

Il est arrivé! Le retour d'Elvin Atombender!

# IMPOSSIBLE MISSION II™

**ACTION ESPIONNAGE SANS PAREIL**

Après deux ans d'attente, elle est enfin arrivée—la suite qui l'emporte sur toutes les suites! Impossible Mission II garde tout l'amusement et la stratégie de l'original alors que vous vous lancez de nouveau dans le challenge de trouver une route sûre jusqu'à Elvin et l'affrontement final où il trouvera la fin! Cherchez chaque pièce, trouvez les numéros de code, les objets et les clés pour vous aider à remplir votre mission. Vous devez éviter ou détruire les gardes et les robots qui patrouillent les cinq tours sinon vous risquez d'être détruit vous-même. Si vous réussissez à vous débarrasser d'Elvin, votre mission est à moitié remplie! Maintenant votre Mission devient réellement Impossible alors que vous vous efforcez de vous échapper des tours, d'éviter les gardes, les robots, les mines, les trappes et les ascenseurs sans être détecté!



...De l'ascenseur, vous entrez dans la première pièce...



...Mais où aller ensuite?...



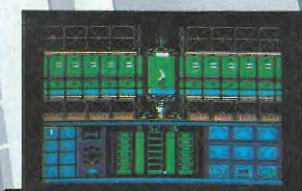
...Qui où que se cache-t-il derrière ces voitures?...



...Pouvez-vous accéder à la tour suivante?...



...Le numéro d'identification personnel final pourrait-il être ici?...



...Vous rencontrez encore des obstacles?...



...Pourquoi le robot garde-t-il cette table?...



...Un message sur le magnétophone?...



...Vite! Echappez à Elvin!...

Impossible Mission II est une Marque Déposée de EPYX Inc. EPYX est une Marque Déposée No 1145270 Copyright 1988 EPYX Inc. Tous droits réservés. Fabriqué et distribué sous licence © Epyx Inc. Par U.S. Galle France S.A. R.L. Zac de Mousquettes, 06740 Châteaufort-de-Grasse

**EPYX®**

Commodore 64/128:	disque et Cassette
Amstrad:	disque et Cassette
Spectrum 48/128K:	Cassette
Atari ST:	disque SORTIRA BIENTOT!
IBM PC et compatibles:	disque SORTIRA BIENTOT!

# AM!MAG

C P C P C W - P C

**Amstrad:**  
l'ordinateur à tout faire

DO YOU SPEAK ENGLISH?

N°32  
MARS 1988  
20 F



**L'Amstrad PPC:**  
1er test en profondeur

M 1157 - 32 - 20,00 F



**Platoon:** le jeu, le film



**SUPER CONCOURS**

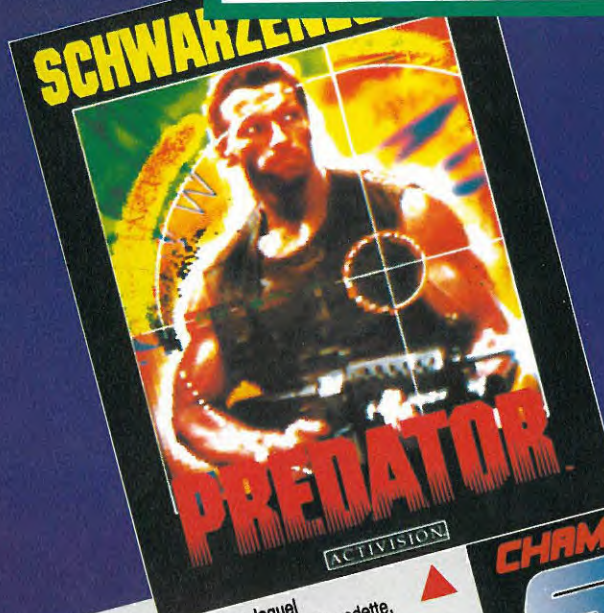
**AM!MAG**  
C P C P C W - P C

**PREMIER PRIX : UNE SEMAINE DE VACANCES DE NEIGE ET 800 AUTRES PRIX**

BELGIQUE 145 FB SUISSE 4500 FR CANADA 4321 F



HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION  
ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



**PREDATOR**  
Inspiré du film à grand succès dans lequel l'impressionnant Arnold Schwarzenegger fut la vedette, Predator est un jeu d'aventure plein de suspens ! Votre rôle sera de guider le major Dutch à travers la jungle d'Amérique Latine pour retrouver un groupe d'alliés capturés par les guérilleros. Mais l'abominable Predator rôde dans cette jungle peu hospitalière et vous serez contraint de le détruire si vous voulez survivre !  
© ACTIVISION  
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - ATARI ST DK de 99 à 199 F.



**CHAMPION SHIP SPRINT**  
Entrez dans le monde de la haute compétition en participant à cette course d'automobiles exceptionnelle. Devenez un vrai professionnel en faisant vous-mêmes le plan de votre circuit : des centaines de combinaisons sont possibles et de nombreuses options vous permettront de pimenter cette course folle !  
© ACTIVISION  
Disponible sur AMSTRAD, COMMODORE, K7 et DK - SPECTRUM K7 de 99 à 149 F.

**SUPER HANG ON**  
Vroom, Vroom... A vos motos ! Epreuvez toutes les sensations fortes d'une véritable course à motos. A vous de choisir votre terrain : l'Europe, l'Asie, l'Afrique ou l'Amérique. Dans un nuage de poussière, vous parcourrez un paysage où collines et bosses vous feront bondir.  
Quatre niveaux de jeux sont à votre disposition : débutant, junior, sénior ou expert.  
© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE-ACTIVISION  
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7 - AMICA DK de 99 à 199 F.



**BANGKOK KNIGHTS**  
Laissez-vous aller aux frissons et aux tourbillons de l'art martial n° 1 en Thaïlande. Dans cette simulation de Muay Thai (bois Thaïlandaise) vous devez progresser du haut des falaises en traversant la jungle jusqu'aux rues de Bangkok. C'est seulement après avoir vaincu vos adversaires que vous aurez conquis le droit de combattre dans le fameux stade de Lumpini... avec les Bangkok Knights (les chevaliers de Bangkok).  
© SYSTEM 3-ACTIVISION  
Disponible sur COMMODORE K7, DK - AMSTRAD K7, DK - SPECTRUM K7. \* Prix public maximum conseillé

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE  
DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL  
Tour Gallieni 2 - 36, avenue Gallieni  
93175 BAGNOLET cedex

# SOMMAIRE



MARS  
N° 32

## News

Edito .....	5
Lecteur qui es-tu ? .....	6
Visa ou nouvelles du monde extérieur .....	8
Sida, le virus du jeu .....	10
Extérieur news .....	10
Prochainement sur vos écrans .....	23

## Listings

Destroy, listing du mois .....	54
Amsaisie .....	53
Suprax .....	67
Vérificateur V.2 .....	75

## HISTOIRE D'UN SLOGAN

L'Amstrad, ordinateur à tout faire. Pourquoi? Tout simplement parce que l'image de « familial » attribuée à ses début à l'ordinateur Amstrad a aujourd'hui cédé la place à une totale polyvalence, qui se retrouve d'ailleurs au cœur même de notre revue. Pour en savoir plus sur le look du lecteur type d'Am-Mag et sur l'utilisation qu'il fait de sa machine, lisez les résultats de notre sondage en page 6.

