fd-2	1 650,21
Interface Série/parallèle CPS	690,00

PROMOTION "RAC"

PC 1512 SD + 2 ^{ème} lecteur	10 396,00 F. HT
Moniteur graphique monochrome	15 397,64 F. TTC
Imprimante MT 87	12 983,00 F. HT
Câble de liaison	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC

PROMOTION AMSTRAD (Valable jusqu'au 31/08/87)

PC 1512 double lecteur	10 396,00 F. HT
Moniteur graphique monochrome	15 397,64 F. TTC
Imprimante DMP 3000	2 290,00
Logiciel super calc 3	5 706,00 F. HT
wordstar 1512	6 716,32 F. TTC
gem Desktop, Gem Paint, basic	7 990,00 F. HT
TVA 18,60 % SOIT : 9 476,14 F. TTC	

PRIX F. T.T.C.

4 740,44
5 926,44
1 650,21
690,00

BON DE COMMANDE

Nom: Prénom:
 Adresse: Ville:
 Code Postal:
 Tél.:

Frais de port:
 Moins de 5 kilo: 30 Frs. Au-dessus: nous consulter

AMS 07/87

LA RÈGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
 BP 300 75228 Paris Cedex 05
 Tél.: 43.25.68.88 Télex: 201 324 F.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours parking gratuit Maubert-Lagrange

ORDINATEURS FAMILIAUX NOUS CONSULTER

PROMO DU MOIS
MANESMANN TALLY MT 87
 ● Imprimante professionnelle, qualité courrier
 ● Polices de caractères interchangeable par cartouche
 ● 200 Cps, friction, traction
 ● Câble de liaison PC
 ● 5 706,00 F. HT
 ● 6 716,32 F. TTC TVA 18,60 % soit : 5 233,82 F. TTC

4 413,00 F. HT
 TVA 18,60 % soit : 5 233,82 F. TTC

CREDIT SOVAC IMMEDIAT NOUS CONSULTER

PROMOTION "RAC"

PC 1512 SD + 2 ^{ème} lecteur	10 396,00 F. HT
Moniteur graphique monochrome	15 397,64 F. TTC
Imprimante MT 87	12 983,00 F. HT
Câble de liaison	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC
Epistole PC Junior	15 397,64 F. TTC

TVA 18,60 % : soit 14 575,94 F. TTC

12 290,00 F. HT
 TVA 18,60 % : soit 14 575,94 F. TTC

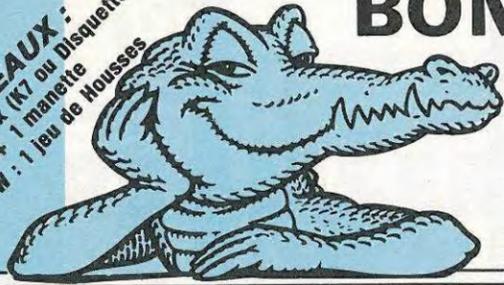
DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128) ET NOTRE CRITERE DE SELECTION DES JEUX PC 1512.

LA "RÈGLE A CALCUL" 67, bd Saint-Germain - BP 300 - 75228 PARIS Cedex 05 - Tél. : (1) 43.25.68.88 + - Tix : RAC 201 324 F.

Centre de formation : 65, bd Saint-Germain - 75005 PARIS

*IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

CADEAUX :
CPC : 4 jeux (K7 ou Disquettes)
PCW : 1 manette
+ 1 jeu de Housses



BONNES VACANCES!!!

l'espace AMSTRAD
le plus micro
de Paris!...

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes :
400 F

VIDEOSHOP

VIDEO SHOP avec vous en vacances...

A bord des camions expo
VIDEO SHOP sera
avec vous tout l'été!!!
Consultez nous pour
l'itinéraire. Nombreux
jeux et concours
Des Micros et
Logiciels à gagner

**AMSTRAD
PCW 8256**

~~4997 F HT~~
3997 F HT

encore
plus fort

EXCEPTIONNEL!!!
Spectrum 128 K + 2 : 1590
(Cadeaux : 6 jeux
+ 1 manette)

PERIPHERIQUES	C/D	Arsène (Emul. Minitel)..... 590 F
Lecteur 5 1/4 Ko + câble..... 1990 F		Mercitel I..... 1410 F
Lecteur de disquettes FDI..... 1590 F		(RS232 + câble + soft) PCW..... 2290 F
RS 232 (C) 8256..... 690 F		Mercitel II (Mercutel I + modem)..... 2290 F
Souris AMX..... 690 F		Imprimante Epson LX-800..... 2990 F
Souris PCW 8256..... 1490 F		Digitaliseur..... 1150 F
Lecteur K7 + câble (664-612B)..... 390 F		Tuner TV..... 1390 F
Stylo Optique 8256..... 890 F		Graphiscop II..... 990 F
Extension 256 Ko 8256..... 490 F		Multiface 2..... 590 F
RS 232 (C)..... 590 F		Synthé. Technimusic..... 490/560 F
UTILITAIRES	C/D	Gestion GP II..... 990 F
Multiplan (D) 6128-8256..... 499 F		Datamat PCW..... 590 F
D Base II (D) 6128-8256..... 790 F		PCW Graph..... 395 F
Tool Box (D)..... 740 F		Discology..... 350 F
Quick Mailing 8256-8512..... 490 F		Rotator PCW..... 350 F
Comptabilité Alienor 8256..... 1050 F		Exbasic PCW..... 250 F
Pocket Wordstar (TI Texte)..... 890 F		Tele Tutor Clavier..... 490 F
Stock-Facturation..... 1750 F		La Solution..... 950 F
Turbo Tutor..... 345 F		Super Paint..... 395 F
Paie Logicys..... 1150 F		Space Moving..... 295/395 F
		Turbo Pascal Graphics..... 940 F
BIBLIOGRAPHIE		Jeux d'aventure (id.)..... 129 F
Le livre de l'Amstrad PC..... 99 F		Bible du programmeur (id.)..... 249 F
102 programmes CPC 464 (PSO)..... 120 F		Langage Machine (id.)..... 129 F
Super jeux Amstrad (PSI)..... 120 F		Graphisme et sons (id.)..... 129 F
Trucs et astuces (Micro-Appl.)..... 149 F		Packs et Pokes (id.)..... 99 F
Programme Basic (Micro-Appl.)..... 149 F		Le livre du lecteur de disquettes..... 149 F
Basic aux bouts des doigts (id.)..... 99 F		Bible du graphisme..... 199 F
Amstrad ouvre-toi (id.)..... 99 F		Introduction à DBASEII..... 188 F
Communication Modem..... 179 F		Le grand livre du PCW..... 179 F
JEUX	C/D	Le Pacte (D)..... 220 F
3D Clock Chess 8256..... 150 F		Grand Prix 500 CC (C/D)..... 149/195 F
Bridge Player 8256..... 220 F		Green Beret (C/D)..... 89/149 F
Bar Man 8256..... 190 F		Thomahawks (C/D)..... 89/139 F
Bruce Lee (C/D)..... 89/149 F		Winter Games (C/D)..... 89/139 F
Bad Max (C)..... 129 F		Pack Jeux Fil (C/D)..... 145/195 F
3D Voice Chess (C/D)..... 129/149 F		Infiltrator (C/D)..... 99/149 F
Match Point (C/D)..... 99/185 F		Blue War..... 129 F
Scrabble (C/D)..... 195/249 F		Bob Winner..... 195 F
3D Grand Prix (C/D)..... 99/149 F		Fer et flammes..... 230 F
Sapiens (C/D)..... 139/180 F		Top Gun..... 99/149 F
Maracabo (C/D)..... 139/180 F		Gauntlet..... 99/149 F
Bactron (C/D)..... 139/180 F		Silent Service..... 99/149 F
M.G.T. (C/D)..... 139/180 F		Scobby Doo..... 99/149 F
		Trivial Poursuite CPC/PCW..... 249/290 F

PRIX CLUB - 10 %. Nous consulter.

DISQUETTES AMSOFT 3". LES 10 : 249 F - OFFRE LIMITEE.

VIDEOSHOP

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

**PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL**

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____

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.)

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
 Je possède un micro ordinateur :

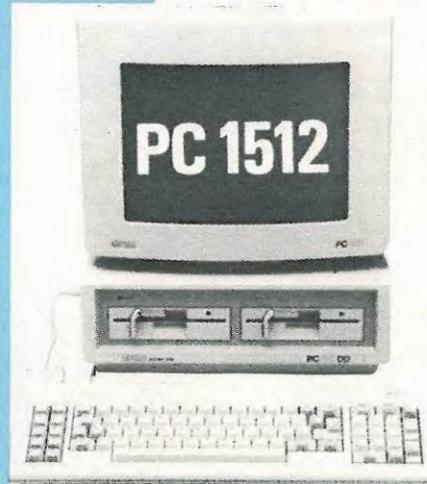
CREDIT
mensualités fixes 400 F/mois
SAV assuré sur place



INTELCOM

47, rue de Richelieu, 75001 PARIS
Tél. : 42.96.93.95

AMSTRAD compatible PC 1512



PROMOTION
SPECIALE
MALETTE PRACTI :
990 F
Quantité limitée

PROMOTION
LIMITEE
AMSTRAD
PC 1512 DD
monochrome
+ IMPRIMANTE
DMP 3000
+ SUPERCALC III
+ WORDSTAR
7990 F H.T.

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..... 9990 HT (11848,14 TTC)
- PC 1512 20 Méga Couleur..... 11890 HT (14011,34 TTC)

Le matériel est garanti 2 ans
pièces et main d'œuvre

PERIPHERIQUES

- Imprimante DMP 3000..... 2290
- Imprimante CITIZEN (132 colonnes)..... 3990
- Imprimante DMP 4000 (132 colonnes)..... 3990
- Disque dur 20 Méga Tandon..... 4990
- cartes KORTX..... 1450
- Extension mémoires..... 790
- 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
- COMPTABILITE ALIENOR II..... 1950
- COMPTABILITE LPC..... 1150
- COMPTABILITE MEMSOFT 1990..... 1990
- COMPTABILITE SAARI..... 1990
- D BASE 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
- SUPER BASE..... 990
- TURBO TUTOR..... 345
- TOOL BOX..... 690
- QUICK BASIC..... 990

LANGAGES :

- TURBO PASCAL..... 950
- TURBO PROLOG..... 950
- TURBO BASIC..... 950
- TURBO C..... 950

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)..... 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 REGLEMENT PAR CHEQUE, ECRIRE A L'ORDRE DE VIDEOSHOP.

**PORT 15 F LOGICIELS
PORT 100 F MATERIEL**

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____
Téléphone _____

Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC

Montant total TTC

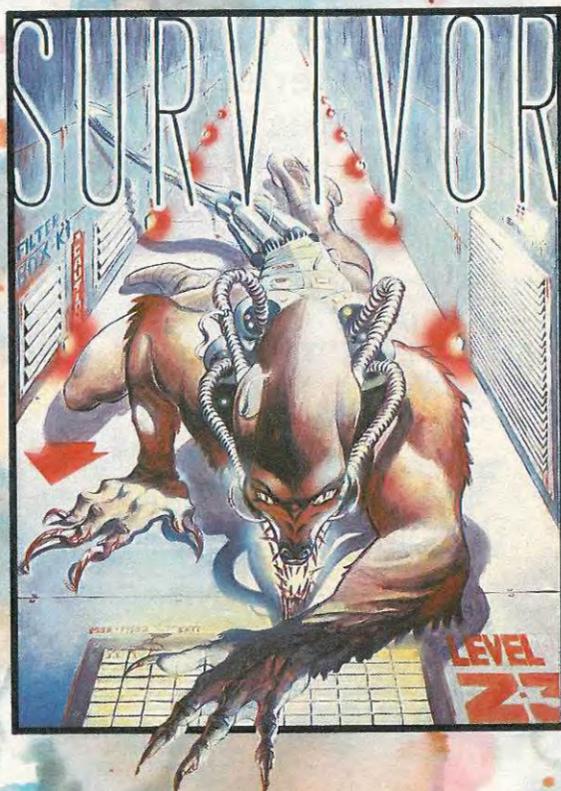
Je choisis la formule de règlement : Au comptant A crédit*
 Je vous joins mon règlement par :
 Chèque bancaire CCP Contre-remboursement (100 F en sus).
* (Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

QUEL EST CE BRUIT ÉTRANGE, PÉNÉTRANT, TERRIFIANT??

Pas de panique!

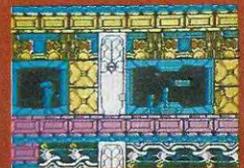
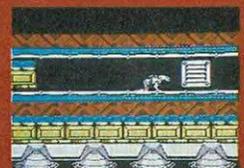
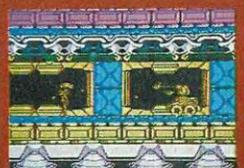
Ce bruit, c'est vous, le.....



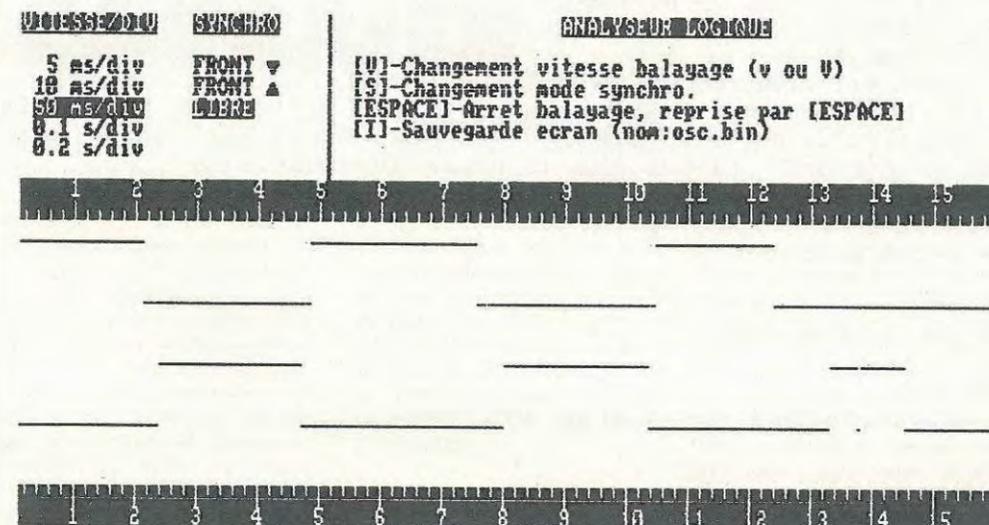
Après une évolution qui a duré un million d'années, les conséquences inévitables de l'ingénierie génétique ont fini par se matérialiser pour hanter les galaxies, terroriser les systèmes solaires et les créatures qui y habitent. Une race de maîtres tellement redoutée que l'histoire de leurs pouvoirs terrifiants est devenue une véritable légende et que les contes des ravages qu'ils commettent à partir de leur vaisseau grotesque, dans lequel ils collectionnent des spécimens galactiques, suffisent à paralyser les habitants des planètes que ce vaisseau funeste couvre de son ombre maléfique. Cette frayeur est partagée par tous, exceptée une unique créature néoreptilienne sauvage qui a elle-même subi les secousses cataclysmiques de l'évolution, et qui demeure le seul spécimen de cette forme de vie possédant la force et l'ingéniosité nécessaires pour résister à la domination des maîtres.

Motivée par une détermination subconsciente de perpétuer son existence tortueuse, la créature erre dans les labyrinthes profonde de la station spatiale à la recherche des chambres d'hibernation cachées dans lesquelles repose le dernier membre de la race rebelle. Sa misérable existence ne peut avoir qu'un seul objectif... la libération de ses compagnons et la destruction irrémédiable des maîtres monstrueux. Saurez-vous supporter la douleur? combien de temps arriverez-vous tenir avant de pouvoir enfin rejoindre les vôtres?

SPECTRUM 48/128K+2 Cassette
AMSTRAD Cassette Disquette
MSX Cassette



U.S. Gold (France)
SARL, BP3 Zac de Mousquette,
06740 Châteauneuf De Grasse.
Tél: 9342 7144



```

10 REM *****
20 REM * ANALYSEUR LOGIQUE *
30 REM * C- Eddy Dutertre *
40 REM *****
50 ON BREAK GOSUB 770
60 SPEED KEY 10,20
70 MEMORY &9FFF:BORDER 13
80 L=&A100:RESTORE 790
90 READ A$: IF A$="££" THEN 110
100 POKE L,VAL("&"+A$):L=L+1:GOTO 90
110 RESTORE
120 SYMBOL 241,0,0,0,0,&18,&18,&18,&18
130 SYMBOL 242,&18,&18,&18,&18,&18,&18,&18,&18
140 SYMBOL 243,&18,&18,&18,&18,&18,0,0,0,0
150 MODE 2:WINDOW£1,1,80,11,23:INK 1,26:PEN 1
160 LOCATE 35,1:PRINT CHR$(24);"ANALYSEUR LOGIQUE";CHR$(24)
170 LOCATE 30,10:PRINT"ENTREE SUR: ";CHR$(24);"1";CHR$(24);"- PORT K7"
180 LOCATE 42,12:PRINT CHR$(24);"2";CHR$(24);"- PORT IMPRIMANTE (BUSY)"
190 K$=INKEY$: IF K$="" OR K$>"2" OR K$<"1" THEN 190
200 K=VAL(K$):ON K GOTO 590,600
210 PAPER £1,0:PAPER 1:PEN 0
220 CLS:CLS £1
230 LOCATE 1,10:FOR N=1 TO 16
240 FOR M=1 TO 4:PRINT CHR$(241);:NEXT M:PRINT CHR$(242);:NEXT N
250 LOCATE 1,24:FOR N=1 TO 16
260 FOR M=1 TO 4:PRINT CHR$(243);:NEXT M:PRINT CHR$(242);:NEXT N
270 LOCATE 2,9:FOR N=1 TO 10:PRINT SPC(2);N;:NEXT:FOR N=11 TO 15:PRINT " ";N;:NEXT
280 LOCATE 2,25:FOR N=1 TO 10:PRINT SPC(2);N;:NEXT:FOR N=11 TO 15:PRINT " ";N;:NEXT
290 WINDOW £0,1,80,1,8
300 PAPER£0,0:PEN£0,1
310 CLS:V=1:POKE &A000,1:POKE &A001,0
320 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(24)"VITESSE/DIV"CHR$(24)
330 PRINT
340 DATA " 5 ms",10 ms,50 ms,0.1 s,0.2 s
350 FOR N=1 TO 5:READ V$(N):NEXT:L=1
360 FOR N=1 TO 5:PRINT " ";V$(L);"/div":L=L+1:NEXT
370 LOCATE 15,1:PRINT CHR$(24);"SYNCHRO";CHR$(24)

```

d'écran, peut être avec déclenchement sur front montant ou descendant du signal. Attention, dans le mode déclenché, le balayage de l'écran et la saisie du clavier ne sont possibles que si un signal est présent sur la sonde 1 (trace du haut) sinon l'ensemble reste bloqué. Les signaux visualisables sont des signaux TTL (0 à 5 volts max) avec une fréquence maximale de quelques KHz. Pour tester le programme, il a été prévu dans le premier menu un choix sur l'entrée à analyser. Soit le port imprimante avec l'interface que nous venons de voir, soit le port cassette. Cette dernière option permet de visualiser sur les deux traces simultanément tout signal entrant par le port cassette et ainsi de s'assurer que toutes les commandes fonctionnent. Une dernière précision, pendant le fonctionnement, l'appui sur la touche espace stoppera le balayage. Il pourra être repris par appui sur la même touche. Par contre, la touche "I" provoquera une sauvegarde de l'écran pour une éventuelle recopie sur papier avec un logiciel approprié.

Eddy Dutertre

```

380 S$(1)="FRONT "+CHR$(245):S$(2)="FRONT "+CHR$(244):S$(3)="LIBRE"
390 FOR N=1 TO 3:LOCATE 15,N+2:PRINT S$(N):NEXT
400 PLOT 200,400:DRAWR 0,-130,1
410 PLOT 201,400:DRAWR 0,-130,1
420 LOCATE 45,1:PRINT CHR$(24):"ANALYSEUR LOGIQUE";CHR$(24)
430 LOCATE 28,3:PRINT"[V]-Changement vitesse balayage (v ou V)":LOCATE 28,4:PRINT"[S]-Changement mode synchro.":LOCATE 28,5:PRINT"[ESPACE]-Arret balayage, repri se par [ESPACE]":LOCATE 28,6:PRINT"[I]-Sauvegarde ecran (nom:osc.bin)"
440 W=1:L=1:GOSUB 610:S=3:GOTO 540
450 CALL &A100:K=PEEK(&A002)
460 IF K=ASC("v") THEN L=L+1 ELSE 490
470 IF L=6 THEN L=1
480 W=1:GOSUB 610:GOTO 450
490 IF K=ASC("V") THEN L=L-1 ELSE 520
500 IF L=0 THEN L=5
510 W=-1:GOSUB 610:GOTO 450
520 IF K=ASC("S") OR K=ASC("s") THEN S=S+1 ELSE GOTO 560
530 IF S>3 THEN S=1
540 GOSUB 700:ON S GOSUB 740,750,760
550 GOTO 450
560 IF K=ASC("I") OR K=ASC("i") THEN SAVE"OSC",B,&C000,&4000:GOTO 450
570 IF INKEY$="" THEN 570
580 IF INKEY$="" THEN 450 ELSE 580
590 POKE &A003,&80:GOTO 210
600 POKE &A003,&40:GOTO 210
610 LOCATE 1,L+2:PRINT " ";CHR$(24):V$(L);"/div";CHR$(24)
620 N=L-W:IF N=0 THEN N=5
630 IF N=6 THEN N=1
640 LOCATE 1,N+2:PRINT " ";V$(N);"/div"
650 RESTORE 660
660 DATA 1,0,19,0,162,0,70,1,140,2
670 FOR N=1 TO (L-1)*2:READ V:NEXT
680 READ V:POKE &A000,V:READ V:POKE &A001,V
690 RETURN
700 LOCATE 15,S+2:PRINT CHR$(24):S$(S):CHR$(24)
710 T=S-1:IF T=0 THEN T=3
720 LOCATE 15,T+2:PRINT S$(T)
730 RETURN
740 POKE &A110,&20:POKE &A11A,&28:RETURN
750 POKE &A110,&28:POKE &A11A,&20:RETURN
760 POKE &A110,&38:POKE &A11A,&38:RETURN
770 SPEED KEY 30,2
780 MODE 2:STOP
790 DATA 21,03,A0,5E,F3,CD,8D,A1,01,32
800 DATA F5,00,00,ED,78,A3,20,FB,00,00
810 DATA 00,00,00,ED,78,A3,28,FB,21,70
820 DATA C3,16,80,01,80,02,C5,E5,01,00
830 DATA EF,3E,01,ED,79,01,32,F5,ED,78
840 DATA A3,01,F0,00,28,01,09,7E,B2,77
850 DATA E1,E5,D5,11,E0,01,19,D1,3E,02
860 DATA 01,00,EF,ED,79,01,32,F5,ED,78
870 DATA A3,01,F0,00,28,01,09,7E,B2,77
880 DATA ED,4B,00,A0,0B,78,B1,20,FB,E1
890 DATA CB,0A,01,00,00,ED,4A,00,00,00
900 DATA 00,00,C1,0B,78,B1,20,AE,FB,CD
910 DATA 1B,BB,38,0D,3E,01,CD,B4,BB,D5
920 DATA CD,6C,BB,D1,C3,04,A1,32,02,A0
930 DATA C9,3E,01,01,00,EF,ED,79,C9,EE

```

ATTENTION: DANS LE LISTING, REMPLACER TOUS LES '£' PAR DIESE ('3' SHIFTE)

COURRIER

Q — Dans une précédente lettre, je vous demandais des renseignements concernant le lecteur de disquettes 5 1/4 de Vortex. Depuis, j'ai lu que vous conseilliez de s'adresser directement à Vortex et j'ai effectivement reçu des réponses. J'ai ainsi appris l'existence d'un ensemble appelé Update-Pack qui comprend une disquette et une ROM, le tout d'une valeur, en Allemagne, de 49 DM. Je me suis donc empressé de le commander et je l'ai reçu par retour du courrier. Après quelques tâtonnements, j'ai réussi à utiliser les programmes inclus sur la disquette. Celui qui a résolu mon problème s'appelle DRIVE-COM et je peux donc désormais lire toutes les disquettes 3" quel que soit le format utilisé. Quant à la Rom incluse, elle permet d'utiliser à nouveau des instructions du Basic qui étaient modifiées par la ROM du lecteur. D'après Vortex elle est également 30 % plus rapide. En utilisant les possibilités de ce lecteur, j'ai écrit un programme de fichier à accès direct permettant de gérer 3 000 adresses de chacune 240 caractères, le tout sur une seule disquette 5,25". Je ne pense pas que ce programme soit intéressant à publier car il ne concerne que ceux qui possèdent

le FI-X + 6128 (il est nécessaire d'apporter quelques modifications du programme pour 464 et 664) mais peut-être existent-ils des lecteurs intéressés ? Je peux donc fournir à ceux qui m'en feraient la demande, soit un listing de mon programme, soit une disquette pour la leur renvoyer avec ledit programme en évitant la saisie. Ce programme permet de nombreuses possibilités de recherche et d'impression d'étiquettes.

R — Comme quoi il existe encore des philanthropes... Si la proposition vous intéresse, contactez :

Monsieur Thone Denis
19, avenue du Bois,
L-1251 Luxembourg

Q : Vous avez publié un article sur le logiciel "Master-Min" destiné à la télématique sur Amstrad. Pourriez-vous me donner l'adresse d'un fournisseur ?

Jean NGUYEN
Cherbourg

R : La télématique par ordinateur a le vent en poupe... Vous avez été très nombreux à nous demander une adresse pour se procurer Master-Min ou pour obtenir des renseignements com-

plémentaires. Master-Min (ou cartes et câbles de liaison) est commercialisé par Minipuce, 6, rue de Bellevue, 92100 Boulogne.

Q : Je vous écris pour faire part à vos lecteurs de deux petits trucs : premièrement, vous qui utilisez CP/M, vous vous êtes sans doute déjà aperçu des problèmes liés à l'utilisation de certaines commandes, à savoir par exemple : STAT.COM. En effet, on ne peut utiliser cette commande qu'à condition d'en avoir une copie sur la disquette de travail. Pour vous épargner le travail de recopie imposé par l'utilisation de ces commandes, je vous propose le truc suivant. Tapez en mode CP/M : SAVE O BIS.COM.

Le CP/M créera un fichier "bidon" nommé BIS, maintenant directement utilisable. Cette commande, lorsqu'on l'appelle, permet de faire fonctionner la commande précédemment utilisée sans avoir à la recharger. Si vous avez utilisé STAT.COM, en créant BIS.COM sur une disquette système, il vous suffira de taper BIS pour faire fonctionner STAT.

Deuxièmement, dans le numéro 18 d'Amstrad Magazine était proposé un superbe utilitaire REFUNSNIK lequel permet d'obtenir de nouvelles fonctions très puissantes. La fonction WINDOW avait un petit défaut, à savoir un bout de ligne tracé de travers en haut à droite

lorsqu'on incluait du texte (exemple : a\$="Bonjour": WINDOW,1,5,35,5,20,DA\$). Pour y remédier, voici une solution : chargez REFUNSNIK comme indiqué dans le magazine, et tapez en mode direct : POKE &95EF,&CD:POKE &95FO,&7B POKE &95F1,&96:POKE &967B,&2A POKE &967C,&CD:POKE &967D,&95 POKE &967E,&3F:POKE &967F,&C9 SAVE "REFUNSNIK",B,36900,1630.

Bravo à l'auteur qui a écrit ce super utilitaire !

Bock Patrice
Grosbliedestroff

R : Et merci à vous pour vos "tuyaux"...

Q : Suite à l'article intitulé "Infoco : du nouveau en CAO/DAO sur PC 1512" paru page 52 de votre numéro 20, je vous serais reconnaissant de bien vouloir me communiquer les adresses des firmes Infoco et Microvitec...

Robert LE GUENNEC
Savigny-le-Temple

R : L'adresse de Infoco est : INFOCO SARL, 7, rue des Pinsons, 78990 Elancourt. Microvitec, pour sa part, se trouve en Grande Bretagne : MICROVITEC, Futures Way, Bolling Road, Bradford BD4 7TU, West Yorkshire, ENGLAND.

NOË - Technologie Informatique - 25, rue de Hollande - 37100 TOURS
Tél. : (16) 47.51.04.28

SAUVEGARDE 21 MEGA POUR PC 1512 AMSTRAD

Comprend : Boitier externe Streamer 21 Méga - Alimentation 220 V - Connexion pour PC 1512
Bande magnétique 21 Méga - Notice d'installation et d'utilisation - Disquettes utilitaires

LE MEILLEUR RAPPORT PRIX-PERFORMANCE

**RECHERCHONS REVENDEURS
PC MICRO-SERVICES**

DISTRIBUTEUR RESEAUX MULTITACHES ET MULTIPOSTES SOUS MS-DOS SANS
MATERIEL PARTICULIER. Prix compétitifs (Kit de départ 7350 F).

Q : Étant possesseur d'un CPC 464, je voudrais savoir s'il existe un logiciel graphique du genre PCW PAINT mais pour CPC. Où puis-je trouver de plus amples renseignements sur Lorigraph de Loriciels ? Pourrais-je également savoir avec quel utilitaire graphique vous avez réalisé la couverture du numéro 10 d'Amstrad Magazine ?

Florent Courbet
Clainaux

R : Le logiciel PCW Paint est en fait l'adaptation de Cherry Paint conçu par le même éditeur (Micro-C) pour CPC. Il travaille en mode 2 exclusivement. Dans le même style (et parmi seulement les programmes français car le domaine est vaste) vous pouvez trouver Lorigraph de Loriciels (mode 1 exclusivement), Graph-X de Norsoft (fonctionne dans les trois modes), Superpaint de Micro-Application (pour faire de belles impressions). Il en existe bien d'autres dont AMX Mouse etc. Un test de Lorigraph est paru dans le numéro 7 de février 86 et la couverture du numéro 10, réalisée par J. Torrès, a été élaborée à partir de la tablette graphique Graphiscop (de MMC International).

Q : Je possède un Amstrad CPC 664. Avec mon CP/M, je sauvegarde facilement de disquette à disquette mais je suis confronté à un problème que je n'arrive pas à résoudre : est-il possible de sauvegarder une disquette qui n'a pas été formatée sur une disquette vierge formatée ?

Leleyter Bruno
Castelginest

R : Il est possible de "déformater" une face de disquette sans l'endommager mais cette opération n'est pas réalisable avec les utilitaires fournis avec la machine. Vous devrez donc faire appel à un "outil" supplémentaire. Nous réproprons l'usage qui est fait de certains "bons" copieurs mais le fait est que ceux-ci peuvent présenter un intérêt autre que le vulgaire piratage. Ainsi, nous avons "déformater" une disquette avec DISCOLOGY (de Méridien Informatique). En effet, celui-ci dispose d'une option "effacer formatage" et accepte de lire et de reproduire un secteur endom-

magé ou "déformater". Il suffit alors d'insérer une disquette non formatée en "source" et la face à "déformater" en destination. Le procédé est discutable mais efficace...

Q : Lecteur d'Amstrad Magazine, je viens de changer le CPC 464 de ma fille pour un PC 1512 DD. Ma fille débutant un BTS d'informatique, elle va faire des stages dans mon entreprise et devra manier Multiplan. [...] Peut-on espérer faire fonctionner, ne serait-ce qu'en démonstration, ce logiciel sur PC 1512 DD ? D'après l'informaticien de l'entreprise (qui est anti-Amstrad), cela est impossible. Pourtant M. Spiegel nous dit (n° 18) que ce logiciel fonctionne sur Amstrad 1512... Qu'en est-il exactement ?

Roger Besset
Eure

R : R.P. Spiegel a raison et vous pourrez non seulement "avoir une démo de Multiplan" mais encore mieux faire tourner ce programme sur PC 1512 DD ; nous vous rappelons que nous avons entamé lors du n° 23 d'Amstrad Magazine, une initiation à ce logiciel. (Voir notre second volet dans ce magazine).