## Divers

Help .....	16
Hit parade .....	33
Courrier .....	51
Auteurs lecteurs .....	55
P.A. ....	79
Abonnement .....	82
Super concours AM-MAG .....	128

## Kit

News .....	146
Compilateurs basic : la gestion des fichiers indexés .....	152
Semfich .....	156
Les commandes MS-DOS (suite) .....	158

## Softs

Platoon : gros plan .....	26
Exit .....	34
Deflektor .....	36
Marmelade / Bubble Bobble .....	38
Billy II .....	40
Western Games .....	42
Eye .....	43
L'ange de cristal / Peur sur Amyville / Frozarda .....	44
Clever and Smart .....	46
Flying Shark / La chose de Grotteburg .....	48
Colossus bridge .....	50



## Enquête Reportage

Les jeux hors-la-loi .....	116
----------------------------	-----

## Dossier

PPC, Portable Personal Computer .....	120
---------------------------------------	-----

## Trucs et bidouilles

Graphisme et son : Star Wars sous interruption .....	130
Le son sur CPC .....	134
Des trucs sur PC et compatibles .....	136
Dix par dix : pas une ligne de plus .....	138
Initiation au Forth .....	141

# Amstrad : l'ordinateur à tout faire

AM-MAG est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.  
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.  
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.  
Rédacteur en chef : Georges Brize.  
Secrétaire de rédaction : Suan Ajirent.  
Responsable rubrique Professionnelle : Xavier Frigara, Comité de

rédaction : Eric Charton, Olivier Pavie, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Olivier Fronteau. Couverture : José Torres. Illustrations : Thiriet, Mokeit, Killofer, Dick.  
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. Maquetistes : André Lévy, Thierry Martinez. Montage : Michel Lhopitault,

Jean-Baptiste Ballériaud.  
Promotion : Muriel Baup.  
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. Abonnements : Martine Lapierre au 43.98.01.71.  
Comptabilité : Sylvie Kaminsky. Assistante de direction : Annette Carniaux.  
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.  
Tél. : 16 (1) 43.98.22.22.

Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe. Assistante de publicité : Mick Deret.  
Commission paritaire : en cours.  
Dépôt légal : 1<sup>er</sup> trimestre 1988.  
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly, Impression : La Haye-les-Mureaux, Tima Roto.  
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.



# ARKANOID

TAITO  
COIN-OP

## REVENGE DOH



...the name  
of the game

Licensed from © Taito Corp., 1986

Une éternité a passé... cependant, malgré sa destruction apparente dans le jeu ARKANOID original, DOH, le pouvoir contrôlant la dimension a ressuscité et à bord de l'énorme vaisseau spatial Zarg, il a pénétré dans notre univers.

MIXTEC, un engin de combat spatial du type ARKANOID parcourt des données informatiques oubliées depuis bien longtemps jusqu'à ce qu'il trouve la réponse à cette menace... le VAUS 2 est lancé et se rapproche rapidement de cette menaçante présence venue d'ailleurs avant que celle-ci puisse prendre sa revanche... "La Revanche de Doh".

Des choix vous permettant d'augmenter considérablement les options à l'écran, beaucoup d'effets "VAUS" supplémentaires, de nombreux coups et l'affrontement avec une nouvelle créature, cachée celle-ci. Vous retrouverez toutes ses caractéristiques dans ce jeu, le plus passionnant depuis ARKANOID mais avec de telles améliorations que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer...

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



## LIBERTÉ, ÉGALITÉ, CONFRATERNITÉ

Quel rêve pour des marchands d'ordinateurs, que d'éditer une revue consacrée aux mêmes ordinateurs ! Malheureusement les hommes (ou femmes) d'affaires égarés dans la presse oublient parfois que notre véritable matière première ce n'est pas le papier qu'on imprime, mais le respect du lecteur.

Lecteurs, vous êtes notre raison d'être, notre oxygène. Vous nous suivez depuis bientôt trois ans car vous savez que notre contenu est sincère. Comme toute entreprise humaine, vous pouvez commettre des erreurs de détails, mais notre religion, c'est de ne jamais vous tromper, de vous informer en toute indépendance et en toute liberté. Lecteurs, vous ne confondez pas les torchons avec les serviettes. Un nouveau titre de revue dont les lettres clignotent comme celles de votre magazine habituel ne vous dupe pas. Un lectorat n'est pas une vulgaire marchandise que l'on dévalise. Quand un tel titre est créé par une marque d'ordinateurs et édité par un distributeur d'ordinateurs, que ces complices déclarent leur revue strictement indépendante, vous grimacez ! Car nul n'aime être pris pour un imbécile. Et quand ces journalistes bafouent les règles élémentaires de l'éthique de la presse, consacrent leur tout premier article - anonyme - à vomir sur tous leurs confrères, vous n'attendez pas de notre part une surenchère dans le minable. La Justice est égale pour tous. La preuve en est que les représentants français de la marque, à laquelle nous nous consacrons depuis trois ans avaient demandé la saisie début janvier de la totalité des exemplaires de notre numéro 31. Le Tribunal a refusé. Début février, les mêmes demandent plus sournoisement, la saisie des articles, pour empêcher ce numéro de sortir. Le Tribunal a refusé. Merci aux arbitres de sanctionner les coups bas. Nous savons que la marque et ses partenaires n'arriveront pas à éliminer la presse indépendante (notre confrère AMSTAR est également menacé) sous de fallacieux prétextes de noms de revues.

Nous sommes les premiers à déplorer ce conflit malsain que nous n'avons pas recherché. Nous respectons la marque AMSTRAD et ses produits, même si notre regard reste toujours lucide et critique. Mais vous reconnaîtrez qu'il est insupportable de penser que la presse puisse dépendre des caprices d'un manager de filiale. Quant à nous, nous préférons consacrer notre énergie à améliorer sans cesse votre magazine. Avec ses 300 000 lecteurs, AM-MAG est et restera un des leaders de la presse informatique. C'est sur votre confiance que nous fondons notre sérénité et notre enthousiasme.

Jean KAMINSKY  
Directeur de la Publication

### LE FANTÔME D'HEBDOGICIEL

Ironie de l'histoire. Le concurrent déloyal qui commet un éditorial de dénigrement contre ses confrères est réalisé par un rédacteur en chef qui avait appris son métier en créant Amstrad Hebdo, chez Hebdogiciel. Ces revues qui ont depuis déclaré faillite, bénéficiaient d'un lectorat non négligeable.

Cela devient drôlatique, quand on se rappelle que ces publications lançaient systématiquement des attaques d'un goût douteux contre AMSTRAD, tout en utilisant son nom pour leur titre sans l'ombre d'un accord, ce qui avait provoqué de

brutales actions judiciaires. La mémoire est courte chez les dirigeants français de la marque qui confient aujourd'hui à une partie de cette équipe la responsabilité de son journal officieux. Science et Vie Micro écrivait en pensant à nous, que la marque « éliminait ses partenaires d'hier ». Nous attendons avec amusement les futurs avatars de ce bizarre attelage composé de la fouguese dirigeante de la filiale française (qui possède le titre des publications), de ses agresseurs d'hier, qui en contrôlent le contenu et de son distributeur qui les financent.

J.K.



# LECTEUR QUI ES-TU ?

Vous avez très certainement dû vous étonner de ne pas voir figurer les résultats de notre sondage dans le précédent numéro. En effet, le nombre de réponses -dépassant largement nos espérances- nous a conduit à différer légèrement sa parution. Nous voici enfin prêts pour vous faire part de nos conclusions -et des vôtres- dans le seul but d'améliorer encore AM-MAG (si faire se peut).

## Am-Mag hors du temps

Malgré une pointe dominante chez les 14 à 18 ans, AM-MAG confirme une fois de plus qu'il est le magazine de l'utilisateur sans limite d'âge. Quatre vingt pour cent des lecteurs se situent entre 14 et 45 ans, les 20 % restant pouvant être équitablement répartis entre les moins de 14 ans et les plus de 46 ans.