Q : Possédant un Amstrad PC 1512, je désirerais recevoir des renseignements et des documents concernant les imprimantes couleurs ou, à défaut, les adresses des distributeurs des marques : Sharp JX-720, Juki 5510/5520, Okimate 20...

Michel Miglianico
Lyon

R : Nous n'avons pas, et c'est là une règle générale, de "documentation". Par contre, nous pouvons vous dire que Juki est distribué par Micro-Connection International, Oki par Métrologie et Sharp — naturellement — par Sharp Burotype Machines (S.B.M.). Les adresses sont : — Micro Connection Intl : 4, rue Diderot, 92150 Suresnes. — Oki/Métrologie : Tour d'Asnières, 4, av. Laurant-Cely, 92606 Asnières Cedex. — SBM : 151/153, av. Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers Cedex.

Q : J'ai suivi avec beaucoup d'intérêt votre article concernant la gestion de vidéo-club avec l'Amstrad PCW. Je serais inté-

ressé par l'achat d'un matériel Amstrad mais je me pose encore quelques questions. En effet, dans un premier temps, je désire effectuer des mailings personnalisés. Pour cela, je pense que le logiciel Quick Mailing conviendrait tout-à-fait. Cependant, ayant entendu que l'imprimante du PCW était moyenne, j'ai pensé prendre un PC 1512 et une imprimante plus "performante". La question est alors de savoir si Quick Mailing est compatible PC 1512 ? Est-il possible d'imprimer des étiquettes autocollantes sur n'importe quel type d'imprimante ? D'autre part, j'aimerais avoir les coordonnées de la société qui commercialise le logiciel "Vidéosoft".

C. Fanton (Cambronne Vidéo
Paris)

R : Beaucoup de questions auxquelles nous allons tenter de répondre. Pour ce qui est de Quick Mailing, il existe une version PC. Par ailleurs, il est faux de dire que l'imprimante du PCW est moyenne. Comparée à des imprimantes qui valent le prix de la configuration complète, il est certain qu'elle s'avère d'une relative lenteur et fragilité. Tout dépend bien sûr de l'usage que vous comptez en faire : si l'imprimante doit fonctionner 15 heures par jour et 360 jours par an, il est certain qu'elle sera vite usée. Sachez, si ce problème vous inquiète, que vous pouvez brancher n'importe quelle imprimante sur le PCW via une interface RS 232. Il est possible d'imprimer des étiquettes autocollantes sur n'importe quel type d'imprimante.

PC ou PCW ? Tout dépend de l'usage que vous ferez vraiment de votre ordinateur et de la fréquence d'utilisation de votre configuration. Leurs vocations — professionnelles — sont très différentes. Un bon vendeur saura analyser vos besoins et vous conseiller la meilleure solution. La société qui a conçu et installé le logiciel Vidéo Soft est BASIC CENTER : 98, bd Gabriel-Péri, 91170 Viry-Chatillon.

Q : Je possède un ordinateur Amstrad CPC 6128 auquel j'ai ajouté un lecteur de disquette FD 1 et une imprimante DMP 2000. J'ai acheté un logiciel DR Graph pour lequel il faut créer un fichier assign.sys. Malheureusement, je ne comprends pas la procédure pour créer ce

fichier. Pourriez-vous m'indiquer cette procédure pour que je puisse enfin imprimer mes graphiques.

R : Lorsque, sous CP/M, vous faites un : TYPE DRIVERS. GSX, l'ordinateur vous répond que le fichier Assign.sys contient la liste des périphériques qui seront utilisés par l'ordinateur durant une session de travail. Le programme appellera alors, selon la composition de ce fichier, le numéro de périphérique requis (01-21) et le drive courant. Vous êtes limité à cinq entrées dans le fichier ASSIGN et vous n'avez en fait besoin que d'inclure les "drivers" nécessaires, en ordre de taille avec l'écran par défaut (01), l'imprimante par défaut (21) ou encore la table traçante (11). Sur la disquette DR Graph, le driver imprimante est DDFXHR8, mais le driver pour imprimante 7 bits Epson (ou compatible) se trouve sur l'une des faces de vos disquettes système CP/M. Ce driver s'appelle DDFXLR7.PRL (pour DMP-1, on utilisera le fichier DD-DMP1.PRL, face 2). La procédure pour créer un "bon" fichier ASSIGN est donc :

1) Avec PIP, vous recopiez sur votre disquette de travail (copie de DR GRAPH) l'utilitaire ED.COM (face à disc CP/M). L'ordinateur affiche A > .
2) Tapez alors A > ED ASSIGN.SYS. L'ordinateur affiche : *.
3) Entrez i < enter > (vous allez pouvoir taper vos assignations périphériques).
Exemple :
1 : 21 a:ddfxlr7
2 : 11 a:ddhp7470
3 : 01 a:ddmode2
etc.

Lorsque vous aurez fini, appuyez simultanément sur <CONTROL> (la touche CTRL sur 464) et Z pour indiquer à l'ordinateur que la phase de saisie est terminée (SANS RETURN !). Enfin, appuyez sur e pour sauvegarder le nouveau fichier ASSIGN.SYS.

Vous devrez avoir sur la même face qu'ASSIGN.SYS le fichier qu'il contient (DDFXLR7, DDMODE2, etc.). Pour vérifier le contenu de ASSIGN.SYS, il suffit de faire un A > TYPE ASSIGN.SYS et le contenu du nouveau fichier apparaît.

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 les 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 synthétiseur de son, vous développerez 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 découvrirez 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, 450 F TTC plus votre cadeau gratuit : 3 mois d'abonnement à AMSTRAD MAGAZINE.

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.



VOTRE CADEAU GRATUIT 3 MOIS D'ABONNEMENT A AMSTRAD MAGAZINE*

Editions Weka - 12, cour St-Eloi
75012 Paris

*OFFRE LIMITÉE AU 31.08.87

BON DE COMMANDE

A compléter et à renvoyer sous enveloppe, sans timbrer à : Editions WEKA Libre-Réponse n° 2581-75, 75581 PARIS CEDEX 12

OUI, faites-moi parvenir un exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD" et mon cadeau gratuit. J'ai bien noté qu'en réservant cet ouvrage dès aujourd'hui, je bénéficie de mon cadeau gratuit. 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 commande (soit 450 F TTC) par chèque bancaire virement postal 3 volets à l'ordre des Editions Weka.

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Date _____ Signature _____

(* Offre valable jusqu'au 31.08.87)

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 extenans.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1 Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindre 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.

AMS 07/87

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.

AMAG 752601

LCE-CABLE

le Minitel intelligent



norme CEPT 2

teletel 3 0,73F toutes les 45 sec°

dont 0,46F reversé au fournisseur du service

teletel 1 : 36 13

teletel 2 : 36 14

annuaire des services teletel 3, tapez:AST3

code du service:.....

puis → fin →

Fichier :

[M] mémorisation Page

[F] mémorisation fenêtre

[A] Arrêt mémorisation

[ESC] Retour

[M] Mémorisation ascii

[A] Apprentissage de dialogues

[X] Exécution de procédures

[E] Editeur de textes

[T] Transferts de fichiers

[U] Applications utilisateur

[D] Utilitaires divers

[F] Fonctions Minitel

[Q] Fin et retour au DOS

Fichier de stockage : _

750 F (HT)

Avec LCE-CABLE, tirez le meilleur parti de votre PC et de votre Minitel. Branchez le câble, introduisez la disquette, et le Minitel devient intelligent. Capturez les images vidéotex et consultez-les hors communication ; vous économiserez ainsi du temps de connexion. Si vous consultez régulièrement une même information, créez une procédure automatique ; les consultations ultérieures ne nécessiteront plus alors qu'un seul geste. Vos données seront réintégréées ensuite dans d'autres logiciels. Enfin, un véritable langage de programmation vous permettra d'écrire vos propres applications.

 **La Commande Electronique**

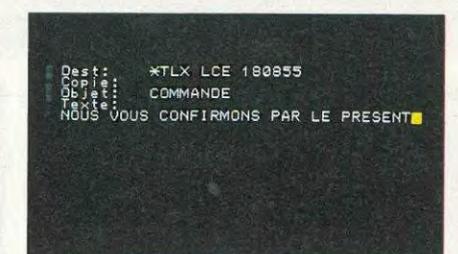
6 applications fournies avec LCE-CABLE



Récupération de listes d'adresses :
Cette application permet de récupérer des listes d'adresses à partir de l'annuaire Minitel. Prospectez par exemple tous les avocats de Vernon.



Récupération de numéros de téléphone :
Avec cet outil, complétez ou tenez à jour vos fichiers. Les numéros de téléphone sont automatiquement capturés sur l'annuaire.



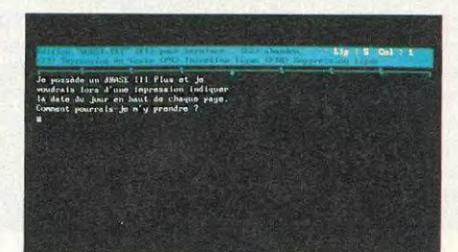
Emission et réception de télex :
A partir de votre PC, et en faisant appel au serveur Missive, vous pouvez très bien envoyer et recevoir des télex.



Consultation de comptes bancaires :
Les banques vous autorisent dorénavant à consulter un compte bancaire sur Minitel. LCE-CABLE permet d'extraire ces informations pour mieux gérer votre comptabilité.



Consultation de valeurs boursières :
Vous gérez votre portefeuille boursier... LCE-CABLE vous permettra d'enregistrer les nouvelles cotations à des fins de mise à jour.



Accès automatique au serveur LCE-TEL :
Cette application permet d'accéder à la messagerie du serveur LCE-TEL et d'envoyer automatiquement un message dans une boîte aux lettres.

- LCE-CABLE se compose d'une disquette au format PC, d'un manuel de 120 pages et d'un câble de liaison PC / Minitel. Les disquettes existent au format 5" 1/4 et 3" 1/2.
- LCE-CABLE supporte les cartes adaptateur d'écran monochrome, CGA, EGA et Hercules. Le PC doit être muni d'une sortie série RS-232.
- LCE-CABLE est livré avec les six applications suivantes :
 - récupération de listes d'adresses,
 - récupération de numéros de téléphone,
 - émission et réception de télex,
 - consultation de comptes bancaires,
 - consultation de valeurs boursières,
 - accès automatique au serveur LCE-TEL.

Existe également en version carte courte LCE-TEL, fonctionnant sans Minitel. Une fois insérée dans votre PC, cette carte vous permet d'obtenir les mêmes fonctionnalités que LCE-CABLE. Son prix est de 2.490 F H.T.

 **La Commande Electronique**
7, RUE DES PRIAS — 27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL
TÉL. 32 52 54 02 FAX N° 32 52 54 46 TÉLEX LCE 180 855

AMS 07/87

BON DE COMMANDE

A retourner à : La Commande Electronique
7, rue des Prias
27920 SAINT-PIERRE DE BAILLEUL

Nom : _____

Société : _____

N° : _____ Rue : _____

Ville : _____

Code postal : _____

Téléphone : _____

vous commande ... logiciels LCE-CABLE au prix unitaire de 889,50 F TTC, franco de port. Règlement par chèque joint à la commande.



BELOTE

Comme son nom l'indique, ce programme est une simulation de partie de belote. Il permet à un joueur isolé de faire seul une partie, le CPC gérant les trois autres partenaires. Le logiciel débute par un bref mode d'emploi puis vient le jeu lui-même. Le joueur qui distribue les cartes (donneur) est tiré

aléatoirement par l'ordinateur. Vous êtes le joueur numéro 1 et votre partenaire est le joueur n° 3. A tour de rôle, chaque joueur décide ou non de "prendre". Si personne ne veut prendre, vient alors le deuxième tour et si vous prenez, vous devrez choisir la couleur "atout" désirée. La couleur de cet atout est

inscrite en bas de la fenêtre ainsi que tous les messages inhérents à la partie en cours. Votre jeu est représenté par les cartes en bas de l'écran. Pour jouer, il suffit de déplacer le pointeur en dessous de vos cartes, à l'aide des flèches directionnelles, et de valider votre choix par appui sur la barre <ESPACE>. Ce jeu a

quand même quelques limitations : il ne permet pas de détecter les tricheries possibles, ne permet pas le "tout atout" ni le "sans atout". La partie s'achève quand l'une des équipes a totalisé mille points. Bonne partie...

Philippe Nguyen

```
10 REM NE PAS TAPER LES CODE DE CON [4307]
TROLE DU VERIFICATEUR ENTRE CROCHET
S !!!
20 *** NGUYEN PHILIPPE *** [923]
30 *** BELOTE *** [1742]
40 *** AMSTRAD MAG *** [1082]
50 ON BREAK GOSUB 5070 [617]
60 CLS:GOSUB 4960 [820]
70 CLS: PEN 3: LOCATE 10,15: PRINT "VEU [4246]
ILLEZ PATIENTER SVP"
80 DIM K(32): CC$=CHR$(229)+CHR$(227 [2752]
)+CHR$(228)+CHR$(226)
90 INK 0,1: INK 1,0: INK 2,6: INK 3,26 [1745]
: INK 4,24: GOSUB 3970
100 RANDOMIZE TIME [1777]
110 GOSUB 4270: JD=INT(RND*4) [2243]
120 GOSUB 130: GOTO 220 [826]
130 DATA A,R,D,V,X,9,8,7 [1461]
140 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2689]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(229): NEXT Q
150 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2948]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(227): NEXT Q
160 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2923]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(228): NEXT Q
170 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [3815]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(226): NEXT Q: RETUR
N
180 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2689]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(229): NEXT Q
190 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2948]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(227): NEXT Q
200 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [2923]
$: JF$=JF$+A$+CHR$(228): NEXT Q
210 RESTORE 130: FOR Q=1 TO 8: READ A [3079]
```

```
$: JF$=JF$+A$+CHR$(226): NEXT Q
220 JE$=JF$ [331]
230 CLS: JD=JD+1: IF JD=5 THEN JD=1 [1595]
240 JP=JD: LOCATE 17,1: PEN 2: PRINT "D [6736]
ISTRIBUTION": LOCATE 17,2: PRINT "JOU
UR": JD: WINDOW#5,33,40,1,16: PAPER#5,
3: CLS#5: WINDOW#5,33,40,2,16
250 FOR I=1 TO 10: A=(INT(RND*5)+1)* [2936]
2: B=(INT(RND*20)+1)*2
260 JE$=RIGHT$(JE$,64-B-A)+MID$(JE$ [2702]
,B+1,A)+LEFT$(JE$,B): NEXT I
270 FOR I=0 TO 3: J$(I+1)=MID$(JE$,I [1640]
*6+1,6)+MID$(JE$,24+I*4+1,4): NEXT I
280 NC=9: GOSUB 480 [393]
290 PAPER 3: GOSUB 4050 [1154]
300 LOCATE 2,1: AR$=MID$(JE$,41,2): P [3748]
RINT "ATOUT ": JR=1: C$(JR)=AR$: GOSUB
4570
310 GOSUB 420 [913]
320 GOSUB 1550 [901]
330 GOTO 590 [454]
340 GOSUB 1400 [899]
350 NC=15: GOSUB 480 [997]
360 GOSUB 420 [913]
370 PAPER 3: GOSUB 4050 [1154]
380 JO(JP)=1: IF JP+2<5 THEN JO(JP+2 [1865]
)=1 ELSE JO(JP-2)=1
390 IF (JP+3)<5 THEN JO(JP+3)=0 ELS [2295]
E JO(JP-1)=0
400 IF JP+1<5 THEN JO(JP+1)=0 ELSE [1791]
JO(JP-3)=0
410 GOTO 1560 [387]
420 KK$="" [294]
430 FOR I=1 TO 32 [309]
```

```
440 A$=STR$(K(I)) [915]
450 KK$=KK$+MID$(A$,2,1): NEXT I [1543]
460 KK$=MID$(KK$,1,8)+" "+MID$(KK$, [3769]
9,8)+" "+MID$(KK$,17,8)+" "+MID$(KK
$,25,8)
470 RETURN [555]
480 JD$=JF$ [363]
490 FOR J=1 TO 4 [621]
500 JJ$="" [411]
510 FOR C=1 TO 63 STEP 2 [962]
520 C$=MID$(JD$,C,2) [494]
530 CC=INSTR(J$(J),C$) [956]
540 IF CC<>0 THEN JJ$=JJ$+C$: K((C+1 [1426]
)/2)=J
550 NEXT C [381]
560 J$(J)=JJ$ [550]
570 NEXT J [370]
580 RETURN [555]
590 JA=JP: XX=0: TT=1: C=4 [1775]
600 JP=JP+1: XX=XX+1: V$="": IF JP=5 T [1909]
HEN JP=1
610 IF XX=5 THEN 1070 [743]
620 GOSUB 1550 [901]
630 PEN#5,2: LOCATE#5,2,1: PRINT#5,"T [2124]
OUR 1": PRINT CHR$(7);
640 GOSUB 1550 [901]
650 IF JP=1 THEN 670 [896]
660 GOTO 720 [421]
670 LOCATE#5,2,2: PRINT#5,"PRISE " [649]
680 LOCATE#5,2,3: PRINT#5,"O/N ?" [1392]
690 V$=UPPER$(INKEY$): IF V$="" THEN [1060]
690
700 IF V$="O" THEN GOSUB 1400: AC$=M [4994]
ID$(AR$,2,1): GOTO 350
710 IF V$="N" THEN 600 ELSE GOTO 69 [2207]
0
720 JD$=J$(JP)+AR$ [1313]
730 NA=0: NA$="": NS$="" [679]
740 FOR I=2 TO 12 STEP 2 [828]
750 IF MID$(JD$,I,1)=MID$(AR$,2,1) [3885]
THEN NA=NA+1: NA$=NA$+MID$(JD$,I-1,1
): GOTO 770
760 NS$=NS$+MID$(JD$,I-1,1) [496]
770 NEXT I [375]
780 IF NA>=4 THEN 1030 [681]
790 IF NA=1 THEN 990 [708]
800 IF NA>1 THEN IF INSTR(NA$,"V")= [2115]
1 THEN 1030
810 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V") [3744]
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN
820
820 GOTO 840 [332]
830 IF INSTR(NA$,"A")<>0 THEN 1030 [1654]
840 IF CI(JP)=1 THEN 860 [953]
850 GOTO 870 [534]
860 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V") [3748]
```

```
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN
1030
870 IF NA>=3 THEN IF INSTR(NA$,"V") [3352]
<>0 THEN IF INSTR(NA$,"D")<>0 THEN
890
880 GOTO 900 [3201]
890 IF INSTR(NA$,"R")<>0 THEN IF IN [3128]
STR(NS$,"A")<>0 THEN 1030
900 AS=0 [303]
910 FOR I=1 TO 11 STEP 2 [1562]
920 IF MID$(J$(JP),I,1)="A" THEN IF [6243]
MID$(J$(JP),I+1,1)<>MID$(AR$,2,1)
THEN AS=AS+1
930 NEXT I [375]
940 IF AS<2 THEN 990 [384]
950 IF INSTR(NA$,"9")<>0 THEN IF IN [2617]
STR(NA$,"A")<>0 THEN 970
960 GOTO 980 [496]
970 IF INSTR(NA$,"X")<>0 THEN 1030 [1294]
980 IF INSTR(NA$,"V")<>0 THEN IF IN [4022]
STR(NA$,"9")<>0 THEN 1030
990 IF C<>4 THEN 1230 ELSE PEN#5,2: [2696]
LOCATE#5,2,2: PRINT#5,"JOU.": JP
1000 LOCATE#5,2,3: PRINT#5,"PASSE": P [2767]
RINT CHR$(7);
1010 FOR Q=0 TO 2000: NEXT Q [1493]
1020 IF TT=1 THEN 600 ELSE GOTO 123 [1734]
0
1030 PEN#5,2: LOCATE#5,2,2: PRINT#5," [2248]
JOU.": JP
1040 LOCATE#5,2,3: PRINT#5,"PREND": P [4377]
RINT CHR$(7);: FOR Q=1 TO 2000: NEXT
Q
1050 IF TT=2 THEN LOCATE#5,1,15: PEN [3293]
#5,1: PRINT#5,"ATOUT": AC$: GOTO 340
1060 AC$=MID$(AR$,2,1): GOTO 340 [1202]
1070 FOR II=1 TO 4 [585]
1080 CLS#5: LOCATE #5,2,1: PRINT#5,"T [2541]
OUR 2"
1090 TT=2 [234]
1100 JP=JA+II: IF JP>4 THEN JP=JP-4 [877]
1110 GOSUB 1550 [901]
1120 IF JP=1 THEN 1260 [579]
1130 RESTORE 1140 [723]
1140 DATA 229,227,228,226 [586]
1150 FOR C=1 TO 4 [591]
1160 READ AC: AC$=CHR$(AC) [568]
1170 JD$=J$(JP)+AR$: NA=0: NA$="": NS$ [1942]
=""
1180 FOR V=2 TO 12 STEP 2 [1571]
1190 IF MID$(JD$,V,1)<>CHR$(AC) THE [4309]
N NS$=NS$+MID$(JD$,V-1,1)
1200 IF MID$(JD$,V,1)=CHR$(AC) THEN [3814]
NA=NA+1: NA$=NA$+MID$(JD$,V-1,1)
1210 NEXT V [358]
1220 GOTO 780 [409]
```

LISTING

```

1230 NEXT C [381]
1240 IF II>=4 GOTO 230 [693]
1250 NEXT II [453]
1260 LOCATE#5,2,2:PRINT#5,"PRISE " [649]
1270 LOCATE #5,2,3:PRINT#5,"O/N ?" [1392]
1280 V$=UPPER$(INKEY$):IF V$="" THE [973]
N 1280
1290 IF V$="O" THEN GOSUB 1310:GOSU [2433]
B 1400:GOTO 350
1300 IF V$="N" THEN 1240 ELSE GOTO [2210]
1280
1310 PEN#5,1:LOCATE#5,1,4:PRINT#5," [4100]
P=PIQ.":PRINT#5,"K=CAR.":PRINT#5,"C
=CDE.":PRINT#5,"T=TRE,"
1320 LOCATE#5,1,8:PEN#5,2:PRINT#5, [2025]
" QUOI ?"
1330 Z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 1330 [938]
1340 IF Z$="P" THEN AC$=CHR$(229):G [2016]
OTO 1380
1350 IF Z$="K" THEN AC$=CHR$(227):G [2512]
OTO 1380
1360 IF Z$="C" THEN AC$=CHR$(228):G [1383]
OTO 1380
1370 IF Z$="T" THEN AC$=CHR$(226) E [2579]
LSE GOTO 1330
1380 PEN #5,1:LOCATE #5,1,15:PRINT# [2743]
5,"ATOUT:":AC$
1390 RETURN [555]
1400 J$(JP)=J$(JP)+AR$ [1238]
1410 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(31," [1027]
")
1420 CLS#5:LOCATE#5,1,15:IF TT=2 TH [8217]
EN PRINT#5,"ATOUT:":IF AC$=CHR$(22
9) OR AC$=CHR$(226) THEN PEN#5,1:PR
INT#5,AC$ ELSE PEN#5,2:PRINT#5,AC$
1430 IF TT=1 THEN IF RIGHT$(AR$,1)= [10457]
CHR$(229) OR RIGHT$(AR$,1)=CHR$(226
) THEN PEN#5,1:PRINT#5,"ATOUT:":RIG
HT$(AR$,1) ELSE PEN#5,2:PRINT#5,"AT
OUT:":RIGHT$(AR$,1)
1440 LOCATE 17,1:PRINT"DISTRIBUTION [4628]
2":PAPER#1,0:CLS#1:FOR QW=1 TO 100
0:NEXT QW
1450 C=22:CN=0 [1049]
1460 FOR I=1 TO 4 [450]
1470 J=JA+I:IF J>4 THEN J=J-4 [1362]
1480 IF J=JP THEN J$(J)=J$(J)+MID$( [2868]
JE$,C*2-1,4):CN=2
1490 IF J<>JP THEN J$(J)=J$(J)+MID$ [3067]
(JE$,C*2-1,6):CN=3
1500 C=C+CN [793]
1510 NEXT I [375]
1520 LOCATE 1,1:PRINT" JOU 1 JOU [2442]
2 JOU 3 JOU 4"
1530 LOCATE 17,2:PRINT" " [1275]
1540 PRINT CHR$(7)CHR$(7):RETURN [1633]
1550 RETURN [555]
1560 DATA A,X,R,D,V,9,8,7 [1838]
1570 RESTORE 1560 [735]
1580 FOR I=1 TO 63 STEP 2 [1310]
1590 READ C$ [337]
1600 IF C$="7" THEN RESTORE 1560 [1892]
1610 MID$(JD$,I)=C$ [867]
1620 NEXT I [375]
1630 KK$=MID$(KK$,1,8)+MID$(KK$,10, [2586]
8)+MID$(KK$,19,8)+MID$(KK$,28,8)
1640 GOSUB 1770 [873]
1650 GOSUB 1660:GOSUB 490:JF$="" :JE [3515]
$="" :PAPER 3:GOSUB 4050:T=0:GOTO 27
10
1660 II=(INSTR(CC$,AC$))*8 [1582]
1670 DATA 5,6,1,2,3,4,7,8 [984]
1680 RA$="" :RC$="" [690]
1690 RESTORE 1670 [585]
1700 FOR I=1 TO 8 [462]
1710 READ P [409]
1720 RA$=RA$+MID$(KK$,II+P-8,1):RC$ [3237]
=RC$+MID$(JD$, (II+P-8)*2-1,2)
1730 NEXT I [375]
1740 KK$=LEFT$(KK$,II-8)+RA$+RIGHT$ [1921]
(KK$,32-II)
1750 JD$=LEFT$(JD$, (II-8)*2)+RC$+RI [2489]
GHT$(JD$, (32-II)*2)
1760 RETURN [555]
1770 FOR I=2 TO 26 STEP 8 [918]
1780 C$=MID$(KK$,I+3,1)+MID$(KK$,I, [1102]
3)
1790 MID$(KK$,I)=C$ [672]
1800 NEXT I:RETURN [719]
1810 C$=AC$ [286]
1820 II=(INSTR(CC$,C$))*8-7 [1254]
1830 PZ=40400 [303]
1840 FOR I=II TO II+8 [1187]
1850 VC$=MID$(KK$,I,1) [854]
1860 IF VC$="-" THEN NEXT I ELSE RE [3632]
TURN
1870 X=LEN(J$(JR)) [1495]
1880 FOR G=1 TO X STEP 2 [1134]
1890 C$=MID$(J$(JR),G,2):CJ$=MID$(J [2087]
$(JR),G+1,1):IF CJ$=AC$ THEN 1930
1900 IF C$="-" THEN 1930 [669]
1910 P=(INSTR(JD$,C$)+1)/2 [1055]
1920 C$=MID$(C$,2,1):GOSUB 1820:IF [3248]
P=I THEN CM$="O":P=P*2-1:RETURN
1930 NEXT G [377]
1940 CM$="N":RETURN [1699]
1950 C$=AC$:GOTO 1970 [1043]
1960 C$=JV$ [204]
1970 II=(INSTR(CC$,C$))*8:P=40500 [1546]
1980 FOR I=II TO II-7 STEP -1 [1474]
1990 PA$=MID$(KK$,I,1) [749]

```

```

2000 IF PA$="-" THEN 2020 [799]
2010 IF VAL(PA$)=JR THEN PP$=MID$(J [3121]
D$,I*2-1,2):RETURN
2020 PRINT CHR$(7):NEXT I [1438]
2030 PP$="O":RETURN [629]
2040 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3350 [1644]
2050 P=40601 [496]
2060 DATA 7,8,9,V,D,R,X,A [353]
2070 RESTORE 2060 [794]
2080 JT$=J$(JR) [552]
2090 FOR I=2 TO LEN(J$(JR)) STEP 2 [1445]
2100 IF MID$(J$(JR),I,1)=AC$ THEN M [2318]
ID$(JT$,I-1)="*"
2110 NEXT I [375]
2120 READ V$ [419]
2130 V=INSTR(JT$,V$) [1699]
2140 IF V=0 THEN 2120 [953]
2150 C$(JR)=MID$(J$(JR),V,2) [726]
2160 RETURN [555]
2170 NA=0 [161]
2180 FOR I=2 TO LEN(J$(JR)) STEP 2 [1445]
2190 IF MID$(J$(JR),I,1)=AC$ THEN N [1719]
A=NA+1
2200 NEXT I [375]
2210 RETURN [555]
2220 II=(INSTR(CC$,JV$))*8-7:P=4080 [1876]
0
2230 FOR I=II TO II+7 [1196]
2240 VC$=MID$(KK$,I,1) [854]
2250 IF VC$="-" THEN 2270 [1210]
2260 IF VAL(VC$)=JR THEN C$(JR)=MID [2949]
$(JD$,I*2-1,2):RETURN
2270 NEXT I [375]
2280 FOR J=1 TO 4 [621]
2290 P=40900 [497]
2300 IF MID$(C$(J),2,1)=AC$ THEN C$ [2365]
=AC$:GOTO 2330
2310 NEXT J [370]
2320 C$=JV$ [204]
2330 II=(INSTR(CC$,C$))*16-15 [1358]
2340 FOR C=II TO II+16 STEP 2 [1559]
2350 FOR J=1 TO 4 [621]
2360 IF MID$(JD$,C,2)=C$(J) THEN RE [2181]
TURN
2370 NEXT J [370]
2380 NEXT C [381]
2390 DATA X,R,D,V,9,8,7,A [960]
2400 RESTORE 2390:P=40950 [1161]
2410 FOR I=1 TO 8 [462]
2420 READ Z$:Z=INSTR(J$(JR),Z$) [1078]
2430 IF Z<>0 THEN IF MID$(J$(JR),Z+ [4409]
1,1)<>AC$ THEN C$(JR)=MID$(J$(JR),Z
,2):RETURN
2440 NEXT I [375]
2450 X1=1 [455]
2460 IF T1=162 THEN T1=250 [832]

```

```

2470 IF T2=162 THEN T2=250 [1054]
2480 LOCATE X1*5-3,25:PRINT CHR$(24 [3623]
4)+CHR$(244)
2490 LOCATE#5,1,7:PRINT#5," A VOUS [3797]
DE JOUER [SPACE] <- ->":CHR
$(7);
2500 X$=INKEY$:IF X$="" THEN 2500 [2372]
2510 IF X$=CHR$(243) THEN IF X1<8 T [3223]
HEN LOCATE X1*5-3,25:PRINT" ":X1=X
1+1
2520 IF X$=CHR$(242) THEN IF X1>1 T [5018]
HEN LOCATE X1*5-3,25:PRINT" ":X1=X
1-1
2530 IF X$=CHR$(32) THEN LOCATE#5,1 [4562]
,7:PRINT#5,SPACE$(40):GOTO 2550
2540 GOTO 2480 [395]
2550 C$(JR)=MID$(J$(JR),2*X1-1,2):I [8157]
F C$(JR)="--" THEN 2480 ELSE FOR Q=
18 TO 24:LOCATE 5*X1-4,Q:PRINT"
":NEXT Q:LOCATE X1*5-3,25:PRINT" "
:RETURN
2560 IF JR=1 THEN LOCATE 7,2 [1002]
2570 IF JR=2 THEN LOCATE 7,1 [1616]
2580 IF JR=3 THEN LOCATE 3,1 [925]
2590 IF JR=4 THEN LOCATE 3,2 [700]
2600 GOSUB 4570:GOSUB 2610:RETURN [2522]
2610 RETURN [555]
2620 GOSUB 2280:AT$=MID$(C$(J),1,1) [1520]
2630 DATA 7,8,D,R,X,A,9,V,V,V [600]
2640 RESTORE 2630 [888]
2650 FOR I=1 TO 8 [462]
2660 READ Z$:IF Z$<>AT$ THEN NEXT I [2053]
2670 FOR J=I+1 TO 8 [1207]
2680 READ ZZ$:ZZ$=ZZ$+AC$:IF INSTR( [4629]
J$(JR),ZZ$)<>0 THEN PM$="O":RETURN
2690 NEXT J [370]
2700 PM$="N":RETURN [736]
2710 GOSUB 3180 [1148]
2720 JV$=MID$(C$(JR),2,1) [368]
2730 GOSUB 2560 [827]
2740 IF TT=4 THEN 2770 [617]
2750 GOSUB 3200 [953]
2760 GOTO 2730 [393]
2770 GOSUB 2280:JA=J-1:IF JA=0 THEN [2738]
JA=4
2780 T=T+1:GOSUB 2820 [609]
2790 GOSUB 3810:GOSUB 3920 [1309]
2800 IF T=8 THEN GOSUB 2930:GOSUB 1 [2828]
40:FOR I=1 TO 4:PO(I)=0:NEXT I:GOTO
230
2810 GOTO 2710 [397]
2820 PA$="--DR-----XA--9-----V" [1621]
2830 PC$="--VDR-----XA" [1575]
2840 FOR I=1 TO 4 [450]
2850 JE$=JE$+C$(I) [858]