## Les temps changent...

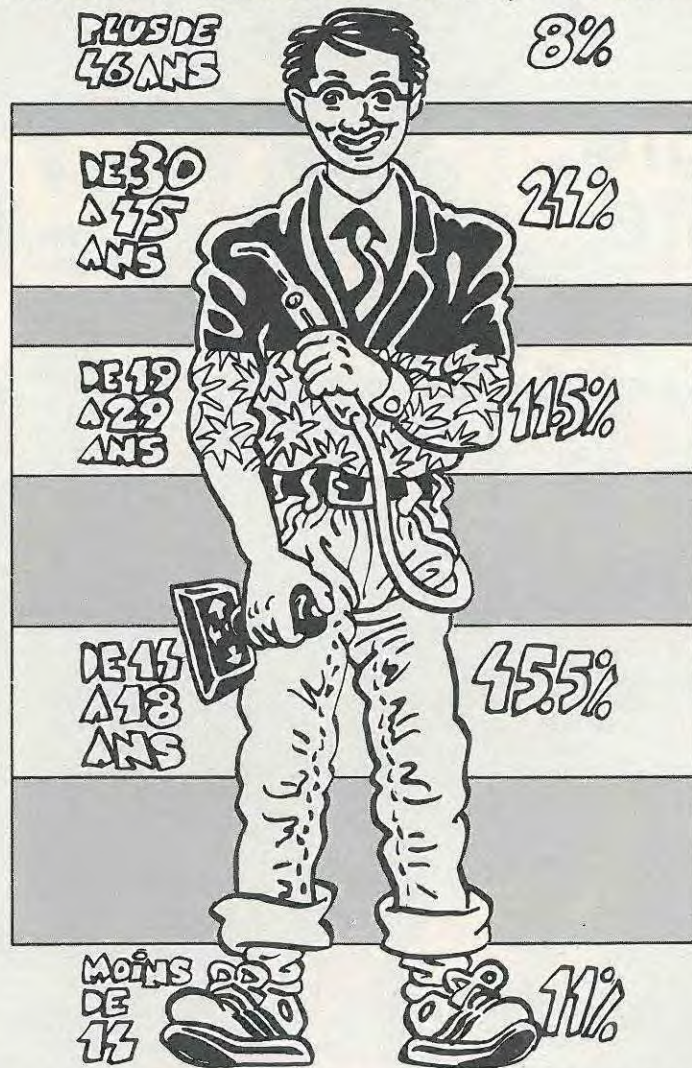
Depuis le dernier sondage effectué par nos soins, nos lecteurs ont peu à peu abandonné le 464 -qui trônait alors en roi- pour se tourner vers le 6128, drive oblige... Une chose est sûre, le PCW vient très loin derrière l'ensemble des CPC : 4,7 % contre 93,6 %, les PC ne représentant encore qu'un faible pourcentage.

## La crise de croissance Amstrad

Avec l'année 85 fut scellé le succès du CPC qui vit son apogée en 86/87, par contre enregistré une baisse subtile (3 points tout de même) qui peut être imputée aux problèmes d'approvisionnement entre autres en CPC.

## Périphérique : l'imprimante remporte la palme

Parmi les périphériques les plus usités, viennent bien évidemment le drive additionnel (très pratique pour les possesseurs de 464...) et l'imprimante, cette dernière se positionnant très nettement en avant. Par suite une évolution intéressante des besoins en fonction de l'âge est à mettre en évidence : en effet, le drive additionnel très prisé par les utilisateurs de moins de 19 ans (secteur le plus important du 464 C.Q.F.D.) est totalement sup-



planté par l'imprimante dans les tranches d'âge supérieures.

## Le jeu et l'ordinateur

Rien de changé sous le soleil à ce niveau là. Vous utilisez toujours principalement votre micro pour jouer ; la programmation et l'utilisation professionnelle venant en retrait. Quant à l'éducatif, il subit une remontée poussive ! pas trop tôt...

## Informaticien, autodidacte

Seuls 19 % d'entre vous ont reçu une formation informatique, ce qui a de quoi troubler, vue la qualité de certains pro-

grammes que nous recevons à la rédaction. Par ailleurs, les deux tiers passent de 1 à 5 heures par jour devant leur écran. Ainsi l'équilibre est rétabli, mais au détriment de quoi ?...

## Les rubriques : Half and half

Très partagés, les goûts oscillent entre deux classes de rubriques : jeux, avec tout ce que cela comporte comme dérivés (help, listing, etc.) et bidouille utilitaire et professionnelle, les deux secteurs n'étant que rarement cumulés.

## Examen réussi

Les notes décernées à AM-MAG sont dans l'ensemble plu-

tôt favorables, autant pour la présentation globale que vous trouvez très bonne à 36,6 % et bonne à 45,5 %, que pour le contenu des rubriques pour lesquelles le bon dépasse largement le moyen (notons au passage que la notation très bonne ne figurait pas au menu). Il n'empêche que nous persèverons tout de même dans nos efforts...

## Le pavé dans la mare...

Un seul véritable grief revient assez fréquemment pour que cela mérite une réponse. Il s'agit, comme dans le sondage précédent d'une plainte qui s'élève contre un excès de publicité. Il est vrai que cela constitue parfois une entrave à la lecture du magazine et nous en sommes les premiers conscients. Mais c'est également une garantie de bon rapport qualité/prix qui, dans le cas d'un volume publicitaire réduit se verrait considérablement amoindri.

## Un très bon point

Notre point fort, mis en évidence par notre changement de titre (annoncé à l'époque du sondage) est l'objectivité. Quel meilleur compliment pouvions-nous recevoir de notre lectorat ?

## SALADE, FROMAGE PLUS DESSERT

AM MAG demeure plus que jamais l'unique magazine consacré à AMSTRAD qui ne néglige aucun de vos centres d'intérêts.

Nous savons que votre ordinateur vous sert à jouer, mais aussi, souvent à programmer, à bidouiller, voire à travailler... A ordinateur polymorphe, il fallait un magazine à service complet. Généraliste et généreux. Pourquoi vous contraindre à choisir entre salade, fromage ou dessert ? Notre menu à 20 F vous offre tout cela.

# NEWS

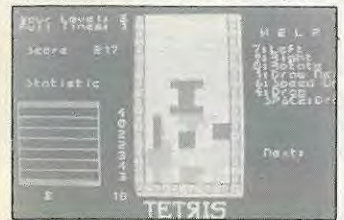
## Amstrad se félicite

Confirmant en cela ce qui était écrit dans le précédent numéro, (le sucre à la hausse) AMSTRAD PLC nous fait part de ses résultats semestriels : entre le 1<sup>er</sup> juillet 87 et le 31 décembre 87, le chiffre d'affaires du groupe a progressé de 29 % par rapport à l'exercice du semestre précédent (3,522 milliards de Francs). Quant au bénéfice net, il est de 634 millions de Francs, soit une progression de 24 %. Première tombée, le bénéfice par action passe de 93 centimes à 1 Franc et 16 centimes. Si cette progression de la marque est à imputer à son ouverture au monde professionnel, ALAN SUGAR n'en déclare pas

moins devoir cette réussite à tous les produits AMSTRAD : audio, vidéo, micro professionnelle bien sûr mais aussi micro ludique. Une façon de rassurer en passant tous les possesseurs de machines de jeux CPC. Les mois à venir semblent tout aussi roses : au Royaume Uni, les commandes de PPC dépassent le nombre total des ventes de portables et le PC 1512 a reçu un bon accueil aux USA. Renforçant jours après jours sa position dans le monde au moyen de ses nombreuses filiales, dont certaines, notamment en Espagne et en France se positionnent très bien, AMSTRAD annonce également la création prochaine de sociétés en Belgique, aux Pays-Bas ainsi qu'en Australie.