```

```

2860 IF MID$(C$(I),2,1)=AC$ THEN 28 [1245]
80
2870 PO(J)=PO(J)+INSTR(PC$, (MID$(C$ [2691]
(I),1,1))) :GOTO 2890
2880 PO(J)=PO(J)+INSTR(PA$, (MID$(C$ [2801]
(I),1,1)))
2890 NEXT I [375]
2900 IF T=8 THEN PO(J)=PO(J)+10:PA$ [2314]
="":PC$=""
2910 T1=PO(1)+PO(3):T2=PO(2)+PO(4) [1791]
2920 LOCATE#5,1,1:PRINT#5,"*POINTS* [9424]
":LOCATE#5,1,3:PRINT#5,"J1-J3=":LOC
ATE#5,2,4:PRINT#5,T1:LOCATE #5,1,5:
PRINT#5,"J2-J4=":LOCATE #5,2,6:PRIN
T#5,T2:RETURN
2930 CLS [91]
2940 LOCATE 10,1:PRINT"RESULTAT":LO [5441]
CATE 2,3:PRINT"POINTS J1-J3=":T1:LO
CATE 2,4:PRINT"POINTS J2-J4=":T2
2950 IF JP=3 THEN JP=1 ELSE IF JP=4 [2420]
THEN JP=2
2960 LOCATE 1,6:PRINT"JOUEURS":JP;" [3187]
-":JP+2;" ONT PRIS"
2970 IF JP=1 THEN IF T1<T2 THEN 300 [2050]
0
2980 IF JP=2 THEN 3010 [916]
2990 LOCATE 3,7:PRINT"ILS GAGNENT": [2802]
D=0:GOTO 3020
3000 LOCATE 3,7:PRINT"ILS SONT DEDA [3511]
NS":D=1:GOTO 3020
3010 IF T2<T1 THEN 3000 ELSE GOTO 2 [932]
990
3020 GOSUB 3050:PRINT:PRINT"APPUYER [4446]
[SPACE] POUR CONTINUER"
3030 Z$=INKEY$:IF Z$<>" " THEN 3030 [895]
:RETURN
3040 CLS:RETURN [832]
3050 IF JP=1 THEN IF D=1 THEN T1=0: [2276]
T2=162:GOTO 3090
3060 IF JP=2 THEN IF D=1 THEN T2=0: [1963]
T1=162:GOTO 3090
3070 IF T1=0 THEN T2=250:LOCATE 1,8 [3783]
:PRINT"J1-J3 SONT CAPOTS"
3080 IF T2=0 THEN T1=250:LOCATE 1,8 [3342]
:PRINT"J2-J4 SONT CAPOTS"
3090 T3=T3+T1:T4=T4+T2 [1275]
3100 LOCATE 1,9:PRINT"TOTAL J1-J3=" [2571]
:T3
3110 LOCATE 1,10:PRINT"TOTAL J2-J4= [1751]
":T4
3120 IF T3>1000 THEN IF T3>T4 THEN [2335]
3150
3130 IF T4>1000 THEN IF T4>T3 THEN [2727]
3160
3140 RETURN [555]
3150 LOCATE 1,11:PRINT"J1-J3 GAGNEN [4308]

```

```

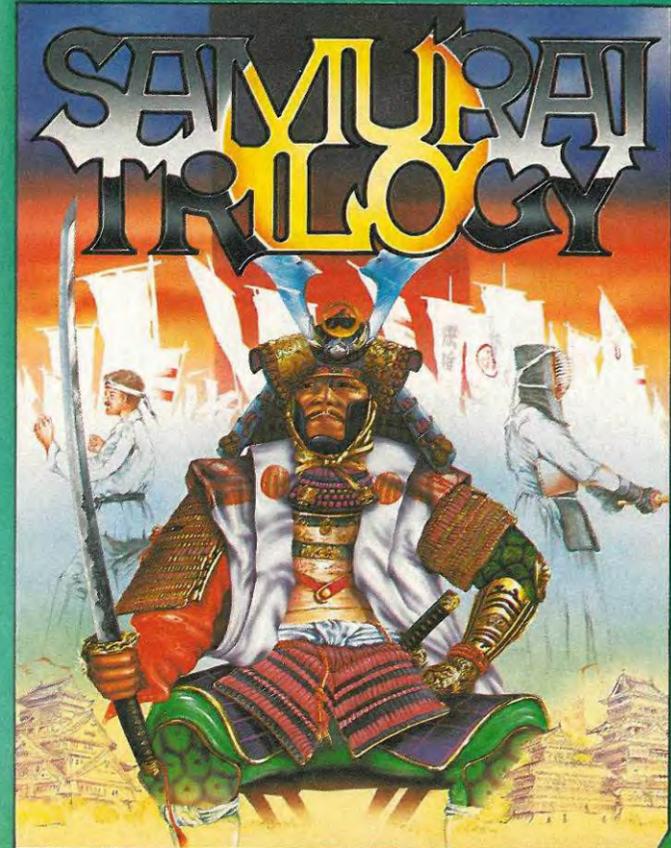
T LA PARTIE":GOTO 3170
3160 LOCATE 1,11:PRINT"J2-J4 GAGNEN [3977]
T LA PARTIE"
3170 T3=0:T4=0:RETURN [2018]
3180 TT=1:JR=JA+1:IF JR=5 THEN JR=1 [2500]
3190 IF JR=1 THEN GOSUB 2450:RETURN [3491]
ELSE GOTO 3210
3200 TT=TT+1:JR=JR+1:IF JR=5 THEN J [2527]
R=1:GOTO 3190
3210 IF TT<>1 THEN 3440 [652]
3220 IF JO(JR)=1 THEN 3240 [1281]
3230 GOSUB 1870:GOTO 3370 [1871]
3240 GOSUB 2170:IF NA=0 THEN 3390 [1761]
3250 IF NA=1 THEN Z$="9"+AC$:IF INS [3890]
TR(J$(JR),Z$)<>0 THEN 3390
3260 Z=JR [752]
3270 FOR JR=1 TO 4:IF JR=Z THEN 330 [2189]
0
3280 GOSUB 2170 [873]
3290 IF NA<>0 THEN JR=Z:GOTO 3320 [1245]
3300 NEXT JR [402]
3310 JR=Z:GOTO 3230 [1290]
3320 GOSUB 1810 [889]
3330 IF VAL(VC$)<>JR THEN 3350 [2064]
3340 C$(JR)=MID$(JD$,I*2-1,2):RETUR [1226]
N
3350 GOSUB 1950 [853]
3360 C$(JR)=PP$:RETURN [1011]
3370 IF CM$="0" THEN C$(JR)=MID$(JD [1396]
$,P,2):RETURN
3380 GOSUB 2040:RETURN [917]
3390 Z=INT(RND*3) [676]
3400 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3350 [1644]
3410 GOTO 3230 [443]
3420 IF Z=1 THEN 3380 [1405]
3430 GOTO 3390 [626]
3440 IF JV$=AC$ THEN 3700 [1597]
3450 IF INSTR(J$(JR),JV$)=0 THEN 35 [2178]
20
3460 GOSUB 2280:IF J=JR-1 THEN IF C [3611]
$=AC$ THEN 3510
3470 C$=JV$:GOSUB 1820 [1172]
3480 IF VAL(VC$)=JR THEN C$(JR)=MID [2949]
$(JD$,I*2-1,2):RETURN
3490 Z=JR+2:IF Z>4 THEN Z=JR-2 [2201]
3500 GOSUB 2280:IF Z=J THEN IF MID$ [2833]
(C$(Z),2,1)=AC$ THEN GOSUB 2220:RET
URN
3510 GOSUB 1960:C$(JR)=PP$:RETURN [2890]
3520 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3590 [1628]
3530 GOSUB 2280 [851]
3540 Z=JR+2:IF Z>4 THEN Z=JR-2 [2201]
3550 IF J=Z THEN 3630 [826]
3560 GOSUB 2170:IF NA=0 THEN GOSUB [2958]
2040:RETURN
3570 IF MID$(C$(J),2,1)=AC$ THEN GO [3496]

```

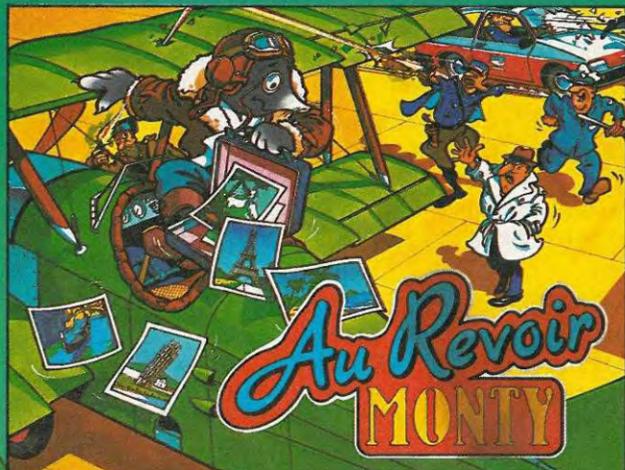
Des Logiciels...



Voici le héros le plus dynamique de Gremlin sur le chemin de nouvelles aventures. Après ses derniers exploits pour sauver le monde du lutin malveillant et de ses jouets monstrueux, Thing a pris un repos bien mérité, mais toute chose a une fin et le voici prêt à repartir. Que va-t-il bien pouvoir se passer? Il va tout simplement finir correctement son travail et empêcher l'ordinateur de l'usine de produire ces jouets hideux. Si vous tenez à accompagner Thing dans sa nouvelle escapade, vous allez devoir faire preuve de vivacité et de tenacité.



SAMURAI TRILOGY
Seul l'honorable survivra à ce conflit sanguinaire...
Au plus profond de l'orient, dans la province de la rivière Nang, vit une bande de guerriers aussi expérimentés que redoutables. Seuls les élèves exceptionnels sont autorisés à s'entraîner sous la surveillance de leurs maîtres suprêmes pour recevoir la récompense la plus prestigieuse dont ils puissent rêver: le titre de 'Seigneur Samourai de la guerre'.



AU REVOIR MONTY
Monty the Mole, s'est lancée à la découverte de l'Europe. Il est poursuivi par 'Intermole' et de nombreux gendarmes dans ses cambriolages qui lui procureront assez d'argent pour prendre sa retraite dans l'île grecque de Montoss dont il rêve depuis toujours.



Venus D'Ailleurs



THING BOUNCES BACK
CBM 64/128 - Cassette, Disquette
SPECTRUM - Cassette
AMSTRAD - Cassette, Disquette
MSX - Cassette

AU REVOIR MONTY
CBM 64/128, AMSTRAD - Cassette, Disquette
MSX - Cassette SPECTRUM - Cassette
SAMURAI TRILOGY
CBM 64/128, AMSTRAD - Cassette, Disquette
MSX - Cassette SPECTRUM - Cassette

```

SUB 2620 ELSE GOTO 3590
3580 IF PM$="0" THEN 3740 ELSE GOSU [1390]
B 2040:RETURN
3590 IF NA=1 THEN 3620 [928]
3600 IF NA>=3 THEN 3620 [767]
3610 Z$="V"+AC$:IF INSTR(JD$,Z$)=0 [2853]
THEN 3620 ELSE 3690
3620 GOSUB 1950:C$(JR)=PP$:RETURN [2692]
3630 GOSUB 2170:IF NA=1 THEN Z$="9" [3640]
+AC$:Z=INSTR(J$(JR),Z$) ELSE GOTO 3
660
3640 IF Z=0 THEN 3660 [1541]
3650 V$="V"+AC$:IF INSTR(JD$,V$)<>0 [3526]
THEN C$(JR)=Z$:RETURN
3660 IF JO(JR)=1 THEN 3380 [1285]
3670 GOSUB 3930:IF W=1 THEN 3590 [1628]
3680 GOSUB 2390:RETURN [1572]
3690 Z$="9"+AC$:IF INSTR(J$(JR),Z$) [4518]
<>0 THEN C$(JR)=Z$:RETURN ELSE GOTO
3620
3700 GOSUB 2170:IF NA<>0 THEN 3740 [2065]
3710 GOSUB 2280:Z=JR+2:IF Z>4 THEN [3243]
Z=JR-2
3720 IF J<>Z THEN 3380 [434]
3730 GOTO 3660 [668]
3740 IF NA=1 THEN GOSUB 1950:C$(JR) [1807]
=PP$:RETURN
3750 GOSUB 2620:IF PM$="0" THEN 379 [2023]
0
3760 GOSUB 2280:Z=Z+2:IF Z>4 THEN Z [1854]
=Z-2
3770 IF J<>Z THEN GOSUB 1950:C$(JR) [1901]
=PP$:RETURN
3780 GOTO 3600 [680]
3790 GOSUB 1810:IF VAL(VC$)=JR THEN [2084]
3340
3800 C$(JR)=ZZ$:RETURN [563]
3810 FOR I=1 TO 4 [450]
3820 N=INSTR(J$(I),C$(I)) [819]
3830 MID$(J$(I),N)="--" [823]
3840 NEXT I [375]
3850 FOR I=1 TO 4 [450]
3860 M=INSTR(JD$,C$(I)) [679]
3870 MID$(JD$,M)="--" [955]
3880 MID$(KK$, (M+1)/2)="--" [1220]
3890 NEXT I [375]
3900 FOR I=1 TO 4:C$(I)="":NEXT I [2299]
3910 RETURN [555]
3920 LOCATE#5,1,8:PRINT#5,"[TOUCHE] [8995]
":CALL &BB06:FOR I=1 TO 4:PAPER#I,0
:CLS#I:NEXT:LOCATE#5,1,8:PRINT#5,"
":RETURN
3930 GOSUB 2170:N=0:L=LEN(J$(JR)) [2117]
3940 FOR I=1 TO L STEP 2:IF MID$(J$ [1904]
(JR),I,1)<>"-" THEN N=N+1
3950 NEXT I:IF NA=N THEN W=1 ELSE W [992]
=0
3960 RETURN [555]
3970 SYMBOL AFTER 96 [1208]
3980 DATA 114,1,3,7,15,15,1,3,0,115 [4423]
,0,128,192,224,224,0,128,0,116,1,3,
7,15,7,3,1,0,117,128,192,224,240,22
4,192,128,0
3990 DATA 118,6,15,15,15,7,3,1,0,11 [6271]
9,192,224,224,224,192,128,0,0,120,3
,1,1,7,7,7,0,1,121,224,192,192,240,
240,240,128,192
4000 RESTORE 3980:FOR I=1 TO 8:READ [9490]
CH:FOR J=1 TO 8:READ CH(J):NEXT J:
SYMBOL CH,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),C
H(5),CH(6),CH(7),CH(8):NEXT I
4010 DATA 96,0,0,31,31,24,24,24,24, [7119]
97,0,0,224,224,112,112,16,16,98,24,
24,24,31,31,24,24,24,99,16,16,16,24
8,248,12,12,12,100,24,24,24,24,24,2
4,0,0,101,12,12,12,12,12,12,0,0
4020 DATA 102,24,24,24,24,24,24,24, [3420]
24,103,24,24,24,24,31,31,0,0,104,24
,24,120,120,224,224,0,0
4030 DATA 105,0,0,24,24,24,24,24,12 [7592]
,106,0,0,24,24,24,24,24,48,107,12,1
2,12,12,12,6,6,6,108,48,48,48,48,48
,96,96,96,109,6,6,3,3,1,1,0,0,110,9
6,96,192,192,128,128,0,0
4040 RESTORE 4010:FOR I=1 TO 15:REA [6677]
D CH:FOR J=1 TO 8:READ CH(J):NEXT J
:SYMBOL CH,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),
CH(5),CH(6),CH(7),CH(8):NEXT I:RETU
RN
4050 FOR I=1 TO LEN(J$(1))/2 [1129]
4060 VA$=MID$(J$(1),I*2-1,1):CO$=MI [1733]
D$(J$(1),I*2,1)
4070 IF CO$=CHR$(229) THEN PEN 1:A1 [3313]
=229:A2=114:A3=115
4080 IF CO$=CHR$(227) THEN PEN 2:A1 [2210]
=227:A2=116:A3=117
4090 IF CO$=CHR$(228) THEN PEN 2:A1 [2993]
=228:A2=118:A3=119
4100 IF CO$=CHR$(226) THEN PEN 1:A1 [2081]
=226:A2=120:A3=121
4110 IF VA$="D" OR VA$="R" OR VA$=" [3724]
A" OR VA$="V" OR VA$="X" THEN GOSUB
4190
4120 ON VAL(VA$) GOSUB 4200,4200,42 [2643]
00,4200,4200,4200,4140,4170,4180
4130 NEXT I:PEN 2:PAPER 0:RETURN [1268]
4140 LOCATE I*5-4,18:PRINT VA$+STRI [7559]
NG$(2,"")+VA$:LOCATE I*5-4,19:PRIN
T CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(3
2):LOCATE I*5-4,20:PRINT CHR$(32)+C
HR$(A2)+CHR$(A3)+CHR$(32)
4150 LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$(32) [7456]

```

ABONNEMENT

Economisez
65F

12 NUMEROS
+ 4 HORS-SERIE

275F AU LIEU
DE 340F

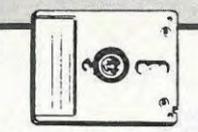


CASSETTES



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, 8-7, 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° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
(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.
 n° 21, 22, 23 : 170 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

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

ANCIENS NUMEROS 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23
(entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
 Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 : 300 F.
(envoi gratuit).

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM _____ PRENOM _____

RUE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TAB PNS Date

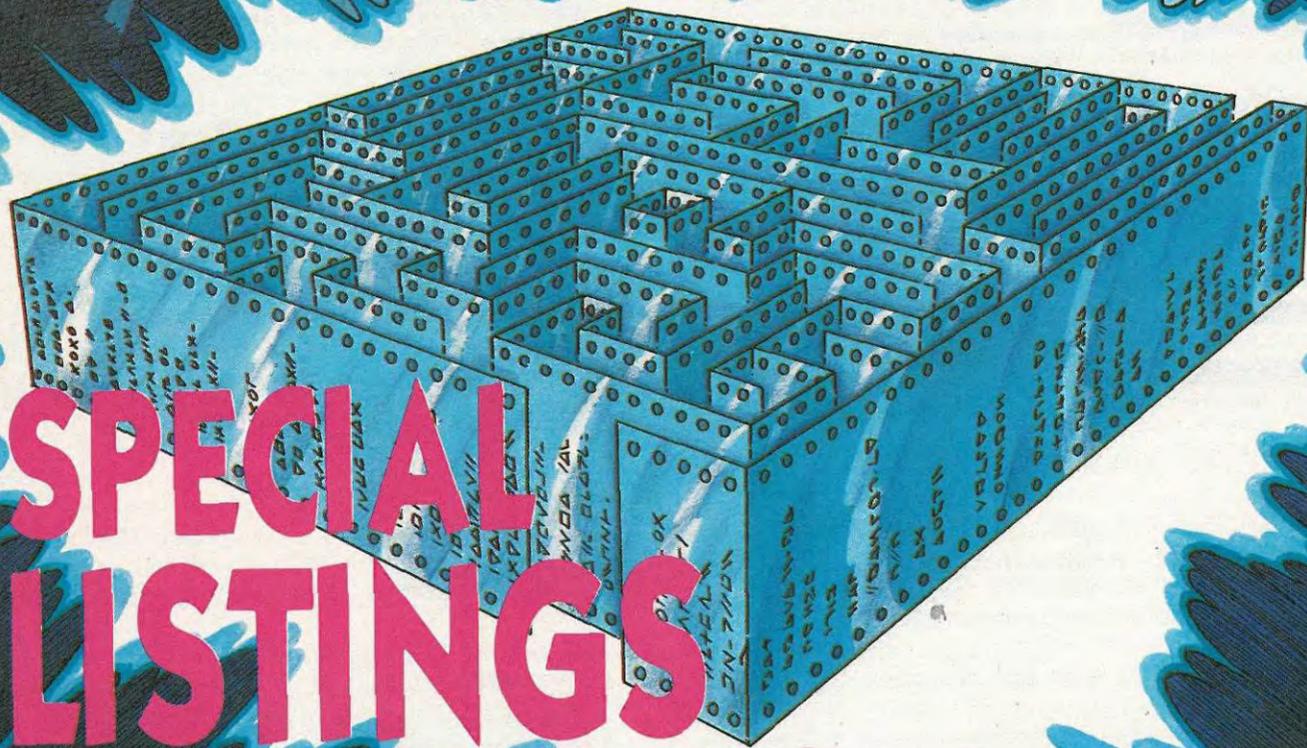
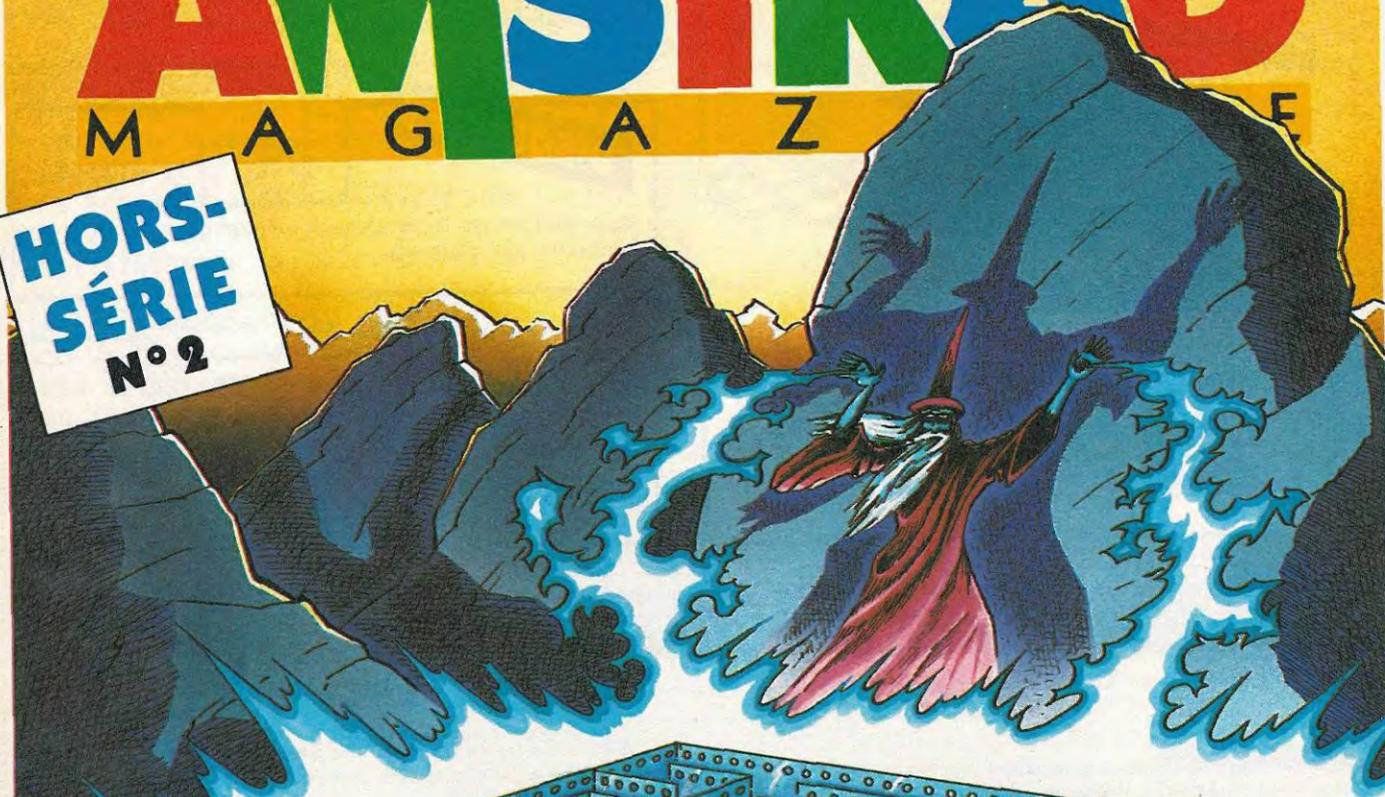
Signature

Chèque Bancaire Chèque Postal Mandat

AMSTRAD

M A G A Z I N E

HORS-SÉRIE
N° 2



SPECIAL LISTINGS

56 PAGES DE JEUX ET D'UTILITAIRES
COMMENT REPÉRER SANS PROBLÈME SES ERREURS
LES VÉRIFICATEURS V2 ET V3

M 1896 - 2H - 25,00 F-RD



3791896025006 00025

BELGIQUE : 190 FB - SUISSE : 8,50 FS - CANADA : 5,95\$ CAN

LISTING

```

+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(32):LOCATE
I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(32)+CH
R$(32)+CHR$(32):LOCATE I*5-4,23:PRI
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32)
4160 LOCATE I*5-4,24:PRINT VA$+STRI [2423]
NG$(2,"")+VA$:RETURN
4170 GOSUB 4140:LOCATE I*5-4,20:PRI [7840]
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32):LOCATE I*5-4,21:PRINT STRING$(4
,""):LOCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32
)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(32):RETURN
4180 GOSUB 4140:LOCATE I*5-4,22:PRI [5291]
NT CHR$(32)+CHR$(A1)+CHR$(A1)+CHR$(
32):RETURN
4190 IF VA$="X" THEN GOSUB 4180:LOC [4638]
ATE I*5-4,20:PRINT CHR$(32)+CHR$(A1
)+CHR$(A1)+CHR$(32):RETURN
4200 IF VA$="A" THEN LOCATE I*5-4,1 [9853]
8:PRINT VA$+STRING$(2,"")+VA$:LOCA
TE I*5-4,21:PRINT CHR$(32)+CHR$(A2)
+CHR$(A3)+CHR$(32):FOR Q=19 TO 20:L
OCATE I*5-4,Q:PRINT STRING$(4,""):
NEXT Q
4210 IF VA$="A" THEN FOR Q=22 TO 23 [4692]
:LOCATE I*5-4,Q:PRINT STRING$(4,""
):NEXT Q:LOCATE 5*I-4,24:PRINT VA$+
STRING$(2,"")+VA$:RETURN
4220 LOCATE I*5-4,18:PRINT VA$+STRI [9052]
NG$(2,"")+VA$:LOCATE I*5-4,19:PRIN
T CHR$(32)+STRING$(2,CHR$(A1))+CHR$(
32):LOCATE I*5-4,23:PRINT CHR$(32)
+STRING$(2,CHR$(A1))+CHR$(32)
4230 LOCATE I*5-4,24:PRINT VA$+STRI [2096]
NG$(2,"")+VA$
4240 IF VA$="R" THEN LOCATE I*5-4,2 [12580]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(97)+
CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$(
32)+CHR$(98)+CHR$(99)+CHR$(32):LOC
ATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(10
0)+CHR$(101)+CHR$(32):RETURN
4250 IF VA$="D" THEN LOCATE I*5-4,2 [10255]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(96)+CHR$(97)+
CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CHR$(
32)+CHR$(102)+CHR$(102)+CHR$(32):L
OCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR$(
103)+CHR$(104)+CHR$(32):RETURN
4260 IF VA$="V" THEN LOCATE I*5-4,2 [9605]
0:PRINT CHR$(32)+CHR$(105)+CHR$(106
)+CHR$(32):LOCATE I*5-4,21:PRINT CH
R$(32)+CHR$(107)+CHR$(108)+CHR$(32)
:LOCATE I*5-4,22:PRINT CHR$(32)+CHR
$(109)+CHR$(110)+CHR$(32):RETURN
4270 DATA 206,219,219,219,219,219,2 [3776]
06,0,252,240,224,192,128,128,0,0
4280 DATA 0,0,128,128,192,224,240,2 [2610]
52,63,15,7,3,1,1,0,0
4290 RESTORE 4270:FOR Q=123 TO 126: [6633]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4300 DATA 0,0,0,1,3,7,15,3,1,15,255 [3047]
,255,255,252,240,194
4310 DATA 128,224,240,224,192,64,64 [2276]
,32,1,1,2,13,59,85,46,56
4320 DATA 192,64,192,128,3,0,31,4,3 [2658]
2,16,240,64,192,64,128,0
4330 DATA 0,1,2,3,2,15,8,4,32,248,0 [1808]
,192,1,3,2,3
4340 DATA 28,116,170,220,176,64,128 [2344]
,128,4,2,2,3,7,15,7,1
4350 DATA 67,15,63,255,255,255,240, [2799]
128,192,240,224,192,128,0,0,0
4360 DATA 0,0,1,8,7,3,3,1,4,34,23,1 [2728]
91,255,252,240,194
4370 DATA 144,96,224,224,192,64,64, [2498]
64,0,0,84,56,108,56,16,21
4380 DATA 1,3,6,29,43,85,174,88,25, [2649]
80,48,16,16,16,16,16
4390 DATA 16,16,16,16,16,0,0,0,0,0, [1834]
0,8,8,8,8,8
4400 DATA 8,8,8,8,8,12,10,152,26,11 [2648]
7,170,212,184,96,192,128
4410 DATA 168,8,28,54,28,42,0,0,4,2 [1475]
,2,3,7,7,6,9
4420 DATA 67,15,63,255,253,232,68,3 [2560]
2,128,192,192,224,16,128,0,0
4430 DATA 0,16,56,56,56,56,56,56,19 [2681]
2,64,224,179,28,7,15,4
4440 DATA 32,16,240,192,64,192,224, [2233]
224,56,56,56,56,56,56,56,56
4450 DATA 56,56,56,56,124,16,16,16, [3037]
144,96,224,224,192,64,64,32
4460 DATA 8,8,8,62,28,28,28,28,28,2 [1623]
8,28,28,28,28,28,28
4470 DATA 7,7,3,2,3,15,8,4,32,240,2 [2010]
24,56,205,135,2,3
4480 DATA 28,28,28,28,28,28,8,0,4,2 [2015]
,2,3,7,7,6,9
4490 RESTORE 4300:FOR Q=147 TO 184: [9047]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4500 SYMBOL 189,126,24,24,24,24,28, [2200]
24,0
4510 DATA 24,24,24,48,96,98,126,0 [1460]
4520 DATA 60,102,102,60,102,102,60, [2675]
0,60,102,96,124,102,102,60,0
4530 DATA 115,219,219,219,219,219,1 [2657]
15,0,24,60,102,102,102,102,102,0
4540 DATA 62,108,204,204,204,108,62 [3905]

```

```

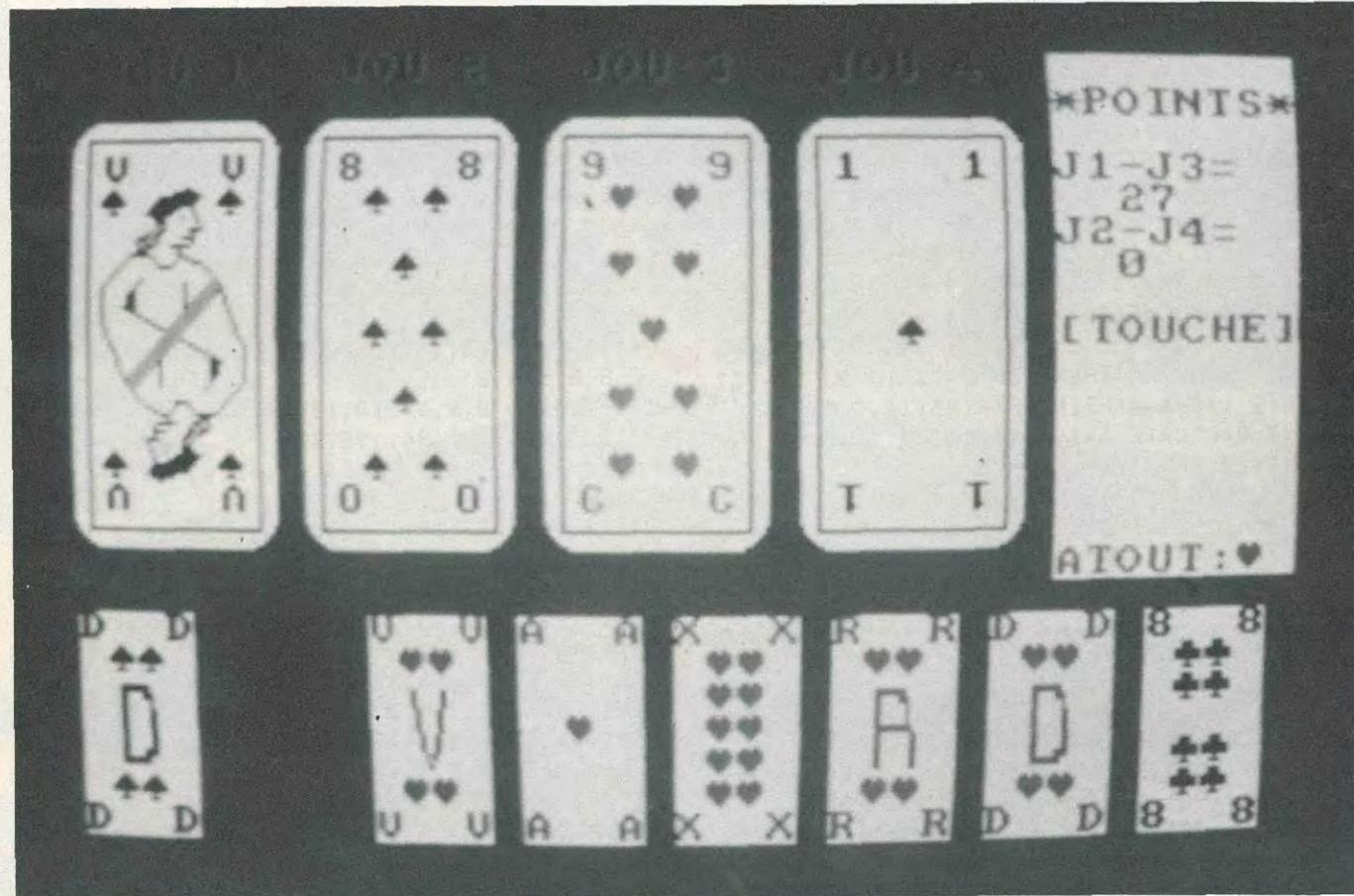
,0,206,204,108,124,204,204,126,0
4550 RESTORE 4510:FOR Q=195 TO 201: [7973]
FOR I=1 TO 8:READ CH(I):NEXT I:SYMB
OL Q,CH(1),CH(2),CH(3),CH(3),CH(5),
CH(6),CH(7),CH(8):NEXT Q
4560 RETURN [555]
4570 WINDOW#JR,JR*8-7,JR*8-1,3,15:P [3146]
APER #JR,3
4580 CLS#JR:GOSUB 4590:Z=0:Z$="":GO [3045]
SUB 4650:RETURN
4590 Z=VAL(LEFT$(C$(JR),1)):IF Z<=9 [5267]
AND Z<>0 THEN VA$=CHR$(48+Z):VA2$=

```

```

4650 PEN#JR,0:LOCATE #JR,1,1:PRINT# [8244]
JR,CHR$(124):LOCATE #JR,7,1:PRINT#J
R,CHR$(126):LOCATE #JR,1,13:PRINT#J
R,CHR$(125)
4660 PLOT 128*JR-28,160,0:DRAWR 11, [9683]
0:DRAWR 0,11:DRAWR -1,0:DRAWR 0,-10
:DRAWR -10,0:PLOT 128*JR-24,162:DRA
WR 5,0:DRAWR 0,5:DRAWR -1,0:DRAWR 0
,-4:PLOT 128*JR-22,164:DRAWR 1,0:DR
AWR 0,1:DRAWR -1,0
4670 PLOT 128*JR-120,168:DRAWR 0,19 [3915]
1,1:DRAWR 95,0,1:DRAWR 0,-191,1:DRA

```



```

CHR$(188+Z):GOSUB 4680:RETURN
4600 Z$=LEFT$(C$(JR),1):IF Z$="X" T [5139]
HEN VA$=CHR$(123):VA2$=CHR$(198):GO
SUB 4680:RETURN
4610 IF Z$="V" THEN VA$="V":VA2$=CH [4462]
R$(199):GOSUB 4680:RETURN
4620 IF Z$="D" THEN VA$="D":VA2$=CH [2505]
R$(200):GOSUB 4680:RETURN
4630 IF Z$="R" THEN VA$="R":VA2$=CH [3135]
R$(201):GOSUB 4680:RETURN
4640 IF Z$="A" THEN VA$="1":VA2$=CH [4830]
R$(189):GOSUB 4680:RETURN

```

```

WR -95,0,1:RETURN
4680 IF RIGHT$(C$(JR),1)=CHR$(229) [4118]
OR RIGHT$(C$(JR),1)=CHR$(226) THEN
CO=1 ELSE CO=2
4690 PEN#JR,CO:LOCATE #JR,2,2:PRINT [8347]
#JR,VA$:LOCATE #JR,6,2:PRINT#JR,VA$
:LOCATE# JR,2,12:PRINT#JR,VA2$:LOCA
TE #JR,6,12:PRINT#JR,VA2$
4700 SI$=RIGHT$(C$(JR),1) [1974]
4710 Z=VAL(LEFT$(C$(JR),1)):IF Z<>0 [3817]
AND Z<=9 THEN ON Z GOTO 4730,70,70
,70,70,70,4750,4750,4730

```

LISTING

```

4720 Z$=LEFT$(C$(JR),1):IF Z$="A" T [7616]
HEN 4730 ELSE IF Z$="X" THEN 4750 E
LSE IF Z$="V" THEN 4820 ELSE IF Z$=
"D" THEN 4850 ELSE IF Z$="R" THEN 4
880
4730 LOCATE#JR,4,7:PRINT#JR,SI$:IF [3880]
LEFT$(C$(JR),1)="A" THEN RETURN
4740 IF Z>3 OR LEFT$(C$(JR),1)="X" [2219]
THEN 4750
4750 LOCATE #JR,3,3:PRINT#JR,SI$:LO [6884]
CATE #JR,5,3:PRINT#JR,SI$:LOCATE#JR
,3,11:PRINT#JR,SI$:LOCATE #JR,5,11:
PRINT#JR,SI$
4760 IF Z>8 OR LEFT$(C$(JR),1)="X" [2222]
THEN 4800
4770 LOCATE #JR,3,7:PRINT#JR,SI$:LO [5202]
CATE #JR,5,7:PRINT#JR,SI$
4780 LOCATE #JR,4,5:PRINT#JR,SI$:IF [1777]
Z=7 THEN RETURN
4790 LOCATE #JR,4,9:PRINT#JR,SI$:RE [2238]
TURN
4800 LOCATE #JR,3,5:PRINT#JR,SI$:LO [9237]
CATE #JR,5,5:PRINT#JR,SI$:LOCATE #J
R,3,9:PRINT#JR,SI$:LOCATE #JR,5,9:P
RINT#JR,SI$:IF Z=9 THEN RETURN
4810 LOCATE #JR,4,4:PRINT#JR,SI$:LO [4046]
CATE #JR,4,10:PRINT#JR,SI$:RETURN
4820 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$:CH [8053]
R$(147)+CHR$(148)+CHR$(149):SI$:LOC
ATE #JR,3,4:PRINT#JR,CHR$(150)+CHR$
(151)+CHR$(152)
4830 LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$( [6064]
153)+CHR$(154)+CHR$(155):LOCATE #JR
,2,11:PRINT#JR,SI$:CHR$(156)+CHR$(1
57)+CHR$(158):SI$
4840 GOSUB 4910:RETURN [1009]
4850 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$:CH [9070]
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(161):SI$:LOC
ATE #JR,2,4:PRINT#JR,CHR$(162)+CHR$
(163)+CHR$(151)+CHR$(152):LOCATE #J
R,2,5:PRINT#JR,CHR$(164):LOCATE #JR
,2,6:PRINT#JR,CHR$(165)
4860 LOCATE #JR,6,8:PRINT#JR,CHR$(1 [9920]
66):LOCATE #JR,6,9:PRINT#JR,CHR$(16
7):LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$(15
3)+CHR$(154)+CHR$(168)+CHR$(169):LO
CATE #JR,2,11:PRINT#JR,SI$:CHR$(170
)+CHR$(171)+CHR$(172):SI$
4870 GOSUB 4910:RETURN [1009]
4880 LOCATE #JR,2,3:PRINT#JR,SI$:CH [12374]
R$(159)+CHR$(160)+CHR$(178):SI$:LOC
ATE #JR,2,4:PRINT#JR,CHR$(173)+CHR$
(150)+CHR$(174)+CHR$(175):LOCATE #J
R,2,5:PRINT#JR,CHR$(176):LOCATE #JR
,2,6:PRINT#JR,CHR$(177)
4890 LOCATE #JR,6,8:PRINT#JR,CHR$(1 [13216]
79):LOCATE #JR,6,9:PRINT#JR,CHR$(18

```

```

0):LOCATE #JR,3,10:PRINT#JR,CHR$(18
1)+CHR$(182)+CHR$(155)+CHR$(183):LO
CATE #JR,2,11:PRINT#JR,SI$:CHR$(184
)+CHR$(171)+CHR$(172):SI$
4900 GOSUB 4910:RETURN [1009]
4910 PLOT 128*JR-70,303,CO:DRAWR 13 [9738]
,-5:DRAWR 7,-7:DRAWR -50,-50:DRAWR
4,-4:PLOTR -4,4:DRAWR -12,29:DRAWR
0,17:DRAWR 16,16:DRAWR 10,0:DRAWR 6
,-6:DRAWR 7,0:DRAWR 3,6
4920 PLOTR -20,-13:DRAWR -8,-8:DRAW [8596]
R 0,-6:PLOTR 2,0:DRAWR 0,7:PLOTR 2,
2:DRAWR 0,-10:PLOTR -6,2:DRAWR 23,-
10:PLOTR 11,7:DRAWR 0,15
4930 PLOT 128*JR-75,224:DRAWR -13,5 [9194]
:DRAWR -7,7:DRAWR 50,50:DRAWR -4,4:
PLOTR 4,-4:DRAWR 12,-29:DRAWR 0,-17
:DRAWR -16,-16:DRAWR -10,0:DRAWR -6
,6:DRAWR -7,0:DRAWR -3,-6
4940 PLOTR 20,13:DRAWR 8,8:DRAWR 0, [7817]
6:PLOTR -2,0:DRAWR 0,-7:PLOTR -2,-2
:DRAWR 0,10:PLOTR 6,-2:DRAWR -23,10
:PLOTR -11,-7:DRAWR 0,-15:PLOT 128*
JR-97,239:DRAWR 49,49
4950 RETURN [555]
4960 PRINT:PRINT"VOULEZ VOUS LES EX [2637]
PLICATIONS (O/N) ?"
4970 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="O [6023]
" THEN 4980 ELSE IF REP$="N" THEN R
ETURN ELSE 4970
4980 CLS:PRINT TAB(15)"BELOTE" [1709]
4990 PRINT:PRINT"Cette Belote se jo [8584]
ue a 1 personne. Les autres parten
aires sont simulees par"
5000 PRINT"l'ordinateur. Vous repre [8925]
sentez dans la partie le joueur no
1 et votre partenaireest le joueur
no3."
5010 PRINT"Cette Belote ne permet p [6428]
as de jouer avecles options 'Tout A
tout' et 'Sans Atout'"
5020 PRINT"Lors du 2eme tour vous p [6102]
ouveez choisir l'atout desiree."
5030 PRINT"En cours de jeu vous cho [11599]
isissez votre carte par le deplac
ement du curseur a l'aide des fle
ches et validez votre choix par
l'appui sur [SPACE]."
```

```

5040 PRINT"La partie est finie quan [5586]
d l'un des camps totalise plus de
1000 points."
5050 PRINT:PRINT"Bon jeu.....":PRI [5504]
NT:PRINT TAB(10)"APPUYEZ SUR UNE TO
UCHE":CALL &BB06
5060 RETURN [555]
5070 SYMBOL AFTER 32:MODE 1:PEN 3:P [3604]
APER 0