## Tetris

Les dominos, c'est bien pour nos simples esprits de l'Ouest. Mais lorsque les russes, champions d'échecs toutes catégories, se penchent sur le problème, ils inventent les tétrominos. Ces petites formes géométriques (formées de quatre carrés) n'ont rien de très affriolant sauf si elles deviennent partie intégrante d'un jeu vidéo. Hé oui, le premier jeu soviétique vient d'être édité par Mirrorsoft et importé en France par Ubi Soft. Si les russes se mettent à faire des logiciels, j'en connais plus d'un qui va trembler pour ses ventes... Imaginez les 258 M. habitants de ce pays immense en train de tapoter



sur des claviers de Kalachnikov (faut bien que quelqu'un leur construise des micros !). Pour la petite histoire, apprenez que c'est un étudiant qui a programmé ce logiciel, comme une thèse de fin d'études, sur les PC de son université. Le soft

a circulé et, via la Hongrie, est arrivé entre les mains d'un anglais d'Andromeda qui l'a présenté à Mirrorsoft qui a réalisé, entre autres, l'adaptation pour CPC. La présentation est une très belle digitalisation des formes planes moscovites et, ensuite, on passe aux tétrominos. Sur l'écran du jeu, une boîte rectangulaire reçoit ces formes géométriques qui tombent. On peut les faire tourner avec le joystick, le but du jeu étant de les encadrer les unes aux autres le plus parfaitement possible. Lorsqu'ils sont bien agglomérés, les tétrominos forment parfois une ligne. Celle-ci s'affaisse et disparaît alors de l'écran. Par contre, si on positionne mal les pièces qui tombent : on risque de se retrouver avec des trous dans le tas du fond de la boîte. Les lignes ne s'affaisseront plus et la colonne sera vite remplie... on a perdu. Le principe du jeu est très simple, ce qui le rend encore plus fascinant.

La musique qui accompagne le jeu m'a été décrite comme étrange, ce qui serait plutôt un bon signe. D'après ce que j'ai pu voir ce jeu est génial... un futur hit. Faudra-t-il compter, messieurs les éditeurs, avec la concurrence soviétique ?

**RUN** c'est 2 magasins **AMSTRAD**  
INFORMATIQUE  
62, rue Gérard - 75013 PARIS Tél. : (1) 45.81.51.44  
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE (angle rue des Poissonniers) Tél. : (1) 46.40.73.26  
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi  
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT Métro et Bus PONT DE NEUILLY

**RUN, c'est le standard, la qualité, l'information, le service avant/après-vente.**

**la nouveauté sérieuse**

**PC 1640**  
Enfin disponible !!

1640 SD Mono Hercules ... 6 510 F  
1640 SD Couleur EGA ... 10 070 F  
1640 DD Mono Hercules ... 7 695 F  
1640 DD Couleur EGA ... 11 255 F  
1640 HD Mono Hercules ... 11 255 F  
1640 HD Couleur EGA ... 14 815 F

**PCW 9512**  
Imprimante à marguerite  
Traitement de texte intégré 6 510 F

**le classique familial**

**CPC 6128**  
Nous consulter !!

**les produits AMSTRAD disponibles sont chez RUN.**

**le classique PC**

**PC 1512**

PC 1512 HD monochrome ... NC  
PC 1512 SD monochrome ... 4 970 F  
PC 1512 SD couleurs ... 7 105 F  
PC 1512 DD monochrome ... 6 155 F  
PC 1512 DD couleurs ... 8 290 F

**les imprimantes**

DMP 3160 ... 2 290 F  
DMP 4000 ... 3 990 F  
CITIZEN 120 D consultez-nous  
CENTRONIC LASER PAGE consultez-nous  
MPS 1200 ... 2 090 F  
MPS 1500 C (couleur) 3 390 F

**les joysticks**

**RUN, c'est les derniers logiciels !! les jeux les plus récents sont chez RUN !!**  
Consultez-nous, venez nous voir.

THE ELITE 130 F  
4 microswitches  
Sensible Rapide

THE PROFESSIONAL  
6 microswitches  
Précision Ergonomie Standard 170 F  
JOYSTICK + INTERFACE PC COMPATIBLE . 450 F

**CRÉDIT CETELEM**  
3 formules : 1. PARTICULIER  
2. CRÉDIT ENTREPRISE  
3. LEASING

**COLLECTIVITÉS**  
ÉTUDIANTS consultez-nous, de bonnes affaires vous seront proposées.

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

Nom ..... Prénom .....  
Adresse .....  
Tél. ....

Matériel .....  
Frais de port (France métropolitaine) : Matériel par SERNAM EXPRESS 200 F.  
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire  ou CCP

SIGNATURE .....  
Signature des parents pour les moins de 18 ans. Total ..... AMM 03/88

**CRÉDIT CETELEM IMMEDIAT : NOUS CONSULTER**  
Je préfère régler par carte de crédit bancaire n° de carte  
Expire à fin.../...  
Date de commande :  
Signature obligatoire :

DEMANDEZ NOS LISTES DE PRODUITS POUR VOTRE MACHINE : (marque)



# VISA

## NOUVELLES DU MONDE EXTERIEUR

### BONS DÉBUTS

Pour moi, les bons débuts ; rappelez-vous, le mois dernier, dans la news intitulée « cochon qui s'en dédie », je vous disais que Microsoft allait tâter du ST, et que Borland, son plus farouche ennemi, ferait bien d'en faire autant. Eh bien c'est chose faite, en prin-

**On s'en rend pas toujours compte quand on rend un article à son rédacteur-en-chef, mais une page dans le journal, ça fait court. Aussi ne m'en veuillez pas si, pour ce deuxième numéro de Visa, je ne m'étends point en salamales abusifs.**

Martin Tamar

dévoilé récemment la naissance prochaine de deux nouveaux venus dans la gamme ST. Le premier serait une console de jeu compatible ST mais avec encore plus de couleurs et un processeur sonore d'enfer. Râââhhh, je salive déjà. Le second, probablement nommé E-ST (« E » pour « ehanced », amélioré) bénéficierait d'une résolution graphique nettement supérieure à celle des ST actuels, et recevrait le même chip sonore que la console. Le tout bien entendu entièrement compatible avec les ST actuels. Serpillère, s'iou plaît !

### LE SCAN ADHÈRE

Pour PC maintenant, le Handy Scanner de la société Cameron débarque sûr en France. Je me permets seulement de rappeler qu'un scanner est un outil permettant de lire et de digitaliser un document quelconque (photo, imprimé...). Le hard est accompagné d'un logiciel d'assez bonne facture, quoique peut-être un peu lent à l'utilisation. N'empêche que les résultats sont tout à fait satisfaisants.

### DEUX NOUVEAUX ST

Et puisqu'on parle d'Atari, restons-y, on y est si bien ; Samuel Tramiel a officieusement

### TROIS PETITS TOURS ET PUIS REVIENT...

Mathieu Brisou, ex-rédacteur vedette de l'équipe de nos

amis de chez Tilt, avait récemment abandonné son poste pour se lancer joyeusement dans l'aventure d'un nouveau journal (qui en est quand même à son numéro 7, mais bon) Micro News. Il n'en a été le rédacteur-en-chef que pendant un mois, et est maintenant retourné chez celui qui lui a apporté la célébrité.



### LE LIBRAIRE EST BRIDÉ

Deux nouveaux livres traitant du MSX font leur apparition (j'en connais qui vont être contents au sein même de la rédaction d'Am-Mag...): « le livre du disque MSX » non pas chez Micro-Application, le titre prête à confusion, mais chez BCM, et « pratique du MSX 2 » chez Sandyx. Les quatre acheteurs étaient de la famille des auteurs.