```

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:|ON
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,ab,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:|ON
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:|ON
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
```

TOUT SAVOIR...

...SUR BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE
DU LOGICIEL DE JEU

LOISIRS: PROFITEZ D'UNE FORMULE SIMPLE ET PRATIQUE.

BOOMERANG POURQUOI ?

Echangez vos vieux logiciels contre de nouveaux titres ! Commandez-les à des prix sympathiques avant de les échanger à nouveau. Faites votre choix dans une vaste logithèque comportant les dernières nouveautés. Amusez-vous sans vous ruiner grâce à Boomerang : une solution économique pour les insatiables du joystick.

BOOMERANG COMMENT ?

Envoyez-nous les logiciels que vous souhaitez échanger et commander ceux que vous désirez recevoir. Les échanges sont traités rapidement dans la limite de nos stocks (envoi par colis PTT urgent). La liste des titres disponibles évolue tous les mois en fonction des nouveautés parues et de vos demandes : c'est un panorama très complet de l'univers du logiciel de jeu.

Votre adhésion au centre est valable un an et vous permet de recevoir cette liste tous les mois ainsi que le catalogue présentant les logiciels.

QUELQUES RÈGLES ET GARANTIE

Quelques règles régissent le fonctionnement du centre. Les logiciels envoyés pour échange doivent être des logiciels d'origine, à l'exclusion de toute copie, ils doivent être envoyés en bon état, dans leur conditionnement d'origine, accompagnés de la notice d'utilisation et des accessoires s'il y a lieu, les logiciels défectueux seront retournés. Le nombre de logiciels envoyés pour échange ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyer ou même commander des logiciels sans en envoyer.

Vous êtes libres d'effectuer autant d'échanges que vous le souhaitez, aussi souvent que vous le désirez, aucune contrainte vis-à-vis du nombre d'échanges effectués ne vous est imposée de même en ce qui concerne les logiciels commandés au centre, (vous pourrez à votre convenance les conserver ou les échanger). Le centre Boomerang garantit la reprise des logiciels commandés ; à la valeur de reprise en vigueur à la date de la commande, cela pendant un délai de deux mois à compter de la date de la commande ou de l'échange. Les logiciels reçus du centre sont garantis deux mois et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

BOOMERANG
CENTRE D'ÉCHANGE DU LOGICIEL JEUX

VOIR
PAGES
SUIVANTES...

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

CASSETTES

▽ 1001 BC	37	75
1942	37	75
3 D BOXING	19	39
3 D FIGHT	22	45
▽ 3 D GRAND PRIX	19	39
3 D HUNTED EDGE	15	35
ACE	44	89
ACE OF ACES	47	95
ACROJET	44	89
ACTIVATOR	34	69
▽ ALIEN 2	34	69
ALIEN 8	15	35
ALIEN BREAK IN	15	30
▽ ALIEN HIGHWAY	27	55
AMELIE MINUIT	29	59
▽ AMERICA'S CUP	39	79
AMSTRAD ACADEMY	47	95
ANDROID 2	22	45
ANNALS OF ROME	57	115
▽ ANTIPIAD	39	79
ARKANOID	44	89
ARMY MOVE	44	89
ASPHALT	62	125
▽ ASTERIX	37	75
ATHAWALPA	67	135
AU REVOIR MONTHY	47	95
▽ AVENGER	32	65
BACTRON	34	69
▽ BAD MAX	29	59
BALL BREAKER	49	99
BALLE DE MATCH	34	69
BAT. D'ANGLETERRE	44	89
BATTLE BEYOND STARS	22	45
BIGgles	32	65
BIG 4	47	95
▽ BILLY LA BANLIEUE	32	65
BLADE RUNNER	24	49
BLAGGER	39	79
BOMB JACK	27	55
BOMB JACK 2	44	89
BOULDERDASH 3	39	79
BOUNDER	37	75
BREAKTHRU	34	69
▽ BRUCE LEE	15	35
CAMELOT WARRIORS	47	95
CAULDRON 2	24	49
CHILLER	15	35
CITY SLICKER	39	79
COBRA	44	89
CODENAME MAT 2	24	49
COMBAT LINX	22	45
COMMANDO	24	49
COMPUTER HITS 10	49	99
CONFUZION	33	75
CRAFTON ET KUNK	47	95
CRYSTAL CASTLE	47	95
CRYSTANN	82	165
DAMBUSTER	25	55
DAMES 3 D CHAMPION	57	115
DAN DARE	44	89
DANDY	42	85
DARK STAR	22	45
DEACTIVATOR	34	69
DEATHVILLE	44	89
DEEP STRIKE	39	79
● DESPOTIK DESIGN	62	125
● DOG FIGHT	49	99
DONKEY KONG	39	79
DRAGON'S LAIR	39	79
DRAGON'S LAIR 2	47	95
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	49	99
EDEN BLUES	27	55
ELECTRA GLIDE	39	79
ELECTRIC WONDERLAND	34	69
▽ ELEVATOR ACTION	34	69
▽ ELITE	42	85
● DESPOTIK DESIGN	62	125
● DOG FIGHT	49	99
ENIGME A OXFORD	79	159
▽ EQUINOXE	24	69
▽ EREBUS	54	109
EXPLODING FIST	15	35
EXPLORER	34	69
● EXPRESS RIDER	47	95

FAIRLIGHT	37	75
FIGHTER PILOT	15	30
▽ FIGHTING WARRIOR	19	39
▽ FIRE LORD	37	75
● FLASH	64	129
FLIGHT PAT 737	22	45
FORMULA ONE SIMULATO	15	35
FRANCE GEO.	49	99
▽ FUTURE KNIGHT	39	79
GALACHIP	29	59
▽ GALVAN	24	49
▽ GAUNTLET	37	75
GHOST'N GOBLINS	29	59
▽ GHOSTBUSTERS	15	35
GLADIATOR	44	89
GLIDER RIDER	32	65
● GOLD HITS 2	54	109
GOLIATH	42	85
▽ GOONIES	37	75
GRAND PRIX 500 CC.	49	99
▽ GRAPHIQUE CITY	37	75
▽ GREEN BERET	22	45
● GREYFIELD	49	99
HACKER	24	49
HACKER 2	44	89
HANSE	74	149
HARBALL	44	89
▽ HIGHLANDER	24	49
HIJACK	37	75
HIT PACK 2	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
HUNTER KILLER	15	35
● HYDROFOOL	47	95
HYPERSPORTS	27	55
IKARI WARRIORS	34	69
IMPOSSABALL	42	85
INFILTRATOR	42	85
INTERNATIONAL KARATE	42	85
INTO OBVLON	15	35
JAIL BREAK	39	79
JEUX SANS FRONTIERES	24	49
JUMP JET	19	39
KAT TRAP	44	89
● KILLER KING	49	99
● KINEKIT	44	89
KNIGHT GAMES	37	75
KNIGHT LORE	22	45
▽ KNIGHT RIDER	22	45
KONAMI COIN OP HITS	34	69
▽ KONAMI'S GOLF	37	75
KUNG FU MASTER	24	49
KWAH	42	85
L'AFFAIRE SYDNEY	62	125
L'AIGLE D'OR	47	95
▽ L'HERITAGE	49	99
LE GESTE D'ARTILLAC	67	135
LE SCEPTRE D'ANUBIS	67	135
LEADER BOARD	44	89
LES DENTS DE SA MERE	32	65
▽ LES LAUREATS	44	89
● LEVIATHAN	47	95
LIGHT FORCE	32	65
LOGIST PACK	39	79
LORD OF THE RING	37	75
M'ENFIN	67	135
MAD DOG	69	139
● MAGMAX	44	89
MANANTHAN 95	62	125
MANIC MINER	22	45
▽ MARACAIBO	32	65
MARBLE MADNESS	54	109
MARTIANIDS	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MERCENAIRE	37	75
MERCENARY	44	89
MERMAID MADNESS	29	59
METRO 2018	39	79
● METROSCROSS	47	95
▽ MGT	39	79
MIAMI VICE	34	69
MICROPPOL HITS	47	95
MICROSAPIENS	27	55
▽ MICROSCRABBLE	37	75
▽ MILLE BORNE	24	49
▽ MINDSHADOW	13	39
MISSION 2	39	79
MISSION OMEGA	42	85
MLM 3 D	47	95

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange. La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSÉ SIGNALÉS PAR ▽

TITRES POUR AMSTRAD CPC

MONOPOLIC	37	75
MONTHY ON THE RUN	37	75
MOVIE	29	59
MR FREEZE	22	45
NEMESIS	44	89
▽ NEVER ENDING STORY	32	65
NEXUS	37	75
▽ NIGHT GUNNER	24	49
NIGHTSHADE	19	39
▽ NOW GAMES 3	27	55
NOW GAMES 4	49	99
OLYMPE	59	119
▽ ONE	39	79
PACIFIC	27	55
PACK ELITE	32	65
PACMAN	47	95
POSEIDON	27	55
PRODIGY	39	79
PYJARAMA	22	45
▽ PYRAMIDE D'ATLANTIS	42	85
QUESTOR	42	85
● RAID SCORPION	47	95
RAID SUR TENERE	29	59
RASPUTIN	37	75
REBELS PLANET	42	85
▽ RED ARROWS	24	49
REDHAWK	24	49
● RELIEF ACTION	74	149
REVOLUTION	34	69
ROBBO	49	99
ROCK'N WRESTLE	32	65
ROCKET BALL	37	75
▽ RODEO	39	79
ROLAND IN TIME	15	30
ROOM 10	34	69
SABOTEUR	29	59
SABOTEUR 2	47	95
SAI COMBAT	32	65
SAILING	44	89
SAMANTHA FOX STRIP	42	85
▽ SAPIENS	24	49
● SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	49	99
SCOOBYDOO	34	69
▽ SECRET DU TOMBEAU	44	89
SENTINEL	47	95
SHAOLIN/ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	44	89
SHOGUN	32	65
SHORT CIRCUIT	44	89
▽ SKYFOX	19	39
SOLD A MILLION 2	37	75
SOLD A MILLION 3	37	75
SPACE HARRIER	29	59
SPACE SHUTTLE	39	79
SPECIAL OPERATIONS	32	65
SPELBOUND	15	35
SPINDIZZY	39	79
● SPY VS SPY 2	49	99
STAIRWAY TO HELL	23	45
STAR BOY	22	45
STAR GLIDER	59	119
▽ STAR STRIKE 2	39	79
STARION	22	45
STARQUAKE	47	105
STRATEGY	34	69
STREET HAWK	42	85
STRIKE FORCE HARRIER	37	75
● STRYFE	67	135
SUB	39	79
SUPER CYCLE	49	95
● SUPER HITS	54	109
SUPPERPIPELINE 2	15	35
SWORD AND SORCERY	57	115
TAI BOXING	34	69
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
DEACTIVATOR	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
▽ DESERT FOX	37	75
● DESPOTIK DESIGN	62	125
▽ DISK MASTERTRONIC 1	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 2	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 3	29	59
● DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
EDEN BLUES	49	99

DISQUES

1001 BC	59	119
1942	57	115
3 D GRAND PRIX	44	89
▽ ACE OF ACES	49	99
ACTIVATOR	57	115
ALIEN 2	69	139
ALIEN HIGHWAY	57	115
AMERICA'S CUP	62	125
ANTIPIAD	54	109
ARKANOID	72	145
ARMY MOVE	72	145
ASPHALT	82	165
ATHLETE	77	155
ATLANTIS	67	135
ATTENTAT	47	95
AU REVOIR MONTHY	72	145
AVENGER	54	109
BALL BREAKER	72	145
BARRY MAC GUIGAN	52	105
BAT. D'ANGLETERRE	67	135
BATMAN	52	105
BIG 4	67	135
BIG BAND	102	205
BILLY LA BANLIEUE	67	135
BLUE WAR	79	159
BOB WINNER	89	179
BOMB JACK 2	67	135
BOUNDER	59	119
BREAKTHRU	57	115
BRIDGE PLAYER 3	74	149
BRUCE LEE	22	45
CAMELOT WARRIOR	77	155
CAULDRON 2	52	105
CINE CLAP	62	125
CITY SLICKER	67	135
COBRA	69	139
CODENAME MAT 2	34	69
COMPUTER HITS 6	77	155
CRYSTAL BLEU	107	215
CRYSTAL CASTLES	72	145
DAKAR MOTO	89	179
DAN DARE	59	119
DANDY	69	139
DEACTIVATOR	67	135
DEATHVILLE	69	139
DEEP STRIKE	67	135
▽ DESERT FOX	37	75
● DESPOTIK DESIGN	62	125
▽ DISK MASTERTRONIC 1	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 2	29	59
▽ DISK MASTERTRONIC 3	29	59
● DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRAGON'S LAIR	47	95
EAGLE NEST	72	145
EDEN BLUES	49	99

▽ ELECTRA GLIDE	54	109
ELITE	59	119
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	64	129
ETHNOS	92	185
EX. FIST FIGHT. WARR.	42	85
EXPLORATEUR 3	87	175
EXPLORER	67	135
● EXPRESS RIDER	69	139
FAIL	84	169
FAIRLIGHT	59	119
▽ FER ET FLAMME	79	159
FIGHTER PILOT	34	69
FIRE LORD	57	115
● FLASH	89	179
FOOT	32	65
FRANCE GEO.	72	145
FRANK BRUNO BOXING	54	109
▽ FUTURE KNIGHT	57	115
GALVAN	49	99
GAUNTLET	59	119
GLADIATOR	79	159
GLIDER RIDER	52	105
● GOLD HITS 2	72	145
GOLDEN HITS	54	109
GRAND PRIX 500 CC.	59	119
GRAPHIQUE CITY	89	179
GREEN BERET	37	79
HACKER	57	115
HACKER 2	62	125
HANSE	107	215
▽ HANDBALL	44	89
● HAWAI	82	169
HIGHWAY ENCOUNTER	37	75
HIJACK	47	95
HISTOIRE D'OR	72	145
HIT PACK 2	69	139
● HYDROFOOL	64	129
HYPERSPORTS	34	69
IKARI WARRIORS	49	99
IMPOSSABALL	67	135

IMPOSSIBLE MISSION	77	155
● INCANTATION	87	175
INFILTRATOR	54	109
INTERNATIONAL KARATE	59	119
▽ JACK THE NIPPER	59	119
JAIL BREAK	52	65
KAT TRAP	74	149
KNIGHT GAMES	57	115
KONAMI COIN OP HITS	54	109
● L'ANTRE DE GORK	82	169
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE CINQUIÈME AXE	42	85
LE PACTE	82	165
LE PASSAGER DU TEMPS	97	195
LEADER BOARD	69	139
▽ LES ANNALES DE ROME	69	139
LIGHT FORCE	49	99
LITTLE PEOPLE COMP.	57	115
M'ENFIN	84	169
MAD DOG	89	179
● MAG MAX	72	145
MANHATAN 95	74	149
MARACAIBO	62	125
MASQUE	79	159
MERCENARY	92	185
MERMAID MADNESS	54	109
● METROSCROSS	79	159
▽ MGT	54	109
MIAMI VICE	47	95
MICROPOOL HITS	72	145
▽ MICROSCRABBLE	54	109
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3 D	82	165
MONOPOLY	97	195
MONTHY ON THE RUN	64	129
MOVIE	52	105
NEMESIS	69	139
NEXUS	64	129
▽ NIGHT GUNNER	34	69
● NITROGLICERINE	87	175
ONE	89	179
OPERATION NEMO	77	155

▽ PACIFIC	42	85
PACK ELITE	52	105
▽ PING PONG	49	99
PRODIGY	69	139
▽ PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99
QUESTOR	67	135
RAID	29	59
RED ARROWS	59	

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

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 Téléx : 572.421

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 TOURS

PERFORMANCES



47.64.19.02
 LE SPECIALISTE
 REGION CENTRE
 du **PC 1512**
 157, Av. de Grammont
 (1^{er} étage)

09 PAMIERIS

ARISERV
 **** INFORMATIQUE

Revendeur Conseil **AMSTRAD**

ORDINATEURS, PERIPHERIQUES
 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
 PERIPHERIQUES

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

42 SAINT-ETIENNE

fd FRANCE[®]
 DISQUETTE

Distributeur agréé
AMSTRAD

Grand choix de logiciels
 de jeux et professionnels
 Ordinateurs familiaux
 et professionnels
 Conception de logiciels de
 gestion ALPHASOFT
 Formation
 Disquettes, rangements,
 listing, etc...

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

42 LE COTEAU

**MICRO DIFFUSION
 ROANNE**

Distributeur agréé
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

25 BESANÇON

PROFORMA-PS.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

33 BORDEAUX

**GARAGE
 POUR AMSTRAD 8256**

Enfin un logiciel pour réparateurs auto-
 mobiles, motos, cycles, puissant et
 simple d'emploi qui vous permet de
 faire vos factures, vos devis, votre
 gestion de stock, etc...

990 F T.T.C. Port compris
**PHILIPPE
 ELECTRONIQUE**

15, cours de l'Argonne
 33000 Bordeaux
 Tél. : 56.91.04.64
 Paiement à la commande
 ou contre remboursement (ajouter 30 F)

33 BORDEAUX

INFORMATIQUE
 Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE

Toutes les applications
 de votre micro :

**PROFESSIONNELS
 HOBBISTES**

257, rue Judaïque
 33000 BORDEAUX
 Tél : 56.24.05.34

CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

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

75 PARIS

RAM 16
INFORMATIQUE

AMSTRAD REVENDEUR AGRÉÉ

TOUTES CONFIGURATIONS

464-6128-8256-8512

PC 1512

LOGICIELS PRO. JEUX,
HI-FI. LASER DISC

78, RUE MICHEL-ANGE
75116 PARIS
47.43.10.86

75 PARIS

Microfolie's
les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512
PC 1512

75009 - PARIS
40 bis, rue de Douai
Tél. : 48.78.76.77

75 PARIS



**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^o VILLIERS
Tél. : 42.93.24.58

62 LENS



**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

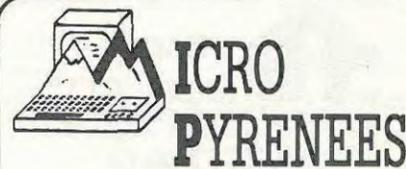
62 LENS

**LENS
MICRO
INFORMATIQUE**

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

65 TARBES



DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ 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

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

69 LYON

**FD FRANCE[®]
DISQUETTE**
Distributeur agréé
AMSTRAD

Conception de logiciels
de gestion ALPHASOFT
Logiciels professionnels,
éducatifs, de jeux
Ordinateurs professionnels
et familiaux
Formation

Disquettes, rangements, listing, etc...

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 AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI

**Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie**

71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

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

78 VELIZY

GAME'S

**LE PLUS GRAND
CHOIX DE JEUX**

Centre Commercial Vélizy II
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

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
- COMPATIBILITE INFORMATIQUE
- MS-DOS, GEM-BASIC 2
- GESTION DE FICHER

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

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds CPC 6128 vert ou coul. + joystick + 30 disk + doc V : 2 500 F, C : 3 000 F. Imprimé Fuji-film PD80 bidir. tract. + frict. + câble + doc 2 500 F. Monit. vert : 400 F, coul. : 800 F ou le tout 5 500 F. App. Turbo. Tél. : 39.79.41.93.

Exceptionnel ! Vds 464 mono + lect. disk (déc. 86) + multiface 2 + TS LS Amstrad mag. + 13 CPC + TS LS Amstar + 2 joy. + 140 jeux (nouv., util., 40 en disk) + 1 rangeur disk (CAP 40D) + H. séries + doc en Français. Valeur : 13 000 F. Cédé : 6 500 F. Tél. : 61.70.05.92.

Urgent vds VG 8020 Philips + moniteur + jeu + livre d'utilisation, état neuf, le tout : 1 000 F. Tél. : 33.37.10.70.

Vds multiface Two 499 F + crayon optique avec logiciel très complet + notice en français 299 F. Ch. DDI 600 F max., AMX - de 300 F et synthé-vocal Technimusique - de 300 F sur 464. Vincent Armel. Tél. : 43.39.33.83.

Vds jeux originaux pour IBM-PC 1512 (Karatéka, Bob Winner, Pistop 2, etc.) très bas prix. Tél. : 64.52.12.96, demander Emmanuel, après 18 h (Région Parisienne).

Stop ! Affaires vds jeux originaux à prix inter, vds Hercule neuf à 200 F (au lieu de 250 F) port compris + vds cassettes orig. 45 F/U. Tél. : 64.48.49.90.

Vds CPC 6128 couleur garanti + joystick + divers revus + 3 livres de prog. + 200 prog. en tout genre, etc. Le tout en bon état sacrifié 4 400 F. Dem. Madel au 42.52.44.96 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + adaptateur péritel, le tout excellent état + 14 programmes originaux + doc + joystick. Prix 2 300 F. Tél. : 39.73.85.30, après 14 h.

Vds CPC 664 monochrome (acheté fin 86, très peu servi) + manuel + CPM + 10 jeux + hous-

ses. Prix 2 000 F. Tél. : 92.23.04.52, aux heures du repas, demander Jérôme.

Vds logiciels (utilitaires + jeux) : dans Space Moving, Laser Compilateur, Skyfox, Million I. Garanti d'origine, valeur 1 300 F, cédé 700 F. 6128 cherche contact sur Orsay, ites propositions au 69.07.59.93, après 19 h.

Vends CPC 6128 (1-87) + joystick + 30 jeux + 10 éducatifs + musique + Superpaint + AMX Pagemaker + Multiplan + Asword 6128 + Gestion de Fichier + 35 utilitaires + 5 livres. Valeur total : 14 500 F, vendu : 6 000 F. J.-Jacques. Tél. : 59.29.56.25.

Vds CPC 464 mono + adaptateur péritel + plus de 100 logiciels, valeur 8 000 F, vendu 2 800 F. Echange logiciel K7 et disquette. Tél. : 42.24.01.06.

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2000 + digitaliseur Dart + 16 originaux + 52 disquettes 3" + doc + livres + revues. Valeur : 11 380 F, vendu : 8 500 F ou échange contre un Atari 1040 STF + moniteur SM 1224 (couleur). Demander Jérôme au 93.46.95.63.

Vds Turbo Pascal Graphique 700 F pour CPC

ou pour PC 1512 sous dos (CPM 86). Vds pour PCW Multiplan 300 F, le tout neuf jamais utilisé. Tél. : 88.34.34.19. G. Bérard, 2, rue de Danemarie, 67100 Strasbourg.

Vds Amstrad CPC 464 couleur avec + de nb logiciels + manuel pour 2 300 F seulement. Ithurralde J.M., tél. : 46.21.08.78.

Vds ou échange originaux sur disc Amstrad Gold hits (90 F), hit pak (100 F), MGT-Bactron (130 F), Ace of Aces (120 F) ou le tout pour 400 F. Piton Benjamin, tél. : 21.78.23.76, après 17 h 15. PS : cherche CPC 464 couleur pas cher.

Vds Amstrad CPC 464 couleur peu servi, emballage origine + nbreux logiciels de jeu + joystick + doubleur + manuel, valeur 5 000 F. Vendu 2 500 F, tél. : 40.05.03.66.

Vds 464 mono + 150 softs, 1 800 F. Vends DDI 1 500 F. Vds Softs originaux + notice sur K7 30 F. Alexis au 16.35.80.07.

Vds Amstrad CPC 664, monochrome lecteur disquette incorporé + manuel d'instruction + 1 manette de jeux. Matériel en excellent état emballage d'origine. Prix 1 800 F. Tél. : (1) 48.91.61.33.

Vds CPC 464 mono neuf 1 700 F à déb. ou éch. contre disque 5 1/4 ou 3 1/2. Pour PCW - cherche RS232C PCW - Echange programmes PCW - Caboche C/O magasin Cendry - 9, rue Abbé Derry, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.20.62 et 46.70.83.06.

Vds CPC 6128 monochrome + Joystick + adaptateur péritel télé + jeux & manuel sous garantie 6 mois, 2 600 F. Tél. : (1) 34.68.10.06 après 17 h, demander Eric.

Vds PCW 8256 complet, état neuf. Prix à débattre 3 500 F. Tél. : le soir 90.58.27.81 Miramas 13.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, nov. 86 + Joystick 1 500 F. Tél. : à Roanne (42) (16) 77.68.58.13 jusqu'à fin juin après en région Parisienne au 69.49.34.54.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 9 jeux acheté en juin 86 3 000 F région Orléans, tél. : 38.91.80.84.

Vds synthétiseur vocal, 200 F. Housset, clavier et moniteur, 80 F. Logiciel disquette ORO Tiercé, 50 F. - Cassette vidéo Ready pour le basic, 100 F. Logiciel disquette cours de basic, 70 F. - 7 disquettes vierges Amsoft 3, 150 F. Lété Eric, 75 Paris Tél. (1) 45.48.77.50 Poste 1833 Heures bureau.

Très Urgent. Vds k7 vidéo pour Atari 2600 avec notices de jeux. Prix à débattre. Tél.59.25.61.22 aux heures des repas et demander Patrice

Vds encyclopédie Basic Plus. Tél.21.39.16.89

Amstrad 6128 coul. 1 an + mag. + rallonges + housse + livres techniques + revues Amstrad CPC + logiciels + jeux Crafton, Cauldron, etc... 4 500 F + meuble. Tél.31.34.28.63. J.Lucaen

Cse besoin argent sacrifie mon PCW + Logoscript + Quick Mailing + Tomawak + Fair-

light + Histoire d'or + Gestion Dom + Batman + Harier + Echo du PCW. Le tout 5 000 F. A déb. + Dbase 2 très peu servi

Vds CPC 664 à disquettes et son moniteur monochrome. Très peu servi. 2 000 F Contacter M.Roesch Gérard, 1 rue Blanqui, 93200 Saint-Denis Tél.48.09.42.21

Vds Amstrad 664 avec moniteur couleur 7 disquettes vierges, 1 gestion fichier état neuf, quelques heures 2 800 F. Tél.31.98.48.93

Contre 2 chèques de 200 F je vous envoie le Compte d'Or, système mis au point par des spécialistes permettant de gagner de l'argent. Ce n'est pas une chaîne, je ne suis pas un charlatan. Chaillou Alexis 3, rue du Moulin 28800 Bonneval

Vds 50 logiciels originaux (Disk et k7) + 10 livres pour Amstrad CPC. Le tout bradé 1 000 F. Possibilité vente séparée ou en lots. Tél.43.48.07.63. Après 19 h. Eric

Urgent Vds 464 couleur + doc + livres + revues + 250 jeux et utilitaires + manette. Le tout 3500 F. Tél.44.22.02.05 (Oise) Après 18 h.

Vds CPC 464 Couleur + 20 logiciels + 2 livres-programmes. Le tout état neuf. Prix 2 500 F. Leclercq Christophe Tél.20.30.85.59 après 19h30

Une annonce en or! je vends 1 CPC 464 MONO + 1 lecteur disquettes + Nbs cassettes + 1 manuel + 1 adapt. Péritel + 1 synthé vocal...Ouf!!! Pour la modique somme de 2 500 F. Factures à l'appui. William Tél.60.07.65.03

Vds pour Amstrad CPC 664, 3 jeux: Bomb Jack, Roland à l'abordage, Starway to hell pour 160 F. Tél.92.31.07.66 après 18 h et demander Noelle.

Vds PCW 8256 complet + disk 3 500 F. Tél.47.50.99.18 après 16 h

Super ! Vds CPC 664 mono + 60 discs pleins, soit 250 logiciels dont tous les meilleurs + synthé vocal techni musique + housses + revues + péritel. Chaigneau Christophe, Povillet, 85240 St Hilaire Des Loges

Pour le prix d'un CPC 464 monochrome (1 990 F), je vous offre en plus la couleur et 5 logiciels originaux (CPC 464 Couleur 1986) Tél.43.63.32.57

Vds Amstrad CPC 464, moniteur couleur, très bon état + Joystick + logiciels + revues + manuel d'utilisation. Valeur 5 000 F, vendu 3 300 F (à déb.) Di Primo Salvatore Tél.39.65.52.87 après 19 h Mercredi

Vds Discology -Fer et Flamme -Flash Kya -Zox 2099 - Bob Winner -Tascopy + Cours CPM + Sapiens disk originaux le tout pour 600 F. Vraiment très intéressant. Valeur 2 000 F. Tél. le mardi au (16)60.78.51.07

Vds 75 F traduction française intégrale notice Devpal/assembleur (53 pages) Cazalens Maurice Bonamour-Ouest A1 07700 Bourg-St-Andéol

Vds Modem et interface RS 232 Mercitel pour Amstrad CPC (avec programme émulation minitel en Rom). Tél.43.00.64.45 (Alain) Prix 1 200F

Vds ou échange NBX sur CPC 6128. Possède (Asphalt Sigma7 Passager du Temps et du Vent...) ou échange jeux contre matériel. Demander Franck. Tél.48.71.27.39. 58 bis, av. Ledru Rollin, 94170 Le Perreux S/M

Vds CPC 464 monochrome + programmes + doc très peu servis. Prix 1 600 F. Tél.43.83.14.28 Jean-Pierre après 18 h 30.

Vds Scanner Dart, avec logiciel d'utilisation et mode d'emploi au prix modique de 500 F (en parfait état). Longa Arnavo, 24 rue des Treuils, 33000 Bordeaux

Vds Amstrad CPC 464 couleur + Nbx jeux s/k7 + Nbres revues (Amstrad Magazine) 2 700 F. M.Salmeron Tél.46.20.34.76 après 19 h.

Vds imprimante 20 couleurs Okimate 20, cause dble emploi, très bon état, sous garantie, emballage d'origine + programme copie écran couleur. Prix 1 800 F. Tél.41.06.54.69 après 18 h 30 Olivier.

Vds 5128 mono + impr. Brother + câble + Datamat + Textomat + Calcomat + nbx progr. & bibliog. 4 000 F. Amstrad Magazine n°1 à 12 avec reliure 150 F. R.Delmas, 619 rue des Granges, 74480 Plateau Assy Tél.50.58.81.13

Vds, éch, ach, jeux sur disc. Ech, pour CPC. Vds Amst.Mag. Tél.48.38.67.22 ou 48.36.17.69 après 17 h 30. Cher. Fer et Flamme, Passagers du vent 2. Nbr jeux dont nouveaux. Cher. magazine TV récent

Vds CPC 464 + 5 logiciels originaux (dont Sorcery-macadambumper) + livres programmation 1 400 F. Adaptateur couleur péritel 300 F. Urgent idéal pour initiation micro-info. Tél.20.95.13.15 Lille Déplacement possible

Vds CPC 464 couleur Déc. + 3 cassettes Logistrad + 1 joystick + livre et revus 3 200 F. Tél.39.52.78.37 le soir

Vds CPC 464 couleur, Nombreuses périphériques (DMP 2000, DDI-1, TMP-1, multiface...) + 300 logic. valeur mat. uniq. + 14 000 F. Excel. état cède 7 800 F poss. arrangts. demandez Laurent au 56.47.29.22

Vds logiciel sur disk pour Amstrad: Datamat = 300F; Zombi = 120 F; Lightforce = 90 F; Trivial poursuit = 160 F; Starglider = 160 F; Sapiens = 110 F; JF Lazert, 9 rue du Bois d'Erable, 77330 Ozoir Tél.60.29.09.96

Vds CPC 464 monochrome 1 750 F Nantes Tél.40.35.92.63 (Prof.) ou 40.57.12.61 (domicile) - M.Delong

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

91 PALAISEAU

Arts et Bureautique Services

Distributeur agréé

AMSTRAD

Professionnel et familial

Papeterie Bureautique Micro-informatique

Point d'enseignement SHARP

22, rue de Paris 91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

91 LES ULIS

Studio PHOTART

REVENDEUR DE JEUX pour AMSTRAD

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

94 VINCENNES

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

97-1 GUADELOUPE

DIMECO

REVENDEUR EXCLUSIF AGRÉÉ AMSTRAD

Conseil, Vente, Formation, Réalisation de logiciels, Accessoires...

31, Rue A.R Boisneuf 97110 - POINT A PITRE
TEL : 83.23.94

97-2 MARTINIQUE

MUSIC - HALL

REVENDEUR EXCLUSIF AGRÉÉ AMSTRAD

Conseil, Vente, Formation, Réalisation de logiciels, Accessoires...

85, Rue Elénac 97200 - FORT DE FRANCE
TEL : 70.64.45

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

MICK au **43.98.22.22**

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 , 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 !

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.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

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) :

AMSTRAD
MAGAZINE
LES MEILLEURS JEUX SPORTIFS



5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé
Tél. 43.98.22.22

N° 22
MAY 1987
20 F



Laser Presse
Le leader de
la presse
dédiée
en
informatique
grand
public

ATARI **1ST**
LE MAGAZINE DES 80386/10

compatibles
PC
magazine
N° 1
AVRIL 1987
20 F
UNE DISQUETTE GRATUITE
L'éveil des compatibles
15 PC à moins de 10 000 F
Logiciels « Juniors » :
son langage
l'explosion
son langage
l'explosion



Atari 1ST
Le N°1 paraît
en juin 1987 et constitue la
référence des utilisateurs
de marque Atari ST.
Tirage : 40 000 exemplaires.
11 numéros par an.

**Compatibles
PC Magazine
N°1**

des ventes en kiosques
pour la presse informatique dédiée
au standard PC et compatibles.
Tirage : 50 000 exemplaires. 11 numéros par an.

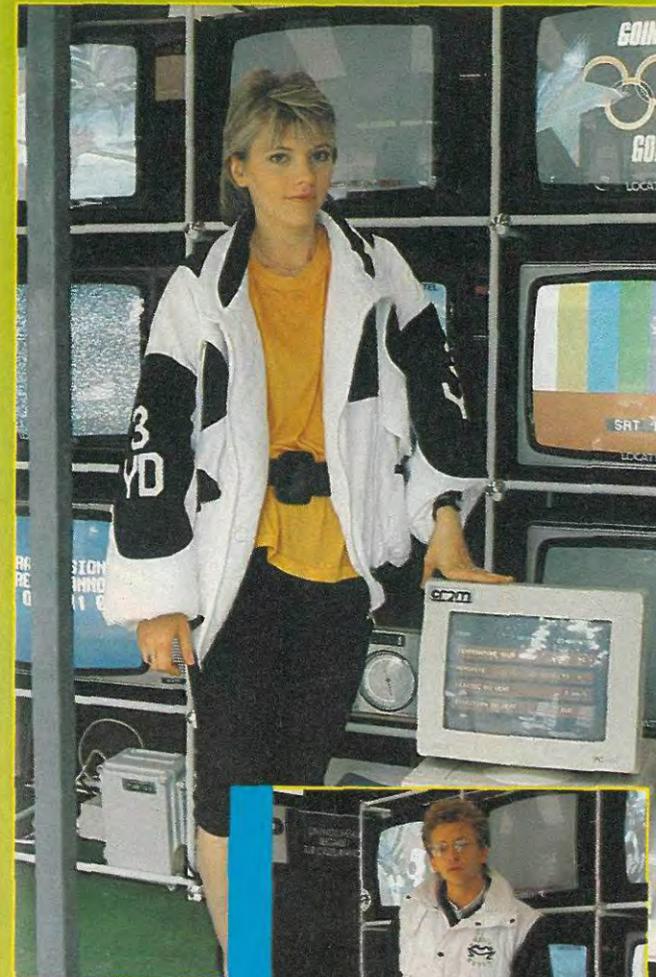
AMSTRAD Magazine

N°1 de la presse informatique dédiée à la marque Amstrad.
La plus forte diffusion : + de 80 000 exemplaires.
Une forte pénétration : 232 000 lecteurs par numéro.
12 numéros par an + 4 numéros hors série.

REPORTAGE



**Un PC 1512
prédit la
pluie et le
beau
temps à
Roland
Garros**



Isabelle Perilhou,
animatrice vedette
de la météo sur TFI
s'appuie sur les
données fournies par
le PC Amstrad
pour chacun de ses
bulletins.



Olivier Besançon,
responsable CIST
nous explique le
fonctionnement global
de l'installation.

CHEVALET PUNT METEO U



Un nouveau concept d'assistance informatique est né : la M.A.O. Nouveau, si l'on veut, car la Météo Assistée par Ordinateur ne date pas d'hier, à la différence toutefois que les gros systèmes (seuls habilités il y a encore quelques années à opérer dans de tels domaines) sont aujourd'hui supplantés par nos chers micros.

Roland Garros, où se pratique, comme chacun sait, un sport plus que tout autre sensible aux variations météorologiques ne devait tout naturellement pas échapper à cette règle d'or de la prévision à la minute près. Média Météo, l'équipe de Michel Chevalet, a donc relevé le défi qui consistait à établir sur place un complexe informatique et électronique unique au monde. Pour l'aider dans cette entreprise difficile, Média Météo a dû faire appel à la CSTI (Communication Scientifique et Technique Internationale) qui assure l'installation et l'assistance informatiques nécessaires dans un tel cas.

Parmi le matériel installé figure en bonne place un PC 1512 DD permettant d'obtenir, en temps réel, tous les renseignements en provenance d'un mât de dix mètres disposé en plein cœur de Roland Garros : température sous abri, pression atmosphérique et enfin, direction et vitesse du vent. Le logiciel tournant sur le PC 1512 a été réalisé spécifiquement pour les besoins de la cause. Si lorsque nous nous sommes rendus sur le site, l'équipement de réception satellite souffrait de quelques incidents, notre PC quant à lui, continuait imperturbablement à fournir ses données. Cela laisse espérer pour les années qui viennent, une installation de ce type, totalement dirigée par des PC 1512.

Le stand
TFI - MEDIA METEO.
Le PC 1512
aux premières loges.

Georges Brize
147

L'ART DE JOUER

TAI-PAN



Apres le best-seller SHOGUN de James Clavell, voici TAI PAN, un logiciel rempli d'actions aux graphismes étonnants. TAI PAN est l'histoire incroyable d'un homme et d'une île : Hong Kong. Prenez la place de Dirk Struan un pirate, un tricheur, un manipulateur d'hommes qui comprend vite que le trafic d'opium est la façon la plus rapide pour lui de s'enrichir même si cela comporte de grands risques. Entrez dans un monde de sang, de trahison, de complicité et de meurtres. Un jeu à grand spectacle.

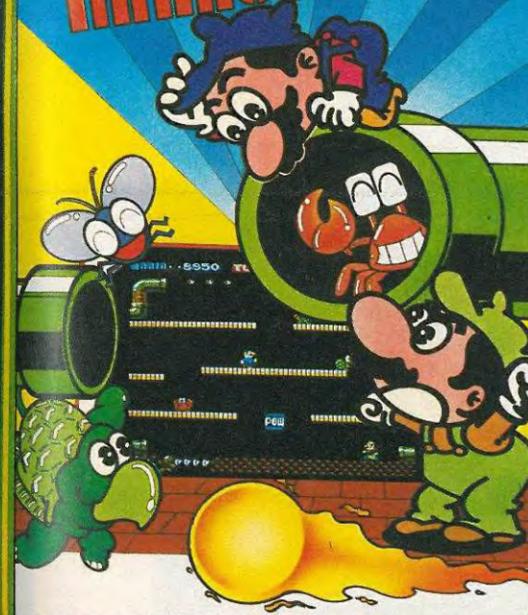


HEADOVER HEELS. De Ocean - Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.

Mr HEAD (la tête) et Mr. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique - Action en 3 D.



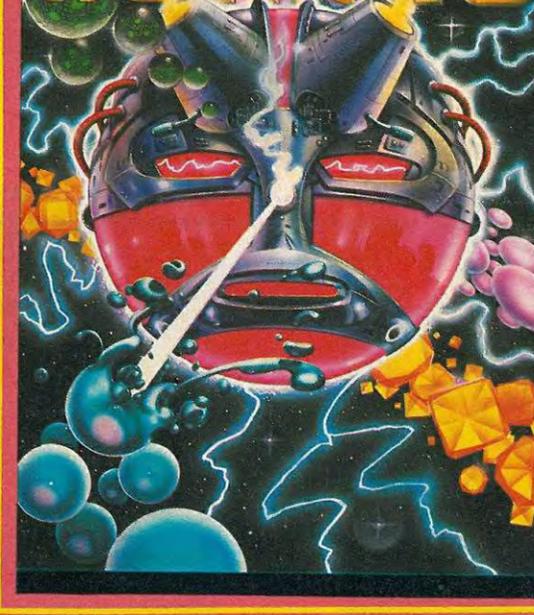
MARIO BROS



NOUVEAU Voici l'adaptation de jeu d'arcade original de Nintendo où vous allez faire connaissance avec FIREBALLS, SIDETAPPER, SHELLCREEPER, FIGHTERFLY. Attrapez ces sales bestioles et faites les déguerpir. Mais faites attention ne perdez pas votre équilibre sur les sols glissants. Choisissez de jouer en équipe ou l'un contre l'autre.



MUTANTS



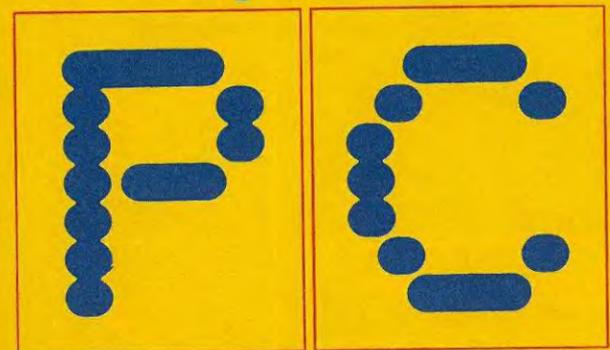
Je me souviens à l'époque de Mutants, j'étais jeune et j'étais très impressionné par la sophistication dont je disposais. J'avais même le choix du lieu de l'affrontement. Comment dans ces conditions pouvais-je perdre? Comment ai-je perdu? En fait, je n'avais jamais imaginé qu'ils puissent être aussi terribles dans leurs attaques. Leurs transformations et la variété de leurs combinaisons déroutent les stratégies les plus élaborées. Je sais par contre qu'une certaine suite de Mutants ne peut échapper à une réédition précoce de mine. Ce n'est qu'un détail mais il est intéressant de savoir que le jeu de Mutants est disponible sur une multitude de plateformes ce qui permet de jouer à Mutants sur une multitude de plateformes.



A CES JEUX C'EST DE CHOISIR LES MEILLEURS.

ocean

compatibles

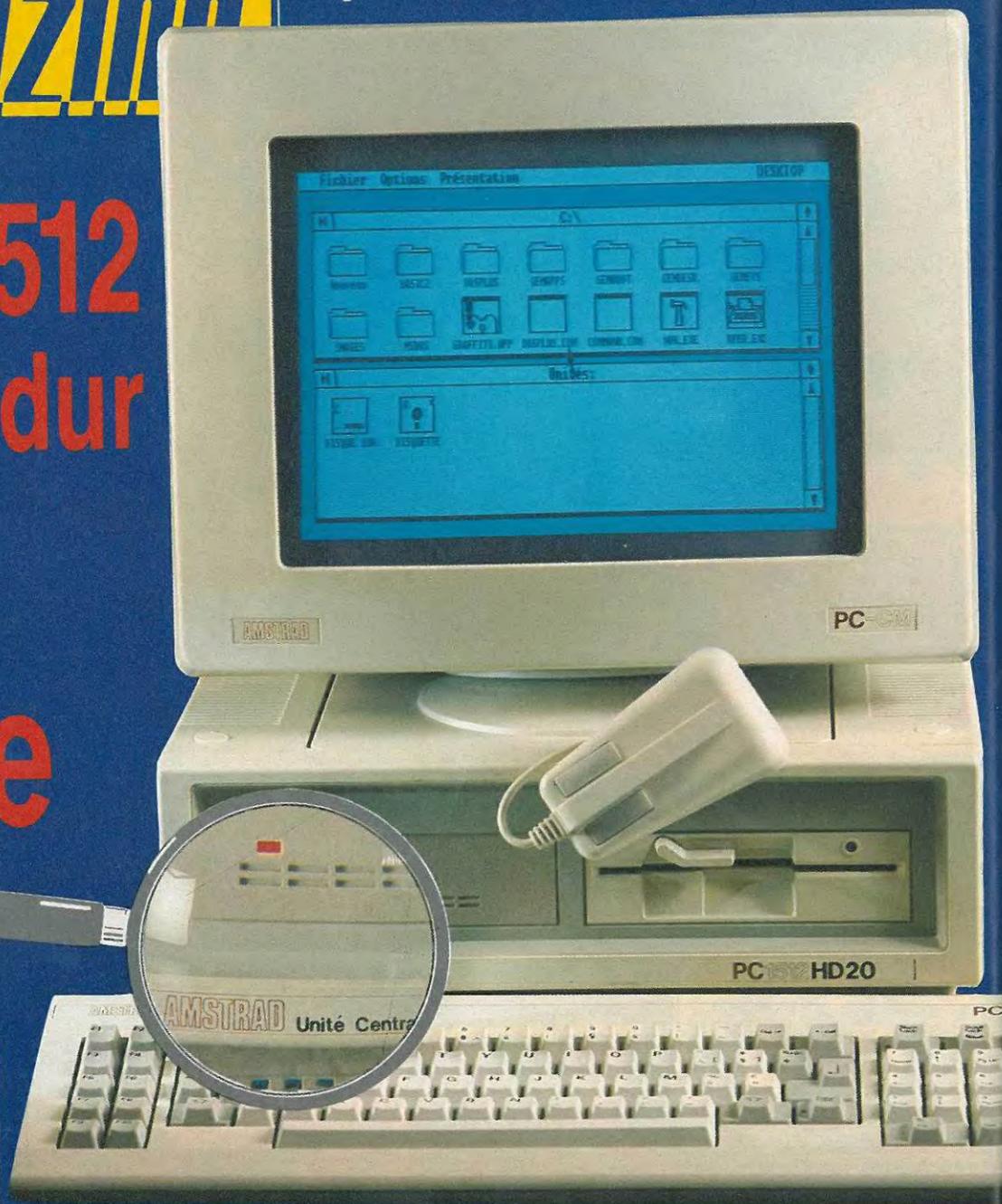


magazine

Le PC 1512
disque dur
à la
loupe

Exclusif :
le prix du neuf
Dossier :
panorama
des bases de données
Enquête :
prix étudiés
pour étudiants

UNE
DISQUETTE
DE LOGICIELS
GRATUITE!



M 3087 - 3 - 20,00 F



LISTING

CER-BERT

Vous êtes Cerbert, un petit lutin chargé de veiller sur une pyramide. Vous devrez, dans un premier temps, collecter des objets que les pharaons ont oubliés dans leur fuite. Mais attention ! des esprits malins tenteront de vous nuire : c'est ainsi que vous aurez à éviter une boule de pierre

qui menacera de vous emporter dans sa chute... De même, prenez garde aux monstres qui vous poursuivront afin de vous croquer... Heureusement, un ascenseur vous permettra de remonter de temps à autre au sommet de l'édifice. Puis, vous devrez dans un deuxième temps vous

promener sur la pyramide de façon à en changer la couleur. Pour cela, chaque case que vous toucherez changera de couleur. La boule et le monstre, encore plus méchants, seront toujours là pour vous gêner dans votre travail. A noter que dans vos deux tâches principales vous

devez toujours obligatoirement rejoindre le sommet de la pyramide. Cer-ber se joue au clavier ou avec un joystick.
NOTA : Attention aux effets de perspective : un petit entraînement sera nécessaire pour bien maîtriser les déplacements.
Lionel Paquin

```

10 ***** [1164]
20 * [175]
30 * CER-BERT * [501]
40 * [175]
50 * (c) L. PAQUIN juillet 86 * [1576]
60 * [175]
70 ***** [1164]
80 [117]
90 [117]
100 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1, [7178]
11:INK 2,1:INK 3,6:INK 4,2:INK 5,2
4:INK 6,1:INK 7,2:INK 8,11:INK 9,6
:INK 10,24:mo=29
110 x$="Lionel PAQUIN":l=300:coul= [2978]
3:GOSUB 520
120 x$="presents":l=275:coul=1:GOS [1015]
UB 520
130 x$="CER - BERT":l=180:coul=5:G [2358]
OSUB 520
140 INC=3.2:C=0:FOR L=0 TO 400 STE [4319]
P 4:MOVE 0,L,(FIX(C) MOD 6)+6,0:DR
AW FIX(C),400:MOVE ABS(FIX(C-640))
.0:DRAW 640,ABS(L-400):C=C+INC:NEX
T
150 MOVE 0,399,3:DRAW 639,399:DRAW [3307]
639,0:DRAW 0,0:DRAW 0,399
160 GOSUB 570 [891]
170 A(1)=1:A(2)=2:A(3)=11:A(4)=6:A [2472]
(5)=24:D=2:C=1
180 FOR G=1 TO 90:CALL &BD19:CALL [3275]
&BD19:CALL &BD19:CALL &BD19
190 FOR I=1 TO 5:INK I+5,A(C):C=C+ [3495]
1:IF C=6 THEN C=1
200 NEXT I [375]
210 C=(G MOD 5)+1 [512]
220 NEXT G [377]
230 [117]
240 FOR X=0 TO 300:NEXT:MODE 1:INK [5238]
0,0:INK 1,24:INK 2,6:INK 3,2:mo=1
2:RESTORE 310
250 ORIGIN 56,0:L=399:COUL=6:c=160 [3832]
:X$="REGLES DU JEU":GOSUB 520
260 COUL=1:FOR XX=3 TO 20:READ X$: [9461]
L=400-(X*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:G
OSUB 290:FOR xx=3 TO 19:READ x$:1=

```



LISTING

```

400-(XX*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:GOSUB 520:
  UB 290
270 FOR xx=3 TO 14:READ x$:l=400-( [4894]
  x$*16):c=1:GOSUB 520:NEXT:GOSUB 29
  0:
280 MODE 0:mo=29:INK 15,24,11:coul [5207]
  =15:x$="Le jeu se charge":l=216:GO
  SUB 520:RUN "!CERBERT1"
290 WHILE INKEY$<>"":WEND:LOCATE 9 [8696]
  ,25:PEN 3:PRINT "Pressez une touch
  e:SVP";:WHILE INKEY$="":WEND:CLS:P
  EN 1:RETURN
300
310 DATA " Vous etes CER-BERT,u [17186]
  n.petit lutin","charge de veiller
  sur une pyramide.",",",",", " Vous dev
  rez dans un premier temps col-",",1
  ecter des objets que les anciens p
  hara-",",ons ont oublies dans leur
  precipitation.",",",
320 DATA " Mais attention,les e [20447]
  sprits malins","tenteront de vous
  nuire tout au long de","votre jour
  nee de travail : c'est ainsi","que
  vous aurez a eviter une boule de"
  ,"Pierre qui menacera periodiqueme
  nt de ",",vous emporter dans sa chu
  te."
330 DATA " De meme,prenez garde [15772]
  au monstre qui",",vous poursuivra
  pour vous devorer.",", " Heuresem
  ent,un ascenseur vous",",permettra
  de remonter de temps en temps",",su
  r le haut de l'edifice"
340 DATA " Dans un deuxieme tem [16609]
  ps,vous devrez",",vous promener sur
  la pyramide de facon",",a en chang
  er entierement la couleur.",", " E
  n effet,chaque case que vous tou-
  ",",cherchez changera de couleur."
350 DATA " ",", Bien evidemment [15766]
  vous serez la aussi",",ennuye par l
  a boule et le monstre,encore",",plu
  s enerves qu'auparavant...",",",
  Notez que dans les deux niveaux
  de",",ce jeu,vous devrez terminer
  votre tache"
360 DATA "en rejoignant le haut de [16659]
  la pyramide.",",",",", " Vous vo
  us dirigerez au choix a l'aide",",d
  u joystick ou du clavier.",", " Da
  ns ce dernier cas,les touches sero
  nt:"
370 DATA " " [243]
380 DATA " A" [678]
390 DATA " 2" [820]
400 DATA " / 3 1 [657]
  \
410 DATA " 4" [824]
420 DATA " Z", [906]
  " "
430 ' [117]
435 REM ' Remplacer les chiffres c [1652]
  i-dessus suivant ce tableau
440 REM ' 1 = ctrl I [443]
450 REM ' 2 = ctrl K [928]
460 REM ' 3 = ctrl H [1496]
470 REM ' 4 = ctrl J [381]
480 ' [117]
485 ' [117]
490 DATA " ",", Attention depend [14440]
  ant aux effets dus a",",la perspect
  ive ! Une certaine accomo-",",dati
  on est de toute facon necessaire."
500 ' [117]
510 ' [117]
520 TAG:MOVER 0,0,coul,0:IF c=0 TH [2480]
  EN c=(640-LEN(x$)*MO)/2
530 FOR t=1 TO mo+3 STEP 4 [1535]
540 FOR x=1 TO LEN(x$):MOVE c+(x-1 [2575]
  )*t,1:PRINT MID$(x$,x,1):NEXT x,t
550 c=0:TAGOFF:RETURN [1405]
560 ' [117]
570 RESTORE 620:FOR x=1 TO 40 [1015]
580 READ N,T:IF N=0 THEN VOL=0:N=4 [2367]
  ELSE VOL=15
590 SOUND 1,FIX(N/2),T*15,VOL:SOUN [5606]
  D 2,FIX(N/2)-2,T*15,VOL:SOUND 3,0,
  3,0
600 NEXT X [356]
610 RETURN [555]
620 DATA 319,1,319,1,358,1,379,2,3 [2296]
  79,2,379,2,319,2,379,1,5,426,.5,47
  8,1,426,1
630 DATA 379,2,5,0,.2,426,2,426,1, [3472]
  426,1,319,2,319,1,319,1,379,3,75,4
  78,1,2
640 DATA 319,1,319,1,358,1,379,2,3 [1983]
  79,2,379,2,319,2,379,1,5,426,.5,47
  8,1
650 DATA 426,1,379,2,5,426,2,426,1 [2799]
  ,426,1,319,2,319,1,319,1,478,3
660 [117]
670 ===== Fin de Listin [4225]
  g Cerbert.bas (c) L. PAQUIN ==
  =====
10 ***** [1476]
  *****
15 ** Lionel PAQUIN present [1922]
  s **

```

```

20 ** [104]
  **
25 ** CPC 664 / 6128 [505]
  **
30 ** [104]
  **
35 ** ----- [612]
  **
40 ** ! CER - BERT ! [1249]
  **
45 ** ----- [612]
  **
50 ** (c) L.PAQUIN Juillet 198 [1959]
  **
55 ** [104]
  **
60 ***** [1476]
  *****
65 [117]
70 [117]
75 [117]
80 DI:FOR x=0 TO 3:v=REMAIN(x):NEX [3631]
  t:EI:kbjy$=""
85 RESTORE 95:DATA "Pyramid Master [15114]
  ".45920,"Captain BF",42830,"Cer-Be
  rt jr.",40430,"Black Square",35000
  ,"Mr. Hot Dog",28760,"Mrs. Cold Ca
  t",26910,"Rick Hochet",23070,"Pink
  y Spirit",19030,"Al Ghosty",18710,
  "Bob Terminus",16770
90 DIM case%(7,13),nom$(10),point( [7439]
  10),obj$(4),coord%(7,13,1):man%=3:
  FOR x=1 TO 10:READ nom$(x),point(x
  ):NEXT x:GOSUB 1360
95 [117]
100 [117]
105 PEN 6:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE= [2908]
  00000 LEVEL=1"
110 FOR j=1 TO 4 [898]
115 c=FIX(RND*3)+o*2.5:niv=o+3:IF [6404]
  coord%(niv,c,0)=-1 OR case%(niv,c)
  <>0 THEN 115
120 case%(niv,c)=FIX(RND*300*o)*10 [5376]
  +200:TAG:MOVE coord%(niv,c,0),coor
  d%(niv,c,1),o+7:PRINT obj$(o):NEX
  T o:TAGOFF
125 asc1%=15:asc2%=18:PEN 8:LOCATE [11197]
  18,15:PRINT ascen$:monsn%=7:monsc
  %=4:MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c
  oord%(monsn%,monsc%,1),9,1:TAG:PRI
  NT monstre$:TAGOFF
130 TAG:jn%=1:jc%=7:MOVE coord%(jn [5938]
  %,jc%,0),coord%(jn%,jc%,1),1,1:PRI
  NT cerb$:TAGOFF:tps=TIME
135 i0%=1:EVERY 50/level%,0 GOSUB [2125]
  530
140 i1%=1:EVERY 150,1 GOSUB 725 [2551]
  145 i2%=1:EVERY 95,2 GOSUB 855 [2341]
  150 [117]
  155 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
  160 [117]
  165 ' Centre du jeu [670]
  170 [117]
  175 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
  180 DI:en=0:ec=0:IF INKEY(t1%)<>-1 [1759]
  THEN GOTO 215
  185 IF INKEY(t2%)<>-1 THEN GOTO 24 [2051]
  0
  190 IF INKEY(t3%)<>-1 THEN GOTO 27 [1234]
  0
  195 IF INKEY(t4%)<>-1 THEN GOTO 32 [1093]
  0
  200 IF objet%=4 AND jn%=1 AND lev [916]
  el1%=1 GOTO 435
  205 IF couleur%=49 AND jn%=1 AND l [2134]
  evel1%=2 GOTO 1035
  210 IF flagp THEN 1755 ELSE EI:FOR [4674]
  x=0 TO 90:NEXT:DI:IF flagp THEN 1
  755 ELSE 180
  215 ' [117]
  220 ' Mouvement vers le h [1668]
  aut
  225 IF jc%=7 OR jn%=1 THEN 210 [1542]
  230 IF jc%<7 THEN en=-1:ec=1 ELSE [1922]
  en=-1:ec=-1
  235 GOTO 340 [464]
  240 [117]
  245 ' Mouvement vers le b [1574]
  as
  250 IF jc%=7 OR jn%=7 THEN 210 [1302]
  255 IF jc%<7 THEN ec=-1:en=1 [1351]
  260 IF jc%>7 THEN ec=1:en=1 [1134]
  265 GOTO 340 [464]
  270 [117]
  275 ' Mouvement vers la d [1618]
  roite
  280 IF jc%=13 AND asc1%=jn%*2+1 AN [4021]
  D jn%<>1 THEN GOSUB 775:GOTO 210
  285 IF coord%(jn%,jc%+1,0)=-1 AND [3917]
  asc1%=jn%*2+1 AND jn%<>1 THEN GOSU
  B 775:GOTO 210
  290 IF jc%=13 THEN 210 [1487]
  295 IF jn%=1 AND jc%=7 THEN en=1:e [1617]
  c=1:GOTO 340
  300 IF coord%(jn%,jc%+1,0)=-1 THEN [1929]
  210
  305 en=0:ec=1:GOTO 340 [1008]
  310 [117]
  315 ' Mouvement vers la g [2339]
  auche
  320 IF jc%=1 THEN 210 [252]
  325 IF jn%=1 AND jc%=7 THEN en=1:e [1694]
  c=-1:GOTO 340
  330 IF coord%(jn%,jc%-1,0)=-1 THEN [1401]

```

```

210
335 en=0:ec=-1 [906]
340 [117]
345 Se deplacer [321]
350 flagp=0:SOUND 129,1100+(jc%+jn [2839]
%)*30,20,15,,3
355 DI:IF level%=1 THEN GOSUB 380: [3621]
DI ELSE GOSUB 995:DI:GOTO 370
360 MOVE coord%(jn%,jc%,0),coord%([9193]
jn%,jc%,1),1,1:TAG:PRINT cerb%:jn
%=jn%+en:jc%=jc%+ec:MOVE coord%(jn
%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,1),1,1:PRI
NT cerb%:TAGOFF:GOSUB 685:DI:GOSU
B 955:DI:IF flagp THEN 1755 ELSE E
I:GOTO 210
365 [117]
370 MOVE coord%(jn%,jc%,0),coord%([14958]
jn%,jc%,1),case%(jn%,jc%),0:TAG:PR
INT pa%:jn%=jn%+en:jc%=jc%+ec:MOV
E coord%(jn%,jc%,0),coord%(jn%,jc%
,1),5,0:PRINT cerb%:TAGOFF:GOSUB
685:DI:GOSUB 955:DI:IF flagp THEN
1755 ELSE EI:GOTO 210
375 [117]
380 [1489]
385 [117]
390 Test case Level 1 [276]
395 [117]
400 [1489]
405 IF case%(jn%+en,jc%+ec)=0 THEN [1503]
RETURN
410 objet%=objet%+1:SOUND 2,100,75 [9758]
,15,3:SOUND 4,200,75,15,3:coul=4:c
=jc%+ec:niv=jn%+en:GOSUB 1300:scor
e=score+case%(jn%+en,jc%+ec)
415 case%(niv,c)=0 [755]
420 LOCATE 7,1:PEN 6:PRINT USING " [2836]
####";score
425 RETURN [555]
430 [117]
435 [1489]
440 [117]
445 Gagne au level 1 [1241]
450 [117]
455 [1489]
460 tps=FIX((TIME-tps)/300):FOR x=[5751]
0 TO 3:y=REMAIN(x):NEXT:level%=2:m
an%=man%+1
465 MOVE 0,399,0,0:DRAW 0,0:DRAW 6 [6132]
39,0:DRAW 639,399:DI:FOR x=80 TO 0
STEP -1:OUT &B97B,x:CALL &BD19:NE
XT:EI:CALL &BC65
470 MOVE 0,399,3,0:DRAW 0,0:DRAW 6 [2282]
39,0:DRAW 639,399
475 IF tps>70 THEN bonus=100 ELSE [2190]
bonus=100+(70-tps)*75
480 PEN 13:LOCATE 2,24:PRINT "T="; [8094]
USING "###";tps;:PRINT "s Bonus="
;USING "####";bonus;:score=score+b
onus:PEN 1
485 PEN 6:LOCATE 1,1:PRINT "SCORE= [3875]
";USING "####";score;:PRINT " LE
VEL=2"
490 LOCATE ascc%,asc1%:PRINT " " [1627]
495 RESTORE 1290:GOSUB 1175 [1669]
500 FOR c=1 TO 13:FOR niv=1 TO 7 [2203]
505 IF coord%(niv,c,0)=-1 THEN 515 [2630]
510 case%(niv,c)=4:coul=4:GOSUB 13 [2495]
00
515 NEXT niv,c:LOCATE 2,24:PRINT S [3037]
PACE$(18)
520 GOTO 125 [428]
525 [117]
530 [1489]
535 [117]
540 Interrup. 0 : la boule [1286]
545 [117]
550 [1489]
555 IF i0%=0 OR (jn%=1 AND jc%=7 A [2445]
ND boul%=0) THEN RETURN
560 IF flagp=1 OR (bouln%=jn% AND [2135]
boulc%=jc%) THEN RETURN
565 DI:IF boul%=1 GOTO 580 [1425]
570 IF RND<level%*0.26 THEN boul%= [7165]
1:bouln%=1:boulc%=7:MOVE coord%(bo
uln%,boulc%,0),coord%(bouln%,boulc
%,1),6,1:TAG:PRINT boule%:TAGOFF
ELSE boul%=0
575 EI:RETURN [416]
580 IF RND<0.2/level% THEN EI:RETU [1874]
RN
585 IF bouln%=7 THEN niv=bouln%:c= [3827]
boulc%:GOSUB 805:boul%=0:EI:RETURN
590 IF bouln%=1 THEN IF RND<0.5 TH [3426]
EN bn=1:bc=-1:GOTO 660 ELSE bn=1:b
c=1:GOTO 660
595 IF boulc%=7 THEN IF RND<0.5 GO [2482]
TO 630 ELSE 650
600 x=FIX(RND*3)+1:ON x GOTO 610,6 [2072]
20,640
605 [117]
610 IF boulc%<7 THEN bc=-1:bn=1:GO [2711]
TO 660 ELSE bc=1:bn=1:GOTO 660
615 [117]
620 IF boulc%=13 THEN 650 [575]
625 IF coord%(bouln%,boulc%+1,0)=- [1887]
1 THEN 650
630 bn=0:bc=1:GOTO 660 [825]
635 [117]
640 IF boulc%=1 THEN 630 [433]
645 IF coord%(bouln%,boulc%-1,0)=- [2268]
1 THEN 630
650 bn=0:bc=-1:GOTO 660 [883]
655 [117]

```

Suite page 159

GAME OVER



DYNAMIC
© 1987 Game Design Dynamic.



Quand vous aurez décidé de vous embarquer dans cette aventure vous aurez à faire face à KAIKS (les Kangourous mutants), ORCOS (monstre féroce de la planète DEDRON), LEISER-FREISER (androïdes de recherches automatisés équipés de caméras télescopiques et de canons à turbo-laser). GARKLAS CLONICOS (spécialiste pour suivre les traces dans les marécages de la jungle)... Un monde plein de danger... Un défi pour les braves... Un défi pour les héros.

The name of the game

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

GRAND CONCOURS D'ÉTÉ

AMSTRAD
MAGAZINE

ERE
ERE INFORMATIQUE

02 - Aisne
COGNET - 21, rue V.-Basch, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.72.89.

06 - Alpes-Maritimes
SORBONNE INFORMATIQUE - 40, rue Godefroy, 06000 Nice. Tél. : 93.85.17.55.

13 - Bouches-du-Rhône
CARREFOUR MARSEILLE - Avenue P.-Mérime, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.90.07.
CARREFOUR VITROLLES - RN 113, Qer du Griffon, 13720 Vitrolles. Tél. : 42.89.91.35.
C.B.I. MARSEILLE - 74, rue E.-Rostand, 13006 Marseille. Tél. : 91.53.70.57.
C.B.I. AIX - 6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.00.40.
AUCHAN MARTIGUES - ZAC Canto Perdris, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.08.79.
EUROMARCHÉ - Rte Déptale 9 13290 Les Milles. Tél. : 42.20.15.72.

31 - Haute-Garonne
CARREFOUR - Rte d'Espagne, 31120 Portet-Garonne. Tél. : 61.72.18.35.

33 - Garonne
CARREFOUR - Rte du Cap-Ferret, 33700 Mérignac.
AUCHAN - Quartier du Lac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.39.86.22.

37 - Indre-et-Loire
L.I.M. - CCial du Cats, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : 47.27.29.00.

REVENDEURS AGRÉÉS ERE INFORMATIQUE

42 - Loire
FRANCE DISQUETTE - 34, rue de la République, 42000 St-Etienne. Tél. : 77.21.26.28.

45 - Loiret
ASSELINEAU - 13, place Leclerc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.06.78.

49 - Maine-et-Loire
CONFORAMA ANJOU - CCial St-Serge, 49000 Angers. Tél. : 41.43.82.15.

51 - Marne
CLE DE SOL - 2, rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : 26.88.42.90.
CLE DE SOL - 4, rue Lochet, 51000 Chalon-sur-Marne. Tél. : 26.64.08.41.

54 - Meurthe-et-Moselle
MAMMOUTH - CCial "La Sapinière", 54520 Laxon. Tél. : 83.98.12.12.

60 - Oise
QUENEUTTE 60 - 60, rue de la République, 60105 Creil. Tél. : 44.25.04.26.
QUENEUTTE 60 - 5, rue du Dr-Gérard, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.12.74.

63 - Puy-de-Dôme
NEYRIAL 2 - 3, boulevard, Desaix, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.93.94.38.

67 - Bas-Rhin
MICRO CENTER - CCial "La Place des Halles", 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.31.50.

69 - Rhône
AUCHAN - 69800 St-Priest. Tél. : 78.41.81.18.
LIBRAIRIE DES ÉCOLES - 986, rue Nationale, 69400 Villefranche.

75 - Paris
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.55.63.00.

COCONUT - 41, avenue de la G.-de-Armée, 75016 Paris. Tél. : 45.01.67.28.
VIDEO SHOP - 50, rue de Richelieu, 75001 Paris. Tél. : 42.96.93.95.

VIDEO SHOP - 251, boulevard Raspail, 75014 Paris. Tél. : 43.21.54.45.
HYPER-CB - 183, rue St-Charles, 75015 Paris. Tél. : 45.54.39.76.

77 - Seine-et-Marne
LANGUIN GAY - 65, rue du Cdt-Berge, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.06.42.
CONTINENT - Rte de Croissy, 77200 Torcy. Tél. : 60.05.90.05.

78 - Yvelines
THOMAS INFORMATIQUE - 153, avenue de la République, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.69.12.

GAMES - CCial Vélizy 2, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 34.65.18.81.

79 - Deux-Sèvres
TECHNIQUE 2000 - 6, avenue de la République, 79000 Niort. Tél. : 49.24.58.95.

81 - Tarn
MICROTHEQUE INFORMATIQUE - 23, rue de la Pte Neuve, 81000 Albi. Tél. : 63.72.54.31.

83 - Var
PHONOLA - CCial "Grand Var", 83160 La Valette. Tél. : 94.75.18.20.

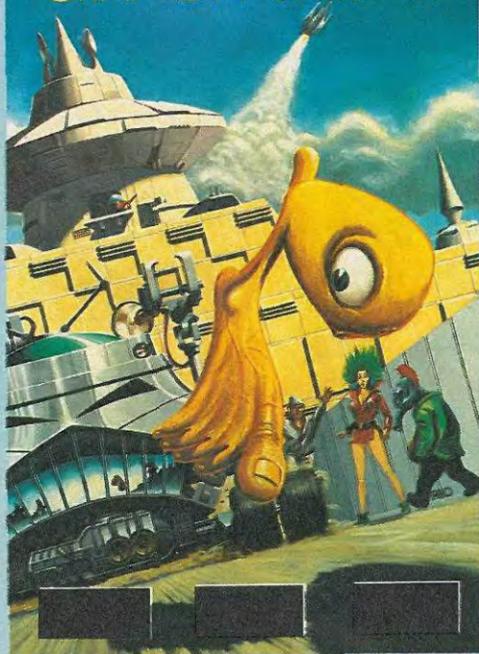
91 - Essonne
MICRO INFORMATIQUE 91 - 15, rue Boursier, 91400 Orsay. Tél. : 64.46.05.85.

93 - Seine-St-Denis
Ets SURPIN - 140, avenue Galliéni, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.90.86.
ORDI PLUS - 7, place Camelinat, 93600 Aulnay-s/Bois. Tél. : 48.68.66.33.

94 - Val-de-Marne
ORDIVIDUEL - 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.52.15.
VIDÉO INFORMATIQUE FAMILIALE - 48, avenue du Gal.-Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.93.39.

95 - Val-d'Oise
Ets LECOMTE - 31, rue du Gal.-de-Gaulle, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : 34.12.89.31.
AVENA - Sq Columbia, 95000 Cergy-Pontoise. Tél. : 30.30.34.20.

CRAFTON & XUNK



ANNIVERSAIRE

CRAFTON & XUNK

COUPON-REPONSE

Sur la photo du poster anniversaire "Crafton & Xunk", trois détails sont cachés. Retirez gratuitement votre poster couleur chez le revendeur ERE INFORMATIQUE le plus proche de chez vous et découvrez-les ! Puis remplissez ce coupon-réponse et envoyez-le : SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à : AMSTRAD MAGAZINE, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Grand Concours d'Été avant le 5.8.87.

BONNE CHANCE !

1) Les trois détails cachés sont :
2) QUESTION SUBSIDIAIRE :
Quelle est l'âge de XUNK le podocéphale ?
Réponse :

(Vous trouverez la réponse, soit par déduction, soit plus simplement en composant le 36.15, sur le Minitel tapez CRAC J).

3) Merci de nous rajouter les références exactes de votre ordinateur.

Tous les produits ERE INFORMATIQUE sont distribués par :

CABLE

Contact : **Caroline FAUCHILLE**
Tél. : (16-78) 03.18.46
Télex : 305 551

PRIX

Tirage au sort N° 1

1^{er} Prix : Chaîne HI-FI Amstrad CD-2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

2^e Prix : Imprimante Amstrad DMP 2000 + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

3^e Prix : Interface TV pour Amstrad CPC + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

du 4^e au 30^e Prix : Joystick Wico "The Boss" + 1 logiciel "Crafton 2" K7 ou DK + 1 carte CRAC Club.

du 31^e au 100^e Prix : Carte CRAC Club.

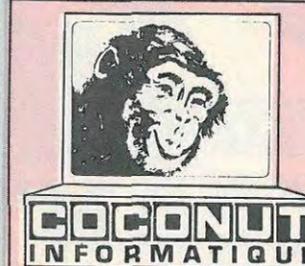
Tirage au sort N° 2

Du 1^{er} au 50^e Prix : Logiciel "Crafton 2" K7 ou DK.

36.15 sur

CRACJ

le Minitel tapez CRACJ



La chaîne HI-FI CD 2000

L'imprimante DMP 2000 et l'interface TV sont offertes par **COCONUT** 13, bd Voltaire - 75011 Paris Tél. : 43.55.63.00

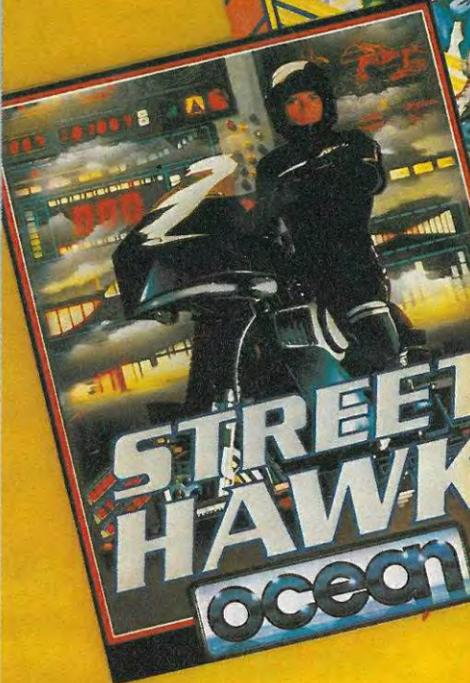
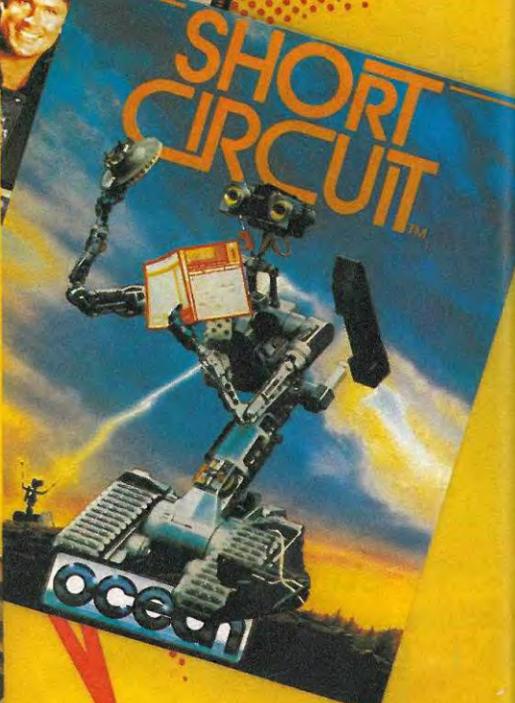
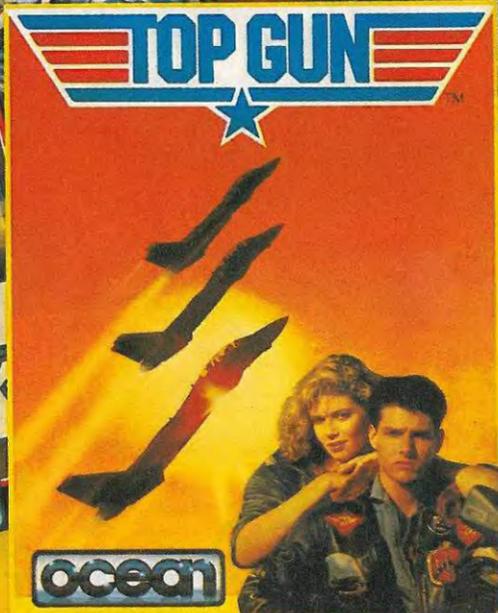
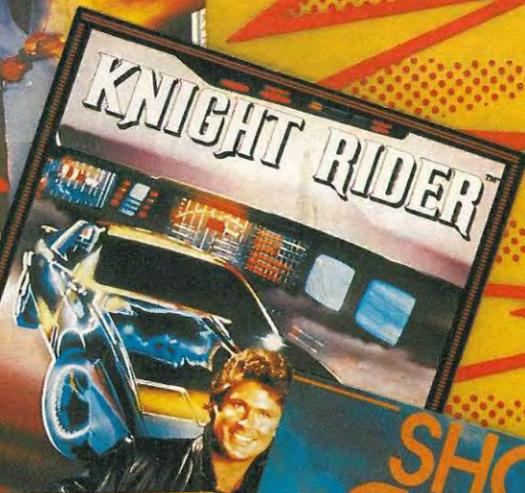
RÈGLEMENT

- 1 - Jeu-concours sans obligation d'achat.
- 2 - Sur simple présentation d'une copie d'Amstrad Magazine vous pouvez retirer, gratuitement, le poster couleur (60 x 40) anniversaire Crafton & Xunk auprès d'un des revendeurs agréés ERE INFORMATIQUE.
- 3 - Chaque copie d'Amstrad Magazine donne droit à un poster.
- 4 - En répondant exactement aux questions que vous trouverez sur le coupon-réponse, vous pouvez participer à deux tirages au sort :
1^{er} tirage : pour tous ceux qui auront envoyé quatre réponses exactes (3 + la subsidiaire).
2^e tirage : pour tous ceux qui auront répondu aux trois questions sans répondre à la question subsidiaire.
- 5 - Les coupons-réponses sont à envoyer à : AMSTRAD-MAGAZINE Grand Concours d'Été 5/7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé sur carte postale UNIQUEMENT, avant le 5 août 87
- 6 - La liste des gagnants sera publiée sur le numéro de septembre d'Amstrad Magazine.
- 7 - Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

SUPER HITS



POUR AMSTRAD



★ OCEAN'S ★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

LISTING

```

660 IF level%=2 THEN 675 [1012]
665 MOVE coord%(boul%,boulc%,0),c [14959]
coord%(boul%,boulc%,1),6,1:TAG:PRI
NT boule$::boul%=boul%+bn:boulc%
=boulc%+bc:MOVE coord%(boul%,boul
c%,0).coord%(boul%,boulc%,1),6,1:
PRINT boule$::TAGOFF:SOUND 1,800,5
.15:GOTO 685
670 [117]
675 MOVE coord%(boul%,boulc%,0),c [15370]
oord%(boul%,boulc%,1),case%(boul
%,boulc%),0:TAG:PRINT pa$::boul%=
boul%+bn:boulc%=boulc%+bc:MOVE co
ord%(boul%,boulc%,0).coord%(boul
%,boulc%,1),6,0:PRINT boule$::TAGO
FF:SOUND 1,800,5,15
680 [117]
685 [1489]
690 [117]
695 Test Cer-Bert * Boule [76]
700 [117]
705 [1489]
710 IF boul%=0 THEN flagp=0:EI:RET [1489]
URN
715 IF boul%=jn% AND boulc%=jc% T [10710]
HEN MOVE coord%(boul%,boulc%,0),c
oord%(boul%,boulc%,1),6,0:TAG:PRI
NT boule$::TAGOFF:flagp=1:RETURN E
LSE flagp=0:RETURN
720 [117]
725 [1489]
730 [117]
735 Interrup. 1 L'ascenceur [1741]
740 [117]
745 [1489]
750 IF i1%=0 OR RND>level%*0.4 THE [2429]
N RETURN
755 IF ascl%=3 THEN ascdep%=1:GOTO [3791]
765
760 IF ascl%=15 THEN ascdep%=-1 [1557]
765 SOUND 2,120,1,15:LOCATE ascc%, [7540]
ascl%:PRINT " ":ascc%=ascc%+ascde
p%:ascl%=ascl%+ascdep%*2:LOCATE as
cc%,ascl%:PEN 8:PRINT ascen$:EI:RE
TURN
770 [117]
775 [1489]
780 [117]
785 Cer-Bert dans l'ascenceur [1697]
790 [117]
795 [1489]
800 GOTO 810 [306]
805 IF level%=1 THEN coul=4:GOTO 1 [3948]
300 ELSE coul=case%(niv,c):GOTO 13
00
810 i1%=0:i0%=0:i3%=0:i2%=0:EI:niv [7660]
=jn%:c=jc%:GOSUB 805:IF boul%=1 AN
D boul%=1 THEN boul%=0:niv=boul%
:c=boulc%:GOSUB 805
815 li=399-(ascl%-1)*16:xx=(ascc%- [1974]
1)*32
820 TAG:FOR l=11 TO 367 STEP 4:MOV [14282]
E xx,1-4,0,0:CALL &BD19:PRINT asce
n$::MOVE xx+16,1:CALL &BD19:PRINT
cerb$::MOVE xx,1,8:CALL &BD19:PRIN
T ascen$::MOVE xx+16,1+4,1:CALL &B
D19:PRINT cerb$::SOUND 1,0,5,9,1,,
20:WHILE SQ(1)>=128:WEND:NEXT 1
825 SOUND 1,100,550,15,2,2 [1361]
830 FOR c=xx TO 352 STEP -4:MOVE c [8834]
+4,367,0:CALL &BD19:PRINT ascen$::
MOVE c+20,371:PRINT cerb$::MOVE c,
367,8:CALL &BD19:PRINT ascen$::MOV
E c+16,371,1:CALL &BD19:PRINT cerb
$::FOR z=1 TO 40:NEXT z,c
835 TAGOFF:ascl%=3:ascc%=12:ascdep [12734]
%=1:LOCATE 12,3:PEN 8:PRINT ascen$
:PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT " ":TAG:
jn%=1:jc%=7:IF level%=1 THEN MOVE
coord%(jn%,jc%,0).coord%(jn%,jc%,1
),1,1 ELSE MOVE coord%(jn%,jc%,0),
coord%(jn%,jc%,1),5,0
840 PRINT cerb$::TAGOFF [390]
845 FOR x=1 TO 3:SOUND 1,426,15,15 [7369]
:SOUND 1,0,5,0:NEXT:SOUND 1,506,15
0,15,4:i0%=1:i1%=1:i2%=1:i3%=1:sco
re=score+1475:GOTO 420
850 [117]
855 [1489]
860 [117]
865 Interrup. 2 Le monstre [1198]
870 [117]
875 [1489]
880 IF i2%=0 OR RND>level%*0.8 THE [3627]
N RETURN
885 DI [84]
890 IF monsn%=1 THEN IF jn%<7 THEN [3959]
mn=1:mc=-1:GOTO 920 ELSE mn=1:mc=
1:GOTO 920
895 IF monsc%=7 THEN mn=0:IF jc%<7 [5271]
THEN mc=-1:GOTO 920 ELSE mc%=1:G
OTO 920
900 IF monsn%=jn% THEN mn=0:IF jc% [4747]
>monsc% THEN mc=1:GOTO 920 ELSE mc
=-1:GOTO 920
905 [117]
910 IF monsn%<jn% THEN mn=1:IF mon [4724]
sc%<7 THEN mc=-1:GOTO 920 ELSE mc=
1:GOTO 920
915 mn=-1:IF monsc%<7 THEN mc=1 EL [2689]
SE mc=-1
920 [117]
925 IF level%=2 THEN 940 [1190]
930 MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c [14027]

```



LISTING