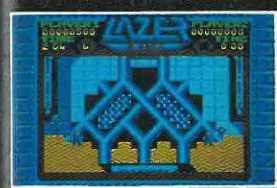
### FILS DE PUB

(Merci à Seguela pour le titre...) Jean-Baptiste Mondino, le français le plus fou de l'audiovisuel contemporain, vient de réaliser le dernier spot publicitaire d'Atari. On lui devait déjà (entre autres) Spontex, Gratounette, ainsi que des clips de Bowie, Rita Mitsouko et Madonna. Le film sera diffusé en tout 47 fois, sur toutes les chaînes de télé... sauf FR3. Pourquoi ?

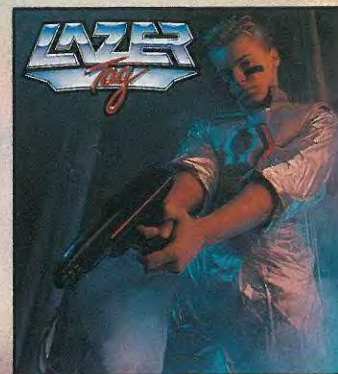
### COMMODORE DÎNE

Le fabricant du légendaire C64 et des si controversés Amiga (on se demande bien pourquoi) annonce une fois de plus une progression de ses bénéfices. Quand on pense qu'il y a encore à peine deux ans, l'ex-gérant américain était au bord du dépôt de bilan, on se dit que l'Amiga, principalement le 500 (le concurrent du ST, même s'il est un peu plus cher) doit se vendre mieux qu'il ne le pense. Ouf, j'avais peur pour cette machine.

# DE L'EXCITATION D'AU-DELA DE DEMAIN



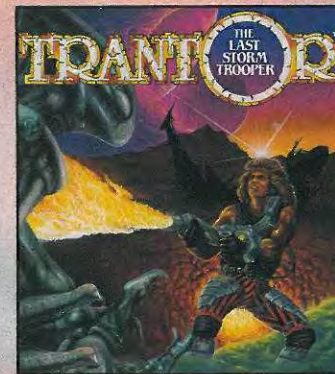
Ecrans tirés de la version Amstrad.



**LAZER TAG™** Transportez-vous à l'année 3010 où la compétition et le sport ont remplacé la soif sanglante de la violence et de la confrontation.

CBM 64/128 - Disque et Cassette  
AMSTRAD - Disque et Cassette  
SPECTRUM - Cassette.

© 1987 Worlds of Wonder Inc. Tous droits réservés.  
Lazer Tag est un marque de Worlds of Wonder Inc.  
Fremont, CA, USA.



**TRANTOR™** Leader d'un groupe de mercenaires hors la loi, Trantor devait utiliser sa brutalité et sa nature rebelle pour essayer de détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde, NEBULITHONE.

CBM 64/128 - Disque et Cassette  
AMSTRAD - Disque et Cassette  
SPECTRUM - Cassette, SPECTRUM - Disque



Ecrans tirés de la version Spectrum.



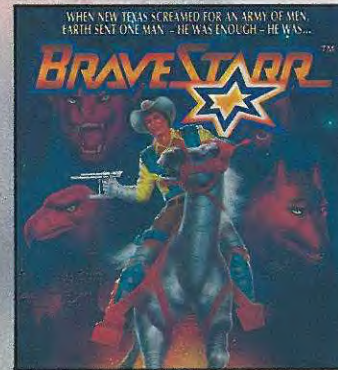
**Le logiciel  
de demain  
aujourd'hui!**



Ecrans tirés de la version Amstrad.

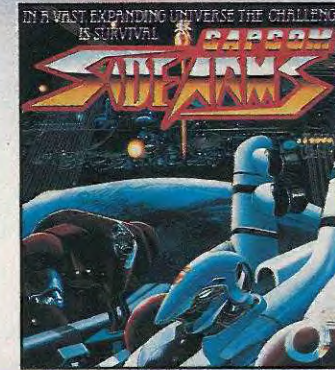
**BRAVESTARR™** Quand New Texas lanca un appel désespéré pour avoir une armée - la terre envoya un seul homme ... Bravestarr ... lui seul suffisait.

CBM 64/128 - Disque et Cassette  
AMSTRAD - Disque et Cassette  
SPECTRUM - Cassette.



**SIDE ARMS™** Dans un univers vaste et en expansion, le défi est de survivre. Un 'feu à volonté' classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve des reflexes.

CBM 64/128 - Disque et Cassette  
AMSTRAD - Disque et Cassette  
SPECTRUM - Cassette.



Ecrans tirés de la version CBM 64/128.



GO! Media Holdings Ltd., Units 2/3 Holford Way,  
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

Le logiciel de demain aujourd'hui.

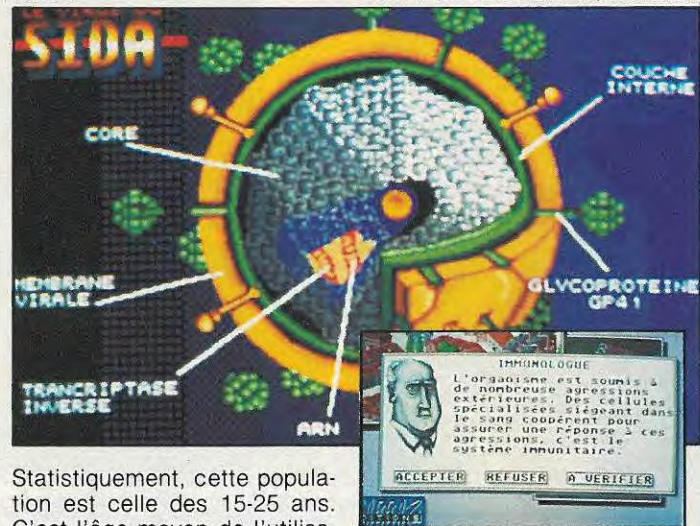


## Utilisateurs d'exception faites-vous connaître...

Vous n'êtes pas monsieur tout le monde. Votre micro Amstrad n'est pas utilisé conformément aux règles, ou dans un domaine si peu courant que cela mérite d'être signalé. Faites-le nous savoir, nous irons vous rendre visite et vous serez le "héros" de notre reportage du mois. Téléphonez ou écrivez-nous à AM MAG, UTILISATEURS D'EXCEPTION, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE.

## SIDA

Apparu voici sept ans déjà, le SIDA continue pourtant à faire la une des médias grand public qui, en privilégiant leur goût du sensationnel au détriment d'une information préventive, contribue à l'étendue du mal. La population atteinte que certains voudraient coupable n'est que la victime de l'ignorance crasse, de la désinformation, du « bon sens » perverti, aveuglé, puisqu'au royaume des aveugles les borgnes sont rois...



Statistiquement, cette population est celle des 15-25 ans. C'est l'âge moyen de l'utilisateur de jeux sur micro, aussi, la société Carraz Edition a-t-elle décidé de faire un logiciel sur le sujet (à l'heure où nous mettons sous presse, le nom du logiciel n'est pas encore arrêté). A ceux qui pourraient être choqués, je préciserais que tous les gains seront reversés à des organismes qui luttent contre la maladie, et que toutes les informations scienti-