```

oord%(monsn%,monsc%,1),9,1:TAG:PRI
NT monstre$;:monsn%=monsn%+mn:monsc
%=monsc%+mc:MOVE coord%(monsn%,mo
nsc%,0),coord%(monsn%,monsc%,1),9,
1:PRINT monstre$;:TAGOFF:SOUND 4,1
000-monsc%*30,10,15:SOUND 4,0,10,1
5,,monsn%*4
935 GOTO 980 [496]
940 MOVE coord%(monsn%,monsc%,0),c [12949]
oord%(monsn%,monsc%,1),case%(monsn
%,monsc%),0:TAG:PRINT pa$;:monsn%=
monsn%+mn:monsc%=monsc%+mc:MOVE co
ord%(monsn%,monsc%,0),coord%(monsn
%,monsc%,1),13,0:PRINT monstre$;:T
AGOFF:SOUND 4,1000-monsc%*30,10,15
945 SOUND 4,0,10,15,,monsn%*4 [1742]
950 ' [117]
955 ' [1489]
960 ' [117]
965 ' Test Cer-Bert * Monstre [977]
970 ' [117]
975 ' [1489]
980 IF NOT(monsn%=jn% AND monsc%=j [4228]
c%) THEN EI:RETURN
985 flagp=1:TAG:MOVE coord%(monsn% [4750]
,monsc%,0),coord%(monsn%,monsc%,1)
,12,0:PRINT monstre$;:TAGOFF:EI:RE
TURN
990 ' [117]
995 ' [1489]
1000 ' [117]
1005 ' Lev.2: Chgmt. de couleur [1772]
1010 ' [117]
1015 ' [1489]
1020 niv=jn%+en:c=jc%+ec:IF case%( [6962]
niv,c)=4 THEN case%(niv,c)=7:coule
ur%=couleur%+1 ELSE case%(niv,c)=4
:couleur%=couleur%-1
1025 coul=case%(niv,c):GOSUB 1300: [1267]
RETURN
1030 ' [117]
1035 ' [1489]
1040 ' [117]
1045 ' Fin level 2 [923]
1050 ' [117]
1055 ' [1489]
1060 FOR x=26 TO 0 STEP -1:BORDER [10645]
x,x MOD 12:CALL &BD19:SOUND 1,(x+0
.2)*100,10,15:SOUND 2,0,5,0:SOUND
2,(x+0.2)*100+5,10,15:NEXT x:BORDE
R 0:FOR x=1 TO 1000:NEXT x:RESTORE
1240:GOSUB 1175
1065 FOR x=1 TO 4:SOUND 1,700-x*35 [4297]
,20,15,,7:CALL &BD19:NEXT
1070 PEN 13:LOCATE 8,10:PRINT "BRA [11356]
VO !":LOCATE 1,12:PEN 8:PRINT "Vou
s etes vainqueur":PEN 9:LOCATE 3,1
4:PRINT "( Bonus= 10780 )":score=s
core+10780
1075 WHILE INKEY$<>":WEND:LOCATE [6832]
1,25:PEN 3:PRINT " < Une touche sv
p >":WHILE INKEY$="":WEND
1080 ' [117]
1085 ' [1489]
1090 ' [117]
1095 ' Palmares [1243]
1100 ' [117]
1105 ' [1489]
1110 MODE 1:PEN 1:IF score<point(1 [4882]
0) THEN k$="":GOTO 1135
1115 INPUT "Votre nom svp : ",k$ [1506]
1120 FOR x=1 TO 10 [803]
1125 IF score>=point(x) THEN FOR z [8663]
=10 TO x+1 STEP -1:point(z)=point(
z-1):nom$(z)=nom$(z-1):NEXT z:poin
t(x)=score:nom$(x)=k$:GOTO 1135
1130 NEXT [350]
1135 BORDER 1 [1011]
1140 CLS:x$=obj$(3):INK 3,24,12:IN [9552]
K 2,11:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT STR
ING$(14,x$):PRINT TAB(13);x$:SPACE
$(12);x$:PRINT TAB(13);x$;" " :PE
N 1:PRINT "PALMARES";:PEN 2:PRINT
" ";x$:PRINT TAB(13);x$:SPACE$(12
);x$:PRINT TAB(13);STRING$(14,x$)
1145 PRINT:PRINT:PRINT [1082]
1150 FOR x=1 TO 10:IF nom$(x)=k$ T [2902]
HEN PEN 3 ELSE PEN 1
1155 PRINT TAB(8);nom$(x);TAB(27); [2973]
USING "#####";point(x):NEXT x
1160 WHILE INKEY$<>":WEND:FOR niv [3838]
=1 TO 7:FOR c=1 TO 13:case%(niv,c)
=0:NEXT c,niv
1165 WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB 13 [2568]
60:GOTO 105
1170 ' [117]
1175 ' [1489]
1180 ' [117]
1185 ' Musiques diverses [1414]
1190 ' [117]
1195 ' [1489]
1200 READ a,b:IF a=255 THEN GOTO 1 [2666]
225 ELSE vol=15:IF a=0 THEN vol=0
1205 IF b<0 THEN b=ABS(b):READ a2, [5523]
b2:SOUND 12,a,b,vol-(2 AND (vol<>0
)):SOUND 33,a2,b2,vol:SOUND 1,0,5,
0:SOUND 4,0,5,0:GOTO 1220
1210 SOUND 1,a,b,vol,6 [1735]
1215 SOUND 3,0,5,0 [1224]
1220 GOTO 1200 [363]
1225 FOR x=0 TO 600:NEXT:RETURN [1856]
1230 ' [117]
1235 ' Musique Fin victorieuse [2238]
1240 DATA 358,-20,239,10,268,10,35 [2365]

```

```

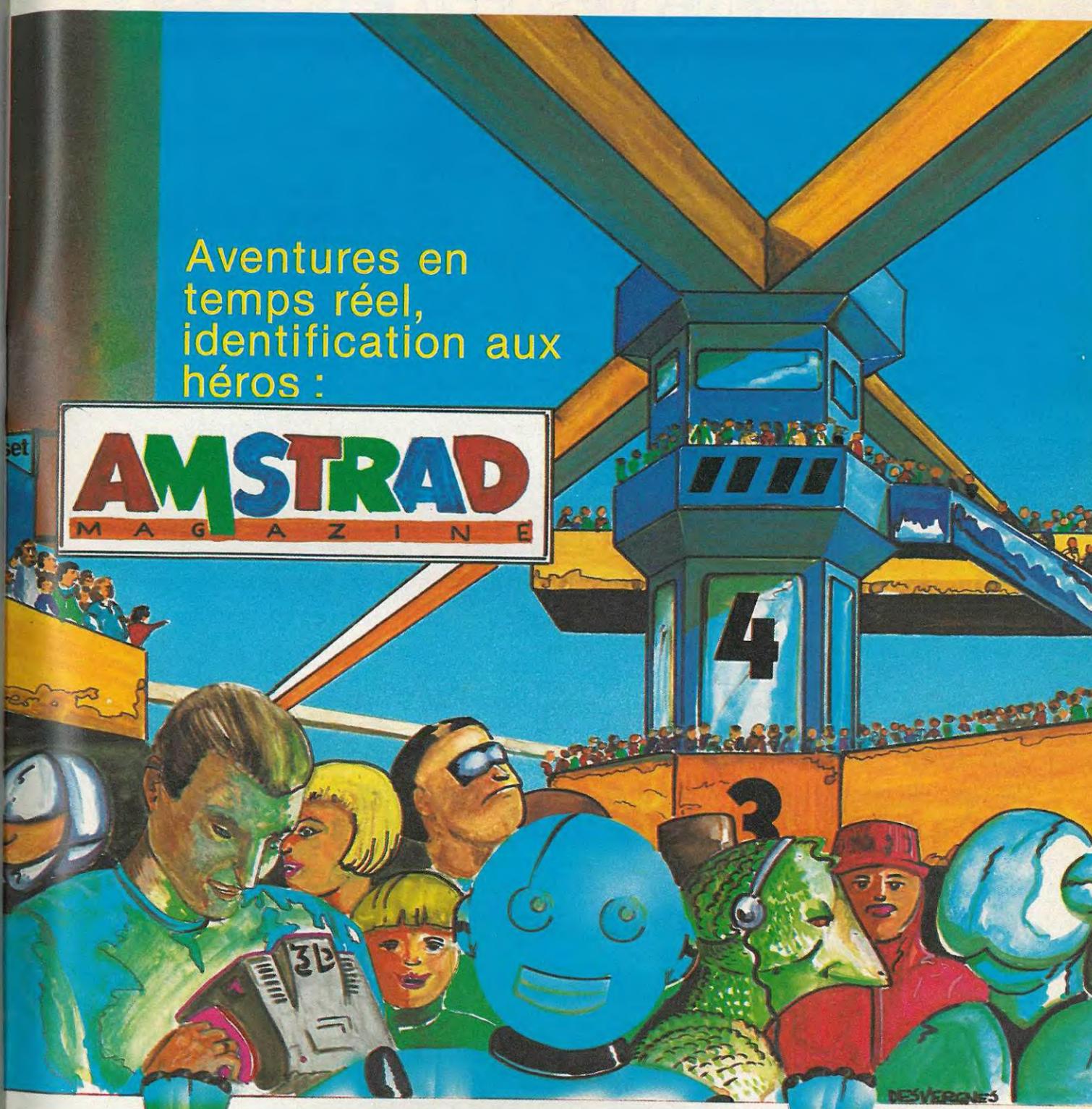
8,-20,284,20,358,-20,284,20
1245 DATA 0,-15,0,15,358,-20,284, [2106]
20,478,-20,268,20,478,-20,268,20
1250 DATA 0,-15,0,15,478,-20,268,1 [3428]
0,284,10,478,-20,319,20,478,-20,31
9,20,0,-15,0,15,478,-20,319,20,358
,-40,284,40
1255 DATA 0,-15,0,15,358,-10,239,1 [6965]
0,358,-10,268,10,358,-40,284,40,35
8,-20,284,20,358,-20,284,20,506,-3
0,268,30,506,-10,239,10,506,-20,21
3,20
1260 DATA 506,-20,268,20,506,-40,2 [3672]
84,40,506,-30,319,30,506,-10,319,1
0,358,-40,358,40,255,255
1265 [117]
1270 Musique Perdu [1553]
1275 DATA 426,39,426,30,426,13,426 [4739]
,39,358,30,379,13,379,21,426,13,42
6,21,451,13,426,39,255,255
1280 [117]
1285 Musique Level 2 [1444]
1290 DATA 478,10,426,10,379,10,319 [6215]
,10,379,20,319,10,379,20,319,10,37
9,25,0,5,478,10,426,10,379,10,379,
10,478,10,426,10,379,20,478,10,426
,20,478,25,255,255
1295 [117]
1300 ' [1489]
1305 ' [117]
1310 Coloriage d'une case [2113]
1315 ' [117]
1320 ' [1489]
1325 co=coord%(niv,c,0)+16:li=coor [4028]
d%(niv,c,1)+8:MOVER 0,0,coul,0
1330 FOR x=li-2 TO li-15 STEP -2:y [7313]
=x-li+2:MOVE co+y*2-4,x:DRAW co-y*
2,x:NEXT x:FOR x=li-29 TO li-17 ST
EP 2:y=x-li+29:MOVE co+y*2,x:DRAW
(co-y*2)-4,x:NEXT:RETURN
1335 ' [1489]
1340 ' [117]
1345 Initialisation [1184]
1350 ' [117]
1355 ' [1489]
1360 RANDOMIZE TIME:MODE 0:PAPER 0 [2071]
:PEN 1:CLS:BORDER 0
1365 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,24:INK [8877]
2,12:INK 3,6:INK 4,1:INK 5,24:INK
6,15:INK 7,2:INK 8,16:INK 9,11:IN
K 10,24:INK 11,15:INK 12,24,6:INK
13,24,6:coul=4:level%=1:score=0
1370 ENV 1,8,1,1:ENT -1,1,0,8,1,10 [9140]
0,8,8,16,1:ENT -2,5,-10,2,5,11,2:E
NV 2,15,-1,75:ENV 3,15,-1,5:ENV 4,
15,-1,20:ENT 3,20,-45,1:ENT 4,30,3
,1:ENT 5,33,12,1:ENV 6,15,-1,25:EN
T 7,20,-30,1
1375 IF kbjy$<>" THEN 1385 [1516]
1380 CLS:PRINT "Clavier / Joystic [7565]
k ? (C / J)":z$="":WHILE z$<>
"C" AND z$<>"J":z$=UPPER$(INKEY$):
WEND:kbjy$=z$:CLS
1385 IF kbjy$="J" THEN t1%=72:t2%= [5138]
73:t3%=75:t4%=74 ELSE t1%=69:t2%=7
1:t3%=22:t4%=30
1390 SYMBOL AFTER 149 [1439]
1395 SYMBOL 155,1,2,4,8,16,32,64,1 [1946]
28
1400 SYMBOL 154,128,64,32,16,8,4,2 [2643]
,1
1405 SYMBOL 153,128,192,224,240,24 [2224]
8,252,254,255
1410 SYMBOL 152,1,2,5,10,21,42,85, [1910]
170
1415 SYMBOL 151,255,127,63,31,15,7 [1870]
,3,1
1420 SYMBOL 161,24,60,66,153,153,6 [1834]
6,60,24
1425 SYMBOL 162,231,195,165,24,24, [1891]
165,195,231
1430 SYMBOL 163,153,102,129,157,18 [2693]
5,129,102,153
1435 SYMBOL 164,126,195,189,165,16 [2388]
5,189,195,126
1440 SYMBOL 150,85,170,84,168,80,1 [1860]
60,64,128
1445 SYMBOL 156,126,129,165,129,16 [2564]
5,153,66,231
1450 SYMBOL 157,60,94,255,255,255, [2574]
255,126,60
1455 SYMBOL 158,126,165,129,153,16 [2293]
5,66,36,195
1460 SYMBOL 159,0,0,0,0,192,32,32, [2502]
31
1465 SYMBOL 160,0,0,0,0,3,4,4,248 [1906]
1470 cerb$=CHR$(156):boule$=CHR$(1 [10855]
57):monstre$=CHR$(158):ascen$=CHR$
(159)+CHR$(160):obj$(1)=CHR$(161):
obj$(2)=CHR$(162):obj$(3)=CHR$(163
):obj$(4)=CHR$(164):pa$=CHR$(143):
man%=3:objet%=0:couleur%=0:boul%=0
1475 ' [117]
1480 Dessin de la pyramid [1644]
e
1485 LOCATE 1,3:RESTORE 1515:FOR x [1822]
=1 TO 21:READ t,a$
1490 PRINT TAB(t);:FOR z=1 TO LEN( [730]
a$)
1495 z$=MID$(a$,z,1) [1056]
1500 IF z$="2" OR z$="0" THEN PEN [2302]
2 ELSE PEN 1
1505 PRINT CHR$(VAL(z$)+150); [1709]
1510 NEXT z,x [377]

```