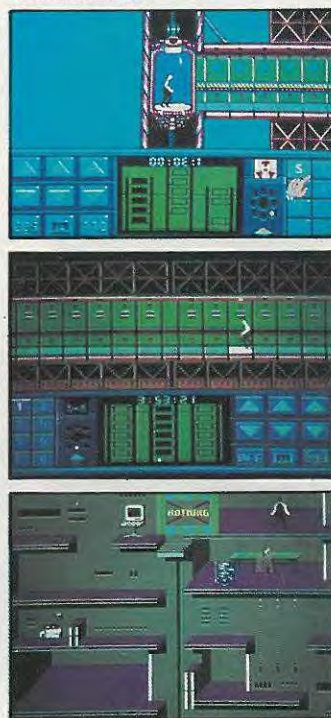
ifiques relatives au SIDA sont issues de l'Institut Pasteur avec qui Carraz Edition a élaboré ce jeu. Et toc ! Le joueur, qui a pour mission d'enrayer une épidémie doit pour cela mener une véritable enquête policière, comme Colombo mais à coups de souris ou de clavier ! Il peut se rendre à la médiathèque (qui regorge de somptueux dessins), à la DASS (Direction des Affaires Sanitaires et Sociales), au café, au centre de recherche, dans un laboratoire d'analyse ou à l'hôtel, pour reprendre des forces et consulter les notes qu'il a prises en interrogeant ses interlocuteurs (mairie, infirmière, virologue, etc.) ! En tout onze lieux et plus de dix personnages. Les graphismes sont splendides et l'information pas du tout assommante. En effet, la complexité de la réponse dépend de la curiosité du joueur. Si celui-ci désire se contenter d'une réponse simple, libre à lui. Grâce aux informations glanées, le joueur pourra alors prendre une décision. Si cette décision n'est pas la bonne, la courbe représentant la progression de la maladie enflera. En effet, tous les gens interrogés ne tiennent pas forcément le même discours. Certains sont de bon conseil, d'autres

inefficaces. Enfin, une catégorie d'irresponsables risque, par les méthodes préconisées, de permettre au SIDA de se développer encore plus. Tâchez d'être le plus malin. En attendant de le plus prochain, je vous laisse admirer les graphismes de ce jeu aussi intelligent qu'intéressant. Le SIDA ne passera pas par nous, l'information si.

## EXTERIEUR NEWS

### Us Gold

Une petite visite à Birmingham dans les locaux d'US GOLD m'a permis de voir quelques-unes des nouveautés qui vont prochainement être lancées sur le marché anglais (et français, un mois après environ). *Rolling Thunder* est l'adaptation d'un jeu de café très bon et très connu, la version micro à l'air tout aussi bonne et deviendra donc tout aussi connue. *Impossible Mission II* n'a rien à voir avec *Impossible Mission I*. C'est vraiment beaucoup mieux... plus beau et plus intéressant aussi. The Games Winter Edition est une nouvelle mouture des jeux olympiques d'hivers pour Amstrad. Sept jeux différents incluant un très spectaculaire exercice de patinage artistique ! Trois nouveaux titres qui croquez-moi feront parler d'eux à leurs sorties.

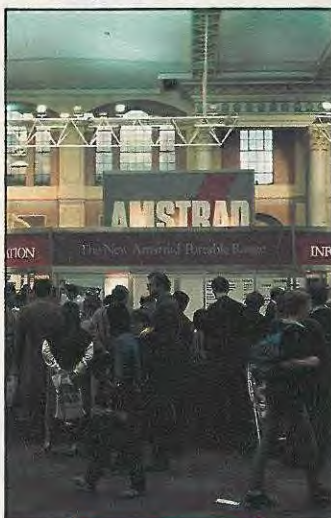


### Amstrad user show

Début février, s'est enfin déroulé le Salon des utilisateurs d'Amstrad à Londres. Cette manifestation, qui a attiré



beaucoup de monde dans le somptueux Alexandra Palace, ne présentait qu'un intérêt relatif mis à part la présentation officielle du portable Amstrad. On a pu y voir cependant un certain nombre de nouveautés étonnantes qui vous seront relatés en détails dans un reportage spécial.



### Firebird tourne au disco

L'ex-responsable de *Firebird*, Paul Hibbard, est bien connu dans tous les night clubs londoniens. C'est ce que l'on appelle un ouppie, un vieux yuppie (mot très en vogue outre-manche qui qualifie les jeunes businessmen branchés). Il vient de créer un nouveau label, Disco, qui ne propose que des titres sur disquettes. Il y a huit disquettes actuellement, avec un jeu sur chaque face. Elles devraient être vendues au prix de sept livres (soixante-dix francs), ce qui les rend relativement compétitives... Pour les titres et les annonces officielles, il faudra encore attendre un peu.

### Mickey

Avec toutes les difficultés que vous pouvez imaginer, Grem-lins a obtenu de Disney l'autorisation de faire un jeu avec le personnage Mickey. Ce jeu est étonnant... Mickey se promène dans une tour hantée et l'assainit avec un pistolet à eau et un maillet. C'est très drôle et les graphismes sont superbes. Nous vous en reparlerons bien sûr dans un test complet.

# TOP 10

# TOP 10

JEUX ELECTRONIQUES, CREES PAR



DATE DE COMMERCIALISATION  
22 FEVRIER 1988

La société Hit-Pak est fière de vous annoncer la sortie de dix jeux, présentés sur un ensemble de cinq cartouches. Leur rapport qualité/prix est incomparable. Ces jeux sont également disponibles sur disquettes. Il s'agit là d'une extraordinaire série de jeux d'action, qui vous réservent de captivantes heures de détente. N'attendez pas plus longtemps avant de vous en procurer un exemplaire ! Il sera sur le marché dès le 22 février 1988.



SYSTEM	FORMAT
Spectrum	48/128K Cassette
Spectrum	+3 Disquette
Commodore	64/128K Cassette
Commodore	64/128K Disquette
Amstr./Sch.	Cassette
Amstr./Sch.	Disquette

1 SABOTEUR

2 SABOTEUR II

3 SIGMA 7

4 CRITICAL MASS

5 AIRWOLF

6 DEEP STRIKE

7 COMBAT LYNX

8 TURBO ESPRIT

9 THANATOS

10 BOMB JACK II

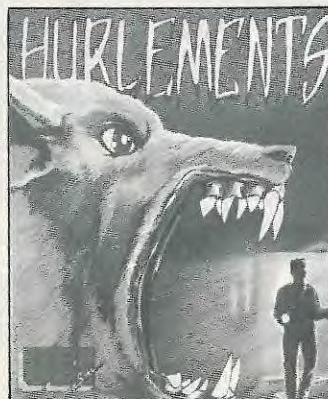


ELITE SYSTEMS SARL  
1 VOIE FELIX EBOUE, 94000 CRETEIL, PARIS  
Tél: 43.39.23.21 Télex: 220 064, ext 3076



**Best graph**

Il est souvent difficile de faire passer le courant entre le lecteur et sa revue d'élection. Pourtant, telle est notre vocation et pour vous amener à participer activement à l'amélioration du design de votre magazine, nous avons décidé de mettre votre talent à contribution. Comment ? C'est très simple, il vous suffit de nous faire parvenir une disquette sur laquelle figurera un dessin de votre crû qui, si sa qualité le mérite fera l'objet d'une parution en illustration de dossier. Pour que cela représente un intérêt quelconque, il faut bien évidemment que graphisme et dossier soient en parfaite harmonie. Alors tous à vos stylos optiques, à vos souris ou tablettes graphiques pour illustrer le dossier du mois prochain sur les simulateurs Auto (24 heures du Mans obligent), moto et 4x4. Attention ! il faut que vos chefs-d'œuvre nous soient parvenus le 3 mars dernier délai. Eh oui, je sais c'est plutôt court mais que voulez-vous, le temps passe si vite... Au passage, sachez que le dossier du mois suivant traite de la musique sur CPC, PCW (étonnant mais cela existe... vous verrez bien !) et sur PC. Ne soyez pas à court d'idées et faites-en profiter les copains... Envoyez vos disquettes ou cassettes à AM-MAG, Best Graph, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 SAINT-MANDE.



**Ubiquité**

Présente sur tous les fronts, la société UBISOFT exposait au

Groupe scolaire Jean Moulin  
13670 St-Basmiol



Bonjour,  
Je suis une élève de l'école mixte de St-Basmiol. Avec les maîtres et maîtresses, nous organisons la Revue de l'école. Le dimanche 13 Juin 1988. Au cours de cette Revue, nous dressons des stands de jeux et de vente d'objets fabriqués dans nos classes. Les sommes recueillies ont permis depuis 3 ans de créer notre bibliothèque d'école. Nous aimerions beaucoup acheter de nouvelles livres mais il nous faut plus d'argent. Pourriez-vous nous aider ? Nous avons pensé que nous pourrions nous servir d'objets publicitaires offerts par des entreprises comme la votre pour une grande tombola. Je vous remercie d'avance de votre gentillesse.

**Avis aux mécènes**

Messieurs les éditeurs, la balle est dans votre camp...

dernier CES de Las Vegas. Impressionné par ces « Français », les Américains ont, paraît-il, demandé qui allait pouvoir les distribuer. On le saura bientôt. Parallèlement, UBI annonce l'imminente sortie de Hurllements : deux malfrats qui avaient subtilisé, quelques années plus tôt, des lingots d'or, viennent de mourir en prison. Kane, qui a un moment partagé leur cellule sait que le magot se trouve aux environs de Seattle.

**Afrique**

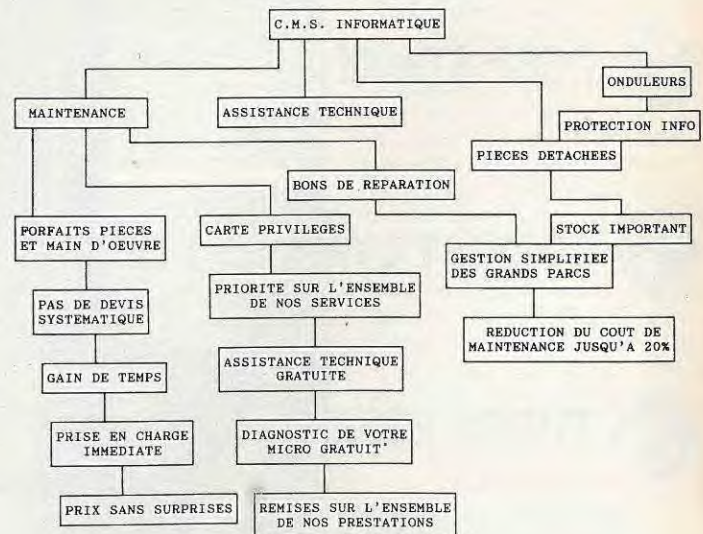
Les coopérants en Afrique utilisent le CPC 6128 pour des études sur les communautés qui souffrent de malnutrition et de pauvreté. The Guardian, le célèbre quotidien anglais, rapporte l'utilisation de programmes spéciaux qui analysent les mensurations des corps des enfants pour prévenir d'éventuelles famines dans des villages éthiopiens et soudanais. D'autres programmes de gestion sont utilisés par l'Oxfam et la SCF (Save Children Fund) pour les distributions de nourriture au Soudan, pour les vaccinations au Mozambique et pour le recensement au Zimbabwe.

**CONCOURS  
TOUR DE FORCE  
GREMLIN/AM-MAG  
RÉSULTATS**

- 1<sup>er</sup> prix : Garrec Loic, 22200 Guingamp
- 2<sup>e</sup> prix : Deroanne Vincent, 6670 Gouvy-Prov. Luxembourg Belgique
- Du 3<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> :  
Martin David, 4970 ST Avelot - Belgique  
Calvet Laurent, 09600 Laroque d'Olmes  
Poutrelle Benoît, 45300 Malesherbe  
Haas Jean-Philippe, 67220 Breitenbach Ville  
Delgado Jorge, 95360 Montmagny  
Koubdjanian Sylvain, 69008 Lyon  
Sassier Frédéric, 31650 ST Orens  
Astor Christian, 31320 Labège

**Housse tout terrain**

Les Land Housse arrivent chez tous les bons revendeurs. Grâce à un important choix, tant en forme qu'en couleur, vous pourrez protéger de la poussière votre ordinateur préféré et votre moniteur et votre souris et votre imprimante et votre...



**Vite fait, bien fait**

Véritable SAMU de la micro, la société CMS INFORMATIQUE se propose de réparer vos chers petits engins lorsqu'ils tombent en panne. C'est ainsi qu'ils proposent leur formule forfait qui permet de gagner du temps quelque soit le type de la

panne ou de la pièce incriminé : pas de devis, pas de délais trop importants. De plus, les possesseurs de la carte « privilégiée » bénéficieront de nombreux, heu, privilèges, justement, dont une assistance technique téléphonique. CMS : 31 rue de Maubeuge. 75009 Paris. Tél.: 48.78.86.66.

Acceptez de recevoir gratuitement le livret-guide comprenant la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

**Devenez votre propre patron**

★ «Vous entendez toujours dire : pour devenir patron d'une entreprise, il faut beaucoup d'argent et beaucoup d'expérience». Seulement, voilà, Claude Perennout, de Fleury-s/Orne, vous prouve le contraire. Il a travaillé pendant vingt ans dans la même usine en tant qu'ouvrier. A 38 ans, il monte son affaire. A peine 6 mois plus tard, il gagne parfois plus de 5000 F dans une journée. Avant, en tant qu'ouvrier et pour la même somme, il travaillait dur pendant un mois. Maintenant, il va enfin pouvoir réaliser ses rêves : une voiture de sport et une maison au bord de la mer. Et ses deux filles, Vanessa et Christel sont fières de leur papa.

Établissez-vous à votre compte. Imaginez-vous dans le fauteuil confortable du patron. En tant que chef d'entreprise, vous êtes toujours respecté. C'est vous qui donnez des ordres. C'est vous qui choisissez librement vos horaires de travail. Prenez votre après-midi quand vous en avez envie. Libérez-vous enfin des contraintes des salariés. Beaucoup d'entre eux peuvent se trouver au chômage, du jour au lendemain : la sécurité de l'emploi, cela n'existe plus. En tant que patron, en revanche, vous faites partie des personnes aisées.

Offrez-vous, vous aussi, des loisirs attrayants, des voyages passionnants. Goûtez aux plaisirs d'une très bonne table, et d'une cave à vin bien fournie. Décidez-vous maintenant.

**C'est plus facile que vous ne le pensez**

Voici d'autres preuves :



★ «Avant j'avais un travail de routine, pas assez rémunéré. Heureusement, j'ai découvert une bonne affaire dans «idées lucratives». En moins d'un an, mes revenus ont triplé. Actuellement, je gagne plus de 20 000 F par mois, sans contrainte : je suis mon propre patron». Jacques de Brabant, de Lyon.

★ M. Serge Rhumorbarbe, Protec-Graffitis à Ifs (14), a enlevé sa blouse blanche de dessinateur industriel. Il a quitté son emploi stable mais peu motivant. Ce sont là encore les dossiers-études «idées lucratives» qui lui ont permis de franchir le pas. Avec les informations qu'il y a trouvées, il est devenu spécialiste en cuir artificiel (vinyl). Selon son propre témoignage, ses revenus s'élevaient à 20 000 F par mois en moyenne. Sa nouvelle activité l'a déjà conduit dans de nombreux pays, dont les Etats-Unis, au cours de 2 voyages. Voilà, c'est autre chose que 8 heures de travail de bureau tous les jours, je ne pourrais plus jamais y retourner, se réjouit-il en lecteur fidèle d'«idées lucratives».

Tous ces gens et beaucoup d'autres qui réussissent dans les affaires, qu'ont-ils de plus ? Rien du tout. Ils sont comme vous. Ni plus malins, ni plus intelligents que vous. Ils n'ont pas non plus de formation particulière, ni de capital important à leur disposition. Quelques milliers de francs suffisent dans certains cas. Mais, et l'explication est très simple, ils exploitent tous des affaires faciles à réaliser, et néanmoins d'une extrême

rentabilité. Ces affaires sont décrites en détail, avec exemples concrets à l'appui, dans les dossiers-études «idées lucratives» (10<sup>e</sup> année).