```

1515 DATA 10,"54" [612]
1520 DATA 10,"32" [552]
1525 DATA 9,"5104" [96]
1530 DATA 9,"3542" [252]
1535 DATA 8,"513204" [212]
1540 DATA 8,"351042" [240]
1545 DATA 7,"51354204" [700]
1550 DATA 7,"35132042" [556]
1555 DATA 6,"5135104204" [531]
1560 DATA 6,"3513542042" [966]
1565 DATA 5,"513513204204" [606]
1570 DATA 5,"351351042042" [1172]
1575 DATA 4,"51351354204204" [703]
1580 DATA 4,"35135132042042" [855]
1585 DATA 4,"13513510420420" [1126]
1590 DATA 5,"135135420420" [1286]
1595 DATA 6,"1351320420" [465]
1600 DATA 7,"13510420" [473]
1605 DATA 8,"135420" [260]
1610 DATA 9,"1320" [241]
1615 DATA 10,"10" [668]
1620 ' [117]
1625 ' [117]
1630 RESTORE 1665 [582]
1635 FOR niv=1 TO 7 [745]
1640 FOR c=1 TO 13 [789]
1645 READ x$:IF x$="*" THEN coord% [4401]
(niv,c,1)=-1:coord%(niv,c,0)=-1:GO
TO 1655
1650 coord%(niv,c,0)=VAL(x$):READ [2298]
coord%(niv,c,1)
1655 NEXT c,niv [348]
1660 MOVE 0,0,3,0:DRAW 639,0:DRAW [4343]
639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0
1665 DATA *,*,*,*,*,*,304,359,*,*, [1740]
*,*,*,*
1670 DATA *,*,*,*,*,272,327,304,31 [2511]
1,336,327,*,*,*,*,*
1675 DATA *,*,*,*,*,240,295,272,279, [2726]
304,263,336,279,368,295,*,*,*,*
1680 DATA *,*,*,*,208,263,240,247,27 [3510]
2,231,304,215,336,231,368,247,400,
263,*,*,*
1685 DATA *,*,176,231,208,215,240, [3123]
199,272,183,304,167,336,183,368,19
9,400,215,432,231,*,*
1690 DATA *,144,199,176,183,208,16 [4203]
7,240,151,272,135,304,119,336,135,
368,151,400,167,432,183,464,199,*
1695 DATA 112,167,144,151,176,135, [4337]
208,119,240,103,272,87,304,71,336,
87,368,103,400,119,432,135,464,151
,496,167
1700 ' [117]
1705 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
1710 ' [117]
1715 ' Coloriage des cases [1115]
1720 ' [117]
1725 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
1730 FOR niv=1 TO 7:FOR c=1 TO 13 [1385]
1735 IF coord%(niv,c,0)=-1 GOTO 17 [2556]
45
1740 GOSUB 1300 [950]
1745 NEXT c,niv:RETURN [685]
1750 ' [117]
1755 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
1760 ' [117]
1765 ' ..... PERDU ..... [389]
1770 ' [117]
1775 ':::::::::::::::::::::::::: [1489]
1780 DI:flagp=0:FOR x=0 TO 3:y=REM [7546]
AIN(x):NEXT:EI:niv=jn%:c=jc%:GOSUB
805:WHILE INKEY$("<>"):"":WEND
1785 FOR x=0 TO 50:CALL &BD19:OUT [5826]
&B97B,0:CALL &BD19:OUT &B97B,80:SO
UND 129,1000+x*50,5:NEXT:OUT &B97B
,0:CALL &BC65
1790 FOR x=1 TO 2:SOUND 1,90,30,15 [5305]
,,1:SOUND 1,0,4,0:NEXT x:SOUND 1,0
,2,0:FOR x=1 TO 3:SOUND 1,200,25,1
5,,5:SOUND 1,0,1,0:NEXT
1795 IF bouln%=0 THEN 1805 [875]
1800 niv=bouln%:c=boulc%:GOSUB 805 [8793]
:IF bouln%=2 AND boulc%=6 THEN bou
l%=0: ELSE MOVE coord%(bouln%,bou
lc%,0),coord%(bouln%,boulc%,1),6,1:
TAG:PRINT boule$:TAGOFF
1805 man%=man%-1:niv=2:c=6:GOSUB 8 [10460]
05:IF man%(<>0) THEN jn%=2:jc%=6:IF
level%=1 THEN MOVE coord%(jn%,jc%,
0),coord%(jn%,jc%,1),1,1 ELSE MOVE
coord%(jn%,jc%,0),coord%(jn%,jc%,
1),5,0 ELSE 1835
1810 TAG:PRINT cerb$:TAGOFF [1629]
1815 IF NOT(bouln%=1 AND bouln%=mon [4296]
sn% AND boulc%=monsc%) THEN c=mons
c:niv=monsn%:GOSUB 805
1820 TAG:monsn%=7:monsc%=4:MOVE co [7466]
ord%(monsn%,monsc%,0),coord%(monsn
%,monsc%,1),9,1:TAG:PRINT monstre$
:TAGOFF
1825 ' [117]
1830 GOTO 135 [382]
1835 RESTORE 1275:GOSUB 1175 [1748]
1840 IF level%=1 THEN 1085 [971]
1845 score=score+couleur%*220 [2357]
1850 PEN 9:LOCATE 1,24:PRINT "Bonu [6500]
s : ";USING "###";couleur%:PRINT "
*220=";USING "#####";couleur%*220:
FOR x=1 TO 4000:NEXT x:GOTO 1085
1855 ' [117]
1865 ' ===== Fin de Listin [3272]
g Cerbert1.bas (c) L. PAQUIN
=====

```



Aventures en temps réel, identification aux héros :

AMSTRAD
MAGAZINE

Comment jouerons-nous en 2007 ?

1^{er} Janvier 2007. Le salon permanent de l'informatique internationale, vient comme prévu d'ouvrir ses portes dans le hangar 4B de la station orbitale GOLMON II, fier symbole de l'évolution technologique mondiale.

En cette journée inaugurale au demeurant réussie - saluons au passage, l'effort des organisateurs, pour une fois particulièrement inspirés - les exposants de renom n'ont pas ménagé leurs efforts pour satisfaire au mieux, l'insatiable curiosité des visiteurs.

Ces derniers, à peine remis de leur randonnée stratsphérique, se sont enthousiasmés pour les modèles récents, remarquablement mis en valeur par les meilleurs jeux holographiques du marché. La foule particulièrement nombreuse autour du stand Amstrad,

a littéralement ovationné la démonstration de "Zimbaouba une fois", comédie musicale zaïroise, interactive et octophonique d'Ufogrames, tournant sur le nouvel Amstrad WX à multi-processeurs photoniques

(casque émotionnel en option). A signaler également la fantastique saga "Ouragan sur Stéphanie", inspirée

d'une vieille légende monégasque, où le joueur doit affronter mille dangers pour libérer une infortunée princesse des griffes du show-bizness.

Le brillant étalage d'autant de somptuosités tri-dimensionnelles, nous permet de mesurer le chemin

parcouru depuis 20 ans en matière de jeux ludiques. Les limitations inhérentes aux machines de cette

lointaine époque - où l'on raisonnait encore archaïquement en termes de bits et d'octets -, ne permettaient

DES RENCONTRES EXPRESS LEGERES OU EXTRA FORTES JOUR ET NUIT...

**36 15
TAPEZ**

Cafée
NUIT ET JOUR...



guère de prouesses. Pourtant déjà, nous avons noté l'apparition de logiciels qui préfiguraient à leur manière, ce que nous connaissons aujourd'hui en 2007 : "Defender of the crown" sur l'Amiga, "Les Passagers du vent" sur les antidéluviens Amstrad, MSX et Thomson (que de souvenirs), ou bien encore "The Pawn" sur Atari ST (brillant ancêtre), etc.

La richesse des scénarios, mêlant aventure, action et stratégie, liée à la beauté très cinématographique de ces réalisations - agrémentées la plupart du temps de musiques de qualité - faciaient et exaltaient le

joueur au-delà du raisonnable, lequel s'investissait d'autant plus que l'œuvre était spectaculaire.

Ainsi quiconque frustré d'aventure, mais pas spécialement courageux, pouvait sans risque et sans sponsor, s'identifier à loisir aux héros de ses rêves, moyennant quelques jours et quelques nuits sacrifiées à son micro favori.

Sensible à l'émergence de ce nouveau concept - lié il faut le dire à l'évolution des machines - la dynamique équipe d'Amstrad Magazine de l'époque, avait dépêché ses

meilleurs limiers auprès de quelques brillants auteurs précurseurs du genre, afin de s'enquérir de l'avenir possible du développement en ce domaine visiblement prometteur. Ce qui suit est la reproduction fidèle des reportages réalisés aux alentours du printemps 1987. Au fil des pages que nous vous présentons ici, vous serez probablement frappés par la justesse des prévisions des auteurs de l'époque. Vous avez désormais tout loisir de comparer leurs thèses avec les splendides révélations exposées sur Golmon II.

Dossier, tests et enquêtes réalisés par : Mireille Massonnet, Michel Merlet (photos), Frédéric Nardeau, Jean-Claude Paulin et Stéphane Schreiber.

Ce qui se trame chez les éditeurs

Printemps 1987 : jeux réalisés comme des films avec scénariste, graphiste, musicien et programmeur ; aventures en 3D et en temps réel ; identification totale avec les héros... les états majors de nos maisons d'édition préférées sont en grande effervescence. Les esprits chauffent et surchauffent pour nous préparer des jeux "d'enfer". Nous vous dévoilons en avant-première... ce qui se trame chez les éditeurs, tant sur le plan idées, que sur celui de la conception.



ÈRE Informatique : vers l'identification au héros

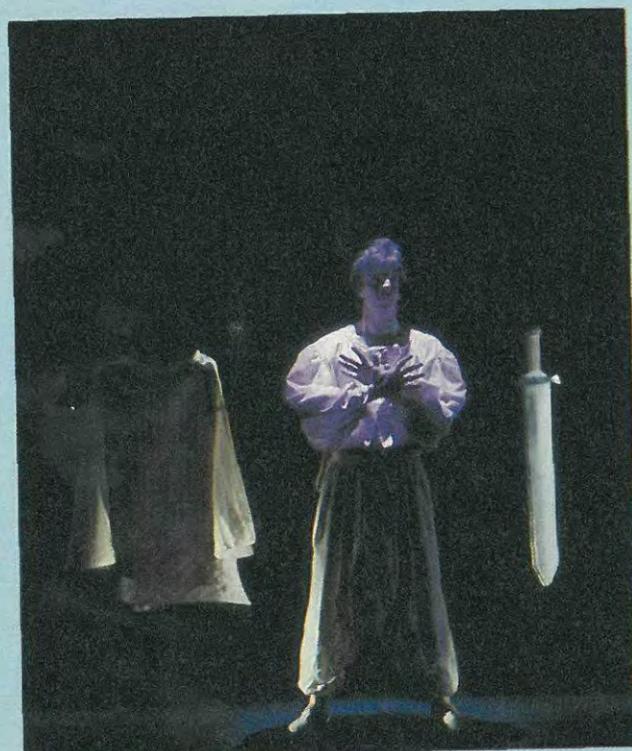
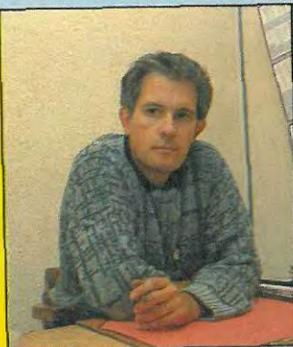
Philippe Ulrich, le directeur artistique de Ere a les yeux qui pétillent, les mains qui tremblent d'excitation. Les petits morceaux de papier devant lui se gribouillent de signes cabalistiques : il crée. Emmanuel Viau, le PDG essaie de résumer le flot créatif de son "vieux" copain : "Tu comprends, dans le jeu du futur, le héros ce sera toi. Devant ton écran géant chez toi, on va te faire vivre toutes les aventures impossibles et inimaginables en temps et en espace réels. Et tu auras intérêt à faire gaffe aux méchants qui te voudront vraiment du mal !"

Délire de créatifs en mal de grand frisson ? Pas du tout. Chez Ere on pense fermement que la condition sine qua non pour que l'intérêt du public pour les jeux informatiques ne tombe pas, c'est de proposer des produits d'une dimen-

sion ludique encore plus grande. C'est de les faire participer presque physiquement à de grandes aventures, où par exemple, la psychologie de chacun interviendra. Pour l'instant de tels projets sont encore à l'étude, faute de

moyens technologiques suffisants ; mais dès l'arrivée des CDI(*) - par exemple - on devrait voir apparaître des produits "époustouflants". En attendant, l'éditeur de "Crafton et Xunk" prépare le terrain, commence une évolution en douceur. Avec notamment le lancement d'Oxphar : jeu d'aventure à destination surtout des enfants, réalisé sous forme de jeu micro et... d'une pièce de théâtre. Soyons précis : c'est à l'initiative d'une troupe théâtrale, "La Compagnie de la Manicle" que le projet a vu le jour. Mais ce n'est pas du tout un hasard que ce spectacle d'un genre nouveau voie finalement le jour grâce aussi au travail de l'équipe de Ere. Jeu micro = jeu spectacle, lisez plutôt ce qui suit.

OXPHAR: un scénario, une pièce de théâtre et un jeu informatique



Oxphar : en personne !



Tous ces personnages apparaissent dans l'histoire d'Oxphar : les costumes sont superbes, non ?

Résumons un peu l'histoire d'Oxphar. Il y a déjà quelque temps, Georges Vérin, créateur et metteur en scène de la Compagnie de la Manicle, écrivait, en collaboration avec Michel Bisson, le scénario d'une épopée chevaleresque nommée Oxphar. Mais soudain, alors que la pièce était déjà bien avancée, Georges Vérin découvre les jeux de rôle et d'aventure sur ordinateur. Et c'est le coup de foudre !

"Pourquoi ne pas essayer de faire une expérience conjointe ?" se dit-il alors ? Pour la Manicle, l'informatique était un moyen de rendre ses spectacles encore plus vivants, ce qui a toujours été le but. "J'aime bien la soupe, et j'aime bien mélanger les légumes pour faire une soupe la meilleure possible" raconte Georges Vérin. Donc, j'ai eu envie d'entrer dans le monde de l'informatique, et voir ce que je pourrais en tirer. A partir de là, j'ai cherché des partenaires pour arriver à mes fins, et je suis tombé sur un organisme qui s'appelait à l'époque l'Agence pour le Développement de l'Informatique, qui a été très intéressée par mon projet de créer parallèlement un jeu informatique et un spectacle sur le même thème, sur la même histoire, sur le même plan. Je voulais permettre au spectateur de jouer à être Oxphar, à se mettre dans la peau du personnage, pour qu'il retrouve dans le spectacle une ambiance et des personnages qu'il connaît déjà".

Et l'ADI a été d'autant plus intéressée que c'était la première fois qu'un tel projet était tenté.

Ce public, que Georges Vérin essaie continuellement de convaincre, à qui il essaie de faire ressentir, à travers son art, ce que lui-même ressent, il allait pouvoir lui permettre de s'identifier complètement au héros, et par là, le sensibiliser encore plus.

Mais ce n'est pas tout "sans être informaticien, je pense que ce projet, et peut-être d'autres, car je souhaite qu'il y en ait d'autres de ce genre par la suite, va permettre également à l'informatique de s'aérer un peu, d'établir de nouvelles formes de rapports entre elle et le monde extérieur".

Malheureusement, l'ADI fermait ses portes quelques temps après, et Georges Vérin devait reprendre sa quête d'éditeur. Certains lui ont répondu que ça ne les intéressait pas, d'autres ont promis de rappeler plus tard.

Seul Ere informatique — et un autre éditeur de Bordeaux, qui n'existe malheureusement plus non plus, ont immédiatement répondu oui. D'autres partenaires sont ensuite venus appuyer La Manicle : le Ministère de la Culture, le Conseil Régional de Haute-Normandie, la ville du Havre — où est établie la compagnie — et la Maison Municipale des jeunes de La Rochelle, qui a apporté les moyens techniques les plus

importants. Plus quelques "sponsors" privées : des petites entreprises du Havre, et surtout la Coopérative Régionale de Saintes, qui a été d'un gros soutien financier.

A partir de là, créer une épopée chevaleresque sur un plateau de théâtre, c'est quasiment impossible, à moins de disposer de moyens extraordinaires, ce qui n'était — et n'est toujours pas — le cas de la Manicle. Il a donc fallu trouver des "trucs", comme l'inclusion dans le spectacle des nouvelles technologies : la télévision, des transformateurs de voix pour surdimensionner les voix des comédiens, des effets sonores particuliers, et des images de synthèse avis aux connaisseurs : ces images de synthèse ont été réalisées par Bruce Krebs, un spécialiste du genre).

Et le résultat est réellement surprenant. Mais il ne tient qu'à vous d'en juger. La

Compagnie de la Manicle — qui est d'ailleurs en train de changer de logo pour devenir "La Manicle, spectacle fantastique et audiovisuel pour la jeunesse" — entame une tournée en France. De plus, Georges Vérin envisage la réalisation d'un film tiré d'Oxphar, qui serait, je cite : "le troisième niveau et l'aboutissement d'Oxphar".

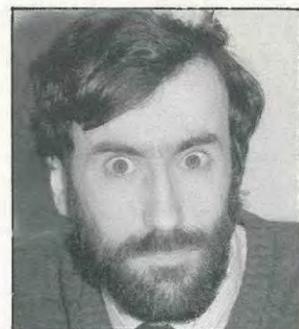
En attendant, la Manicle et Ere Informatique installent des micros avec le logiciel Oxphar à la fin de chaque représentation théâtrale. Les enfants, et les plus grands peuvent ainsi jouer, se retrouver dans la peau du héros qu'ils ont vu sur scène. La pièce de théâtre et le jeu micro s'enrichissent donc mutuellement. Ebaûche d'un rapprochement du jeu vers un art plus spectaculaire.

Stéphane Schreiber



OXPHAR côté micro

Un scénario commun avec d'un côté une pièce de théâtre et de l'autre un jeu micro. Nous sommes allés discuter avec Michel Rho, le "D.A." (Directeur artistique) de l'éditeur d'Oxphar : Ere Informatique.



"Un peu d'Ere" : Michel Rho

Amstrad Magazine : comment va se présenter Oxphar, le soft ?

Michel Rho : il va être à la fois très semblable et très différent de la pièce de La Manicle. Georges Vérin est venu nous voir avec un scénario pour théâtre, donc très linéaire, et il nous a fallu le remanier, avec Philippe Taupin (le programmeur du jeu, avec qui j'avais d'ailleurs déjà fait équipe pour "Despotik Design"), pour pouvoir le rendre jouable sur ordinateur. En effet, un jeu d'aventure se doit d'avoir des solutions multiples à certaines situations, contrairement à une pièce, où le héros ne "réfléchit" pas. Mais il va de soi que les personnages sont les mêmes, ainsi que l'intrigue générale.

De plus, nous avons eu avec Philippe, qui est un véritable génie de l'informatique, pas mal d'idées originales pour un jeu d'aventure. Par exemple, les icônes. Alors que d'autres jeux les utilisent pour pallier l'insuffisance de l'analyseur syntaxique (je pense notamment à "Masque"), nous avons choisi d'en faire des solutions à des énigmes qui seront posées tout au long du jeu. De plus, elles sont dissimulées dans le décor, et le joueur devra les trouver avant de résoudre l'énigme. Elles ont une fonction différente à chaque fois.

Notre principal soucis a été de ne pas retomber dans le piège classique des jeux d'aventure existants, à savoir le blocage de situation. Nous avons mis au point un système qui permette au joueur d'avancer dans le jeu quoiqu'il arrive. Mais bien sûr, il ne pourra gagner l'aventure que s'il a fait tout ce qui est demandé.

A.M. : je suppose qu'adapter un scénario de théâtre n'est pas chose facile ?

M.R. : bien sûr que non ! Il a fallu ruser à mort. Il était de toute façon impossible de rendre complètement l'ambiance de la scène, notamment les jeux de lumière et de son. Nous avons donc choisi de tout faire pour rendre le logiciel le plus attractif possible : une programmation des plus avancées, des graphismes d'enfer (merci pour moi), avec pourquoi pas des digitalisations des acteurs dans leur costume, et surtout un compromis entre l'aventure et l'arcade, pour rendre le jeu moins immobile. Ainsi, le personnage du Maître du Jeu est un sprite qui se balade sur

l'écran, jusqu'à atteindre un coin bien défini pour dire ce qu'il a à dire.

Bien sûr, dans le jeu son texte est écrit dans une bulle car on n'a pas assez de place en mémoire pour digitaliser une voix. Mais tout cela avec une extrême simplicité, car le jeu doit rester accessible à tout le monde.

A.M. : et au niveau conception pure ?

M.R. : pour ce qui concerne la programmation, je fais — ou plutôt nous faisons — entièrement confiance à Philippe Taupin, qui n'en est pas à son premier coup d'essai. Au risque de me répéter, je dirais qu'il est vraiment excellent, ça lui fera plaisir (rires). C'est pour les dessins que j'ai un peu peur. Non pas que je doute de moi (re-rires), mais on choisit de travailler en mode 1, ce qui nous aide pour adapter ensuite le logiciel sur Atari ST et IBM et compatibles. Or, j'ai l'habitude du mode 0, avec ses seize couleurs. N'en disposer plus que de quatre risque de me gêner énormément, mais avec un peu de pratique, ça ira tout seul. (J'avais pensé à dessiner des "gonzesses d'enfer", tout simplement en digitalisant les actrices nues et en les "habillant" ensuite, mais je ne pense pas que ça se fera !) (re-re-rires).



Emmanuel Viau



Philippe Ulrich

A.M. : Oxphar-le-logiciel est prévu pour la rentrée. Pourtant, une version Thomson existe déjà. Pourquoi un tel retard pour la version CPC ?

M.R. : la version Thomson d'Oxphar est une adaptation presque mot pour mot de la pièce. Les auteurs ont pris le scénario de La Manicle, et ont directement écrit leur logiciel d'après lui. Ce qui n'est pas notre cas. Si tu avais écouté ce que j'ai dit, tu n'aurais pas posé cette question (re-re-rires). Pour résumer, c'est parce que nous figurons notre logiciel qu'il a du retard sur la version Thomson. Mais je peux garantir que l'attente en vaudra la peine !

Propos recueillis par Stéphane Schreiber

Pour nos amis lecteurs de l'Ouest, nous signalons que la prochaine représentation de la pièce de Théâtre Oxphar aura lieu le 2 juillet 1987, au Havre, dans la salle Niemeyer de la Maison de la Culture.

Loriciels : un attentisme avisé à l'écoute du marché...



Laurant Weill, "PDG" et Marc Bayle "DG" de Loriciels.

Chez Loriciels Laurant Weill, le PDG, est conscient d'une évolution — plus que d'une révolution — du jeu entraînant une mutation des méthodes de travail. Il est vrai que Loriciels a évolué, tant au niveau des produits que de la manière de les réaliser ou les vendre. Il suffit pour s'en persuader de comparer les créations informatiques d'il y a ne serait-ce que deux ans aux petits chefs-d'œuvre qu'on nous présente aujourd'hui : images digitalisées, animations performantes, musiques stéréophoniques originales... Le loisir informatique, en terme de création, semble être passé d'un domaine d'informaticiens à des compétences de "spécialistes" (graphistes, musiciens...) pas forcément informaticiens mais certainement beaucoup plus créatifs.

Ainsi donc, si la création de demain ne vient pas encore bouleverser et remettre en question le travail d'aujourd'hui, L. Weill envisage une continuation dans l'évolution du jeu : encore plus de graphismes, de sons, de diversité ; car ce n'est pas la volonté de faire "autre chose" qui manque à Loriciels, c'est l'attente de technologies nouvelles qui tendent aujourd'hui à apparaître sans pour autant se définir entièrement et se "normaliser".

Une évolution par la technique

La technique semble être, pour Laurant Weill, base de toute évolution. Si l'on peut s'attendre à une amélioration des graphismes, une plus grande diversité des décors, c'est grâce à l'amélioration des résolutions, à l'apparition de nouvelles mémoires de masse telles que CDI etc.

Pour l'instant, les nouvelles applications sont en phase d'expérimentation

et il semble peu probable qu'un petit groupe de privilégiés puissent bénéficier de la technologie "du futur" de Loriciels. Pour résumer cet état de fait, L. Weill déclare : "On suit l'évolution, on ne la précède pas... il faut être attentif quant à l'évolution de la technologie, voir ce qu'elle va apporter et regarder si l'on peut offrir quelque chose en réponse".

L'évolution des méthodes de travail

L'évolution des techniques implique aussi une plus grande rigueur dans la conception des logiciels. Le Soft devient aujourd'hui affaire de "spécialistes" tels B. Masson (graphiste chez Loriciels ayant notamment collaboré à Bob Winner) plus "Art Déco" qu'informaticien... Cette tendance va se renforcer. Aujourd'hui, pour être au top niveau, il faut travailler en équipe même si L. Weill concède que "depuis la naissance du monde, il y a eu des "Michel-Ange" qui savent aussi bien dessiner que sculpter ou concevoir des engins de guerre...". Le travail en équipe est perçu, tant par les dirigeants que par les créatifs, comme un moyen d'utiliser au maximum les compétences de chacun et de faire évoluer au mieux le logiciel depuis le "brainstorming" originel jusqu'à son arrivée dans votre micro.

Par ailleurs, à l'inverse d'hier, l'équipe créatrice de "Demain" sera composée de 70 % de permanents et 30 % d'externes à la société. Cette mutation des méthodes de travail semble tout-à-fait convenir aux créatifs qui déclarent alors ne plus travailler "en concurrence, en terme de royalties etc" mais avec plus de collaboration d'échanges en vue d'une meilleure réussite.

Même le concept de jeu évolue...

Le jeu "made in Loriciels" devrait donc rester relativement fidèle à sa structure actuelle. Par contre, Loriciels réaffirme sa volonté de "donner toujours plus", de dépasser avec "le jeu de Demain" l'idée du simple logiciel et d'aller plus loin : aujourd'hui déjà, Loriciels offre des mini-BD, des badges, des lunettes, créé des mondes en "relief dynamique". C'est cela aussi l'évolution : offrir un ensemble dans lequel le logiciel en tant que tel n'est qu'une partie du jeu... Pour le moment, chez Loriciels, les projets ne manquent pas ; on suit la technique, on assiste à des colloques, on imagine des scénarios mais on évite la précipitation.

A moins que les prochains mois n'apportent de nouveaux supports (cartouches...) et l'actualité de nouveaux engins de jeux...

Frédéric Nardeau



Karma, vue de la toute-dernière superproduction loriciélienne sur PC et compatibles.

INFOGRAMMES: la MGM du jeu !

Carrément. Ni plus, ni moins ! Lorsque Bruno Bonnel, le directeur général d'Infogrames "résume" les ambitions de sa maison d'édition, elles sont d'une grande simplicité : devenir d'ici quelques années la Metro Goldwyn Mayer du jeu. (NDLR : fastoche !)

A Villeurbanne, rue Hippolyte Kahn, les esprits sont déjà présents dans le futur. (Heu, et si vous ne comprenez pas ce que je viens de vous expliquer, ben c'est vraiment pas de ma faute, pourtant j'suis claire, non ?)

Evidemment Infogrames continue à produire ce que tout le monde — et nous bien sûr — appelle "de bons petits softs", genre "Prohibition" qui de toutes manières continuent à en amuser plus d'un — et toujours nous, bien sûr — Mais la mobilisation créative est ailleurs. Je suis partie à sa recherche et vais essayer de vous la présenter. Tout découle d'un constat et d'une profession de foi. Constat : les Français ne savent pas faire les jeux d'arcade, inutile donc d'essayer de mimer tristement les Anglais, Américains et autres Japonais ; il faut valoriser "la culture la plus riche du monde : la nôtre" (dixit Bruno

Bonnel). Et notre culture est riche d'idées : mettons-les en valeur. J'y reviendrai. Profession de foi : aujourd'hui le rôle d'un éditeur de jeux informatiques, c'est de proposer aux utilisateurs autre chose que les éternels "pan-pan-boum-boum, t'es mort", tout ceci à base de manipulations frénétiques du joystick. Pour deux raisons : la première, parce que les gens — vous et moi, merci Infogrames — sont trop intelligents pour être réduits à cette stricte version du jeu. La deuxième, parce que si l'on se cantonne à l'arcade, on n'innove plus, donc on stagne, en répétant indéfiniment la même chose, et un triste matin, on est mort "virtuellement" : complètement dépassé par quelqu'un d'autre. Si vous avez bien suivi ce raisonnement, il n'y a d'autre solution que de créer. Voici comment.



Bruno Bonnel, "D.G." d'Infogrames.

Sus aux idées

L'important devient donc, non pas de dénicher un programmeur génial (enfin, s'il y en a un qui nous lit en ce moment qu'il fasse signe tout de même !) mais quelqu'un avec des idées, plein d'idées, toutes plus originales les unes que les autres. C'est ainsi que "Les Passagers du Vent" existent grâce à la collaboration de François Bourgeon. C'est toujours ainsi que "Marche à l'ombre" sort actuellement "sur nos écrans" avec digitalisation de la chétron sauvage de Renaud, sa musique, son bandana et sa mob. C'est encore ainsi que le prochain jeu d'aventure de septembre "Bivouac" traite d'un thème inconnu en micro : l'escalade en montagne. Et c'est enfin ainsi qu'en novembre... oups, j'ai failli vous révéler un vrai secret ! (Y m'auraient massacré la chétron chez Infogrames et j'aurais plus eu le droit d'aller manger des gratons. Psitt : si vous ne connaissez pas les gratons, je vous conseille de tester). Bref !

COBRA SOFT : des "coups", des enquêtes, du cinéma

Qui d'autre que Bertrand Brocard et son équipe pouvait nous révéler à la mi-juin "Cessna Over Moscou" ? (Nous vous rappelons qu'ils nous avaient déjà servi "Rainbow Warrior" en pleine affaire Greenpeace.)

Hé, dites donc, le lecteur chéri, lisez donc ce qui suit avec un peu plus d'attention : je vous donne un scoop, les "cocos", un vrai.

Et bien oui, ils ont osé faire ça. "Cessna over Moscou" est le premier jeu non compatible PC, aux droits réservés pour tous pays, y compris l'URSS. Vous

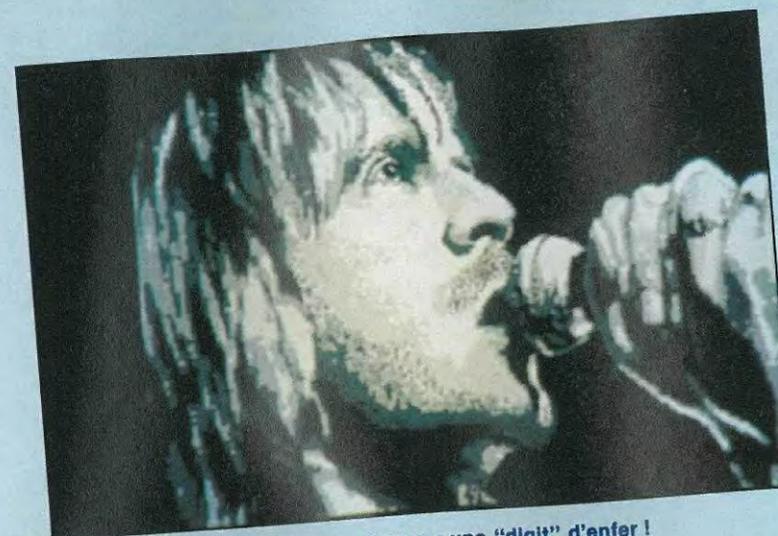


Bertrand Brocard : "Cessna Over Moscou" c'est à cause de lui !

devrez décoller d'Helsinki et atterrir... sur la place Rouge. Si en cours de route, non content de déjouer la Défense aérienne soviétique, vous réussissez le lancer de tracs (subversifs comme de bien entendu) sur une grande agglomération, ce sera encore mieux.

"Cessna Over Moscou", "Les Ripoux", "Meurtres à Venise". (Et hop, trois scoops au lieu d'un, rien que pour vous !). Ou bien encore : le "coup" — toujours coller à l'actualité —, la liaison avec le cinéma — ou comment préparer l'arrivée des CDI(*) — et les enquêtes "comme si vous y étiez" — ou comment préparer l'arrivée des CDI-bis.

(*) CDI : "Compact-disque interactif."



La "Chétron sauvage" sur vos écrans : une "digit" d'enfer !



A gauche : Bivouac, à droite, Les dieux de la mer prévus pour cet été.

Comme un film

Comme vous l'avez compris, les idées peuvent se traduire à tous les niveaux :

Voilà en un tout petit paragraphe résumées les grandes orientations de l'éditeur châlonnais.

Quand les machines ne seront plus cuites

Dans la tête de Bertrand Brocard, comme dans celle de B.B. (*), une nécessité : prévoir dans les formes de travail et dans les conceptions des jeux d'aujourd'hui, les bests de demain. Ceci grâce à plusieurs impératifs. Laisser tout d'abord la plus grande liberté d'action possible à la société de création : Hitech. (Cobra Soft reste la société d'édition.) Un créateur fou, ça doit pouvoir "débloquer" tranquillement.

Sortir des produits toujours novateurs les uns par rapport aux autres, réinventer à chaque fois la manière de jouer. Par exemple, plus d'ordres au clavier à donner à partir de HMS Cobra. Essayer de tirer le maximum de chaque machine, version cassette ou disquette, quitte à être obligé de faire un gros traail sur chaque version. Et surtout "ne pas perdre de vue que technologiquement les machines

d'aujourd'hui sont des machines cuites et que nous devons d'ores et déjà apprendre à travailler comme si nous avions déjà des CDI, ou autre chose, bref des capacités de traitement bien supérieures" affirme Bertrand. Alors travailler comme si les moyens technologiques étaient déjà supérieurs,



thème, scénario, graphisme, musique et ensuite promotion. (La BD de Bourgeon ou le bandana de Renaud vendus avec le soft). Il faut donc les mener à bien avec : des auteurs, des scénaristes, des graphistes, des musiciens, des concepteurs et des producteurs. (Si, au point où nous en sommes vous n'avez toujours pas compris pourquoi Bruno Bonnel (*) parle de MGM, retournez à vos jeux d'arcade !) Jeu-spectacle donc, avec une conception et une promotion dignes de celles d'un film.

Et ce n'est qu'un début, con-ti-nuons-le-combat ! (Euh, désolée je m'égare à nouveau). Ce n'est qu'un début, c'est (*) qui l'affirme : "En ce moment, nous préparons l'avenir ; mais il est évident que ce qui sort aujourd'hui n'est vraiment rien à côté de ce que nous ferons dans deux ou trois ans. Nous sommes comme tout le monde limités par la technologie. Mais le jour où le CDI, par exemple, sera commercialisé en grand, l'important pour nous sera d'avoir le fonctionnement éditorial et les structures prêts. C'est ce qui se joue actuellement. Si nous réussissons, et on réussira, nous aurons créé le "10^e Art" : celui du jeu".

Evidemment, tout cela coûte très cher, mais ça, c'est un autre dossier. En attendant, nous autres joueurs impénitents, grâce à ce genre d'éditeur, nous avons de très bonnes surprises et même des cadeaux : vous serez d'accord avec moi lorsque vous aurez le bandana de Renaud autour du cou !

MM

cela veut dire aller repérer les lieux de l'action, comme pour un film. (Bertrand revient de Venise où il a peaufiné son prochain Meurtre ; toutes les rues de Barbès à Pigalle figurent dans "Les Ripoux".) Cela veut dire aussi travailler en équipe avec : un scénariste, un dialoguiste, un graphiste, un musicien et les programmeurs. Cela veut encore dire intéresser le joueur à l'action" comme s'il y était réellement ("vous vous souvenez certainement des indices extraordinaires contenus dans "Meurtres en série").

On retrouve les ingrédients des autres éditeurs, déclinés version Cobra : participation active du joueur à une sorte de super aventure, réalisée comme un film. "Et j'ai déjà des projets assez avancés sur CDI" susurre Bertrand qui continue, en me mettant l'eau à la bouche "mais c'est trop tôt pour en parler !"

Décidément, quand les machines ne seront plus cuites, "ça s'ra vachment mieux" comme chante quelqu'un que nous aimons bien. En attendant "Les Ripoux" sortent en septembre et "Meurtres à Venise" sans doute avant Noël.

MM

Les Précurseurs

Le logiciel se transforme, certes.

Mais comment cette mutation s'effectue-t-elle ?

Voici quelques exemples concrets de logiciels qui ont contribué à l'évolution générale ; de logiciels qui ont "marqué"

leur temps par des particularités qui sont aujourd'hui "imitées" et qui ont préfiguré le "Soft de Demain". Leur originalité peut se situer, comme nous allons le voir, à différents niveaux :

graphismes et sons, présentations, techniques, qualité du scénario etc... Tous ont le mérite d'avoir été, au moins en leur temps, le logiciel précurseur, le jeu informatisé de Demain.

LES PASSAGERS DU VENT

Infogrames

Grande épopée tramée sur fond de XVIII^e siècle et de sa guerre franco-anglaise, "Les Passagers du vent" vous entraînent, au travers de graphismes époustouflants, aux quatre coins du monde, à la recherche de l'identité d'une jeune et bien jolie personne du nom de Isa. Au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu, le rang des passagers vient s'enfler de dizaines de personnages, tous plus rocambolesques les uns que les autres. Prenez garde, certains d'entre eux seront bénéfiques à votre quête tandis que d'autres n'hésiteront pas à vous tendre les pires pièges. Voici résumé en quelques lignes, l'écheveau de ce fastueux jeu d'aventure.

Si certains, à coup sûr ceux qui ne le connaissent pas, doutent encore que ce jeu tienne sa place dans le monde des logiciels précurseurs, nous allons nous efforcer de les convaincre. En effet, "Les Passagers du vent" n'a rien d'un jeu d'aventure classique. Doté d'une

réalisation graphique irréprochable, d'un mode de questions-réponses interactif entre les personnages (très peu courant sinon unique en son genre), d'un scénario sans contrainte ni limite, et qui plus est, de forts beaux effets d'animation ; le logiciel n'a rien de commun avec ce qu'il nous était donné de voir auparavant dans ce type de jeu.

Que dire encore, sinon qu'en plus des prouesses de programmation, "Les Passagers du vent II" sont commercialisés accompagnés d'un tome de la BD de François Bourgeon, du même nom. Et même si ce dernier n'est d'aucune aide pour débiter le jeu (c'est fait exprès...), je peux vous garantir, en mon âme et conscience qu'il vous donne envie d'aller toujours plus loin. A ce sujet, sachez que "Les Passagers du vent II" sont arrivés sur Amstrad avec des graphismes encore plus fous (dixit l'éditeur) et une relation conversationnelle joueur-personnages plus poussée.



MEURTRES EN SÉRIE

Cobra Soft

Le secret entourant l'île de Serq a fait long feu et désormais tous les possesseurs de ce jeu d'enquêtes policières parlent du "secret des moines" ou encore d'un éventuel trésor enfoui quelque part. Muni d'une multitude d'indices divers, vous serez chargé d'élucider une

bien sombre affaire en une course contre la montre qui ne devra pas dépasser six heures. Il serait dommage de dévoiler l'intrigue, cela gacherait assurément votre voyage qui s'annonce passionnant. Cependant, pour aiguïser votre appétit, que je soupçonne déjà grand, je

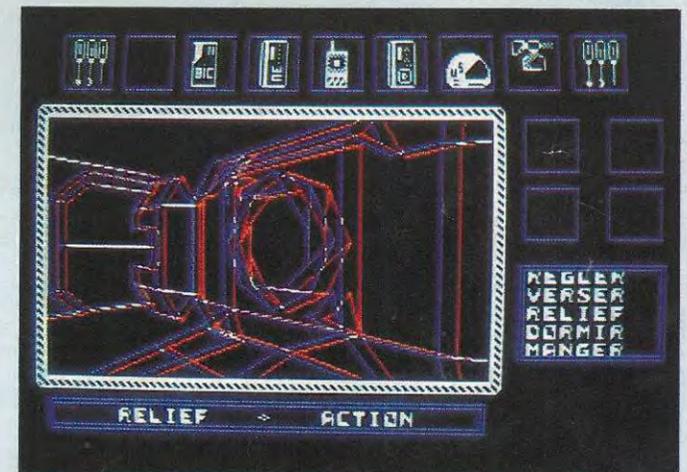
RELIEF ACTION

Loriciels

Aucun d'entre nous n'a pu oublier le film en pseudo 3D : le monstre des marais, diffusé il y a quelques années à la télévision. En effet, si ce film n'était pas, loin de là une réussite du point de vue scénario, il avait l'originalité peu commune de simuler les trois dimensions par l'adjonction de lunettes spéciales. Si réellement, vous n'en avez aucun souvenir, ne courrez pas le louer dans le premier vidéo-club, vous seriez déçus. En effet, ce n'était encore qu'un simulacre de 3D assez déroutant, et en tout cas pas très persuasif.

Depuis, le 3D a fait son chemin, et si le principe n'a quasiment pas changé, il a nettement gagné en

réalisme. Relief Action, comme son nom l'indique a pris la 3D comme cheval de bataille, sans que cela ne porte préjudice au jeu en lui-même. Basé sur le même mode de fonctionnement que le film précédemment cité, il impose quelques contraintes, dont le port des lunettes (livrées avec le logiciel) ou encore un certain positionnement par rapport à l'écran. Si l'on peut reprocher à cette technique d'être quelque peu fatigante à la longue, il faut bien avouer que l'effet est saisissant. Relief Action est avant tout un jeu d'aventure graphique, et qui plus est animé. Rien d'étonnant donc, vu ses multiples atouts réunis, à ce qu'il figure en bonne place dans ce dossier.



BOB WINNER

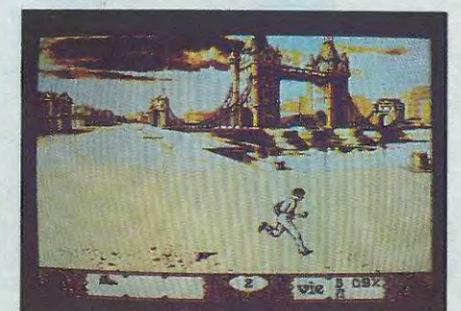
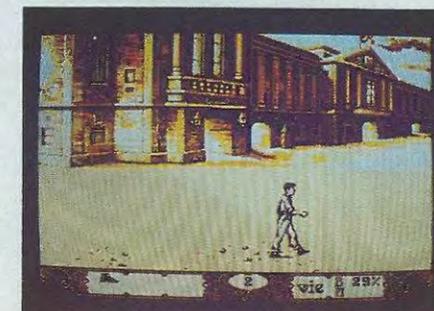
Loriciels

Quelle stupéfaction après le premier chargement de ce logiciel... Bob Winner, en effet, avait la particularité d'utiliser comme décor des images digitalisées. A l'époque, il faut savoir que les digitaliseurs n'étaient pas encore aussi "grand public" et que seules quelques "expériences" avaient été tentées pour intégrer la digitalisation aux logiciels (Samantha Fox Strip Poker, par exemple).

A notre connaissance, Bob Winner fut le premier à intégrer totalement l'image digitalisée au déroulement du jeu. Par ailleurs, il faut reconnaître qu'une animation parfaite (sûrement un énorme travail de décomposition des mouvements !) et une musique d'enfer venaient encore réhausser un logiciel déjà impres-

sionnant. Outre l'amélioration de la programmation du jeu, il faut signaler que Bob Winner était vendu avec une mini-BD et tout un imaginaire en toile de fond. Super production dont on n'a pas fini d'entendre parler (vos hits-parade sont la preuve de l'intérêt que vous aussi portez à ce jeu), Bob Winner préfigure bien

l'avenir du jeu informatique : plus qu'un logiciel, il offre tout un monde, une atmosphère (les années 30 : musique et couleur sépia), un monde imaginaire complet (BD etc.) et surtout des caractéristiques techniques inédites et très poussées. Encore !!



LES "SUPERPRODUCTIONS"

On trouve deux sortes de superproductions : les logiciels très longs livrés sur plusieurs disquettes (Big Band, Fer & Flamme...) et ceux qui se voient complétés au fur et à mesure du temps (Gauntlet, Mercenary...).

Dans un contexte qui voit se multiplier les sorties "sur cassette exclusivement" (notamment en Angleterre) et les softs "pan-pan-boum" de longueur "suffisante", des logiciels vendus sur DEUX disquettes remplies de programmes ou de dessins font figure de superproductions. Car c'est vrai qu'il y a un monde entre un logiciel d'arcade sur cassette vendu aux alentours de 30 F et des jeux comme Fer & Flamme (D'Ubi Soft) ou encore Big Band (de Softhawk) vendus plus de 250 francs... Mais l'intérêt n'est pas non plus le même ! Très complets, ces logiciels offrent en fait une multiplicité de scénarios, de situations et de décors. Dans la même optique, de plus en plus de logiciels tels Mercenary ou Gauntlet, Leaderboard etc... offrent la possibilité d'acquiescer des "extensions", c'est-à-dire des disquettes contenant des



salles, des décors modifiant le jeu d'origine. Contrairement aux "xyz II" ou "III", ce ne sont pas des programmes en tant que tels, ne pouvant fonctionner sans le programme principal. Par contre leur utilisation transforme radicalement le jeu d'origine... pour que le plaisir dure encore plus longtemps. Pour mémoire, le premier programme à offrir cette spécificité a été Flight Simulator (de Sublogic) ; le résultat est qu'aujourd'hui l'utilisateur dispose de la couverture d'une majeure partie du territoire américain (plus d'une demi-douzaine de disquettes DE DONNÉES complémentaires). On voit que ce système est aujourd'hui repris avec succès...

VUE D'ENSEMBLE SUR ADAPTATIONS "OFFICIELLES"

Plus de plagiat ni de vagues ressemblances mais à tout prix l'original. Tel est de plus en plus fréquemment le slogan scandé par les "fanas" des adaptations sur nos petits écrans des jeux de café... Jamais autant de licences n'avaient transpirées dans les couloirs de la micro-informatique. L'un des pionniers sur Amstrad fut certainement le célèbre "Yie are kung fu" qui n'a que peu perdu de son attrait depuis sa sortie. Aujourd'hui, la liste est devenue bien trop longue pour que nous puissions citer l'ensemble des logiciels répondant à ce critère. Taito corp, Konami, Sega, Atari corp, tels sont quelques-uns des grands noms que l'on peut désormais rencontrer à la fois au café et sur nos Amstrad. Leurs jeux : Arkonoid, Nemesis, Space Harrier, Gauntlet, pour ne citer que les plus

célèbres. Ces logiciels, qui comme vous l'aurez remarqué, portent les mêmes titres à l'écran et en ville (!) sont comme le transfert d'une toile de maître sur un support photographique. Quelquefois limités par les caractéristiques propres à la machine mais cependant toujours le plus près possible de l'original. Dans le même ordre d'idée, les adaptations cinéma et TV vont bon train. Combien de maisons d'éditions ont dû se battre pour signer un contrat mirifique avec la maison de production du film "Ghost Busters" ? Les "Airwolf" (supercopter), et autres "Knight Rider" (K 2000) n'ont bien entendu pas échappé à la règle.

Après "Les chiffres et les lettres", adaptation signée Loriciels, de la célèbre émission TV, l'on peut s'attendre à voir un jour pixelisés "la roue de la fortune" (mais où serait la caisse ?...), ou pire "l'école des fans". Nous n'en sommes pas encore là, heureusement, et souhaitons que cette évolution dont nous sommes les principaux bénéficiaires continue dans la meilleure des voies.

HMS COBRA

Cobra soft

HMS Cobra est également un précurseur dans la mutation du jeu vidéo. Première constatation : l'emballage est volumineux. En plus d'une table des opérations (plotter desk), d'une carte de la région de vos futures opérations, d'un annuaire des forces ennemies (description des navires...), d'un manuel de l'Amiral, une règle spéciale et un rapporteur pour "faire le point", le coffret contient une disquette... Sans oublier le volumineux livre sur la "bataille des convois de Mourmansk". On est très loin du simple logiciel accompagné d'une jaquette et d'un mode d'emploi sommaire. HMS Cobra se veut non seulement une stimulation hyper-réaliste au point de vue historique mais également au point de vue déroulement du jeu. "On s'y croirait" déclarait le journaliste chargé de tester le jeu pour un précédent numéro et il est vrai que l'ensemble des objets "concrets" donnés avec le soft contribuent de beaucoup à l'illusion. Encore une fois il s'agit d'un "Plus", comme dans le cas de la série des Meurtres (du même auteur). Le logiciel n'est pas le faire-valoir du jeu mais les éléments fournis avec ne sont pas des accessoires inutiles. Le plus troublant, à mon sens, est la présence de cet épais ouvrage qui ne réduit pas la qualité de l'ensemble mais qui est sûrement "la plus épaisse notice fournie avec un jeu informatique"... En tout cas HMS Cobra préfigure bien non seulement une nouvelle race de Wargames mais aussi de logiciels en général.



PROHIBITION

ILS ONT JURE D'AVOIR TA PEAU !



ARCADE

Disponible sur :
AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 D
IBM PC ET COMPATIBLES
ATARI 520/1040 ST
THOMSON TO8 - TO9+
THOMSON MO6 cassette