«Ah, ce n'est quand même pas si simple que ça», allez-vous dire. Et pourtant, tous les ans des dizaines de milliers de personnes, particuliers, salariés, chômeurs, fonctionnaires, hommes et femmes, vous prouvent le contraire. Ne vous laissez pas intimider par vos voisins, collègues et amis. Un jour viendra où ils seront jaloux de votre réussite et obligés de vous admirer.

«Mais il faut quand même un capital important pour démarrer !». C'est ce que vous pensez.

Et pourtant, l'argent n'est plus un obstacle ! Jamais auparavant les pouvoirs publics n'ont été aussi généreux à l'égard des créateurs : primes, allocations, prêts, exonérations, cadeaux du fisc, etc. Ne vous en privez pas. Des preuves ! Il y en a assez ! Tenez, l'exemple de M. C. Perennout, ou encore celui de M. Azemar d'Evian, qui lui non plus n'avait pas d'argent. Néanmoins, à l'aide d'un prêt bancaire et grâce à «idées lucratives», il possède aujourd'hui un restaurant, petit certes, mais fort rentable : 332 000 F de profit, après seulement 12 mois d'activité. Mais il y a aussi M. Munck de Mulhousse qui n'y connaissait pas grand-chose en affaires et qui maintenant est à son compte et à la tête d'une maison de Vente Par Correspondance. Seulement sept heures de travail par jour, chez lui, à la maison. Cela laisse du temps pour la pêche, la chasse, les promenades, les loisirs. Voilà une belle petite affaire qui lui permet de réaliser 1,5 million de F de chiffre d'affaires.

**Vu à la télévision**

Même la télévision (TF 1 et FR 3), les radios (France-Inter, Europe 1), de nombreux journaux (Le Monde...), et revues (V.S.D., Biba, l'Expansion...) ont consacré des émissions et des reportages aux dossiers-études «idées lucratives». «Tout le monde peut devenir son propre patron», explique à F.R.3 M. Frédéric Spindler. Lui-même s'est mis à son compte à 19 ans grâce à «idées lucratives». Peu après le démarrage, il gagne entre 15 et 20 000 F par mois.

**Vous êtes également capable de réussir**

Comment faire ? Actuellement, vous pouvez vous procurer gratuitement la collection complète des résumés des dossiers-études «idées lucratives» déjà publiés.

Vous y découvrirez toutes les clés du succès de nombreuses affaires qui marchent bien. Les raisons pour lesquelles elles marchent bien. Vous y trouverez une méthode systématique, facile à suivre. Vous apprendrez, par étape, comment en faire autant et même mieux.

Démarez immédiatement, sans perte de temps, mais sur des bases solides. Réussissez grâce à des conseils pratiques et à des cas réels dévoilés par «idées lucratives».

A l'heure actuelle, c'est le moyen le plus sûr et le plus rapide de vivre mieux, plus en sécurité, avec des revenus confortables. Et enfin, vous ne dépendez plus de personne.

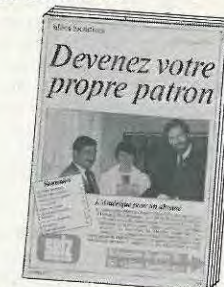
**Choisissez une affaire... à votre goût et selon vos moyens**

Oui, choisissez parmi plus de 80 affaires dans tous les secteurs d'activités : artisanat, commerce, agriculture, service, etc.

Voici quelques-uns des dossiers-études «idées lucratives» disponibles :

- Comment créer une affaire de Vente Par Correspondance avec moins de 5 000 F.
- Comment gagner plus de 20 000 F par mois avec une agence de distribution de prospectus.
- L'entretien de parkings peut rapporter gros. Un créateur a commencé avec moins de 1 000 F et il gagne maintenant plus de 30 000 F/mois.
- Service de conception graphique : réalisez des graphiques d'entreprise, des images de synthèse, et même des illustrations et animations en couleur. Des bénéfices allant jusqu'à 650 000 F par an.
- Import/Export. C'est l'affaire qui marche depuis toujours : G. Desbonnet a réalisé 240 000 F de bénéfice avec une seule opération.
- Organiser des séminaires : un créneau lucratif, une affaire facile à mettre en place.
- Ouvrez une école de micro-informatique afin de répondre à l'engouement pour les micro-ordinateurs. Bénéfice déjà enregistré : 3,1 Millions de F.
- Montez un atelier de broderie informatisée : en moins d'une semaine, vous êtes opérationnel. L'une de nos lectrices, (qui désire que son nom ne soit pas publié), gagne plus de 20 000 F par mois.
- Profitez de l'utilisation de plus en plus importante des ordinateurs en vous lançant dans la location d'ordinateurs personnels. Bénéfice annuel moyen atteint : 414 000 F.
- Exploitez un système de Télé-Portraits : M. Morteyrol ne le regrette pas, il encaisse jusqu'à 15 000 F pour 3 jours de travail.
- Ouvrez un restaurant «Spécial-salades» et réalisez des bénéfices de plus de 200 000 F par an.
- Comment gagner plus de 300 000 F par an avec des «jus naturels». Affaire facile à monter.
- Réalisez un bénéfice de 396 000 F en ouvrant une boutique de logiciels.
- Comment réussir avec une agence de marketing téléphonique, un service de restauration à domicile, une boutique de progiciels, un restaurant mexicain...

**IMPORTANT**



Ce livret-guide est absolument gratuit pour vous

De nombreuses études sur d'autres créneaux d'affaires sont en cours. Parmi tous les dossiers-études, vous trouverez votre bonheur, vous aussi.

Pourquoi certains deviennent-ils patrons et d'autres pas ? Parce que ceux qui n'osent pas pensent qu'il faut avoir un don particulier, c'est faux ! Inutile d'être superman, ni même Bernard Tapie, la création d'une entreprise est à la portée de tout le monde. Vous êtes tout à fait capable de réussir cette aventure passionnante. Ce qui compte le plus pour l'instant, c'est que vous vous décidiez à agir.

**Gratuitement et sans risque**

Demandez de suite, sans engagement de votre part, la collection comprenant plus de 80 résumés d'«idées lucratives».

Maintenant, vous avez le choix :

- 1) Vous tournez cette page, vous attendez quelques semaines, et ainsi vous laissez probablement échapper votre meilleure chance ;
- 2) Vous découpez le bon ci-dessous — seule décision intelligente — et vous serez sur la voie de l'indépendance et de la réussite. Faites-le à l'instant même, pendant qu'il en est encore temps, sinon vous risquez de l'oublier. Adressez votre courrier aux : Editions Selz S.A. - 1, place du Lycée B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex. Vous pouvez également nous joindre par téléphone en composant le N° 89 24 04 64.

**Bon pour un livret gratuit**

Envoyez-moi à titre gratuit et sans engagement de ma part, le livret-guide de la collection complète de plus de 80 résumés «idées lucratives»

Mme  Mlle  M.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal .....

Ville .....

A remplir en lettres d'imprimerie. Éd. Selz S.A. B.P. 266 - 68005 Colmar Cedex 1AM80103



# AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

**SUPER PROMOTION**  
4 DISQUETTES VIERGES 99 F  
AVEC BOITIER PLASTIQUE

## INCROYABLE I

KONAMI COLLECTION 189F  
+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS  
+JAILBREAK+TRAC AND FIELD  
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU  
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE  
PACK MICROMANIA 179F  
720°+RAMPARTS+REVOLUTION  
TOP TEN COLLECTION 145F  
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7  
+CRITI MASS+AIRWOLF+THANATOS  
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX  
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT  
ERE HIT 3 225F  
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN  
+TENSION+CONTAMINATION  
HIT AVENTURE 225F  
+SCRAMI+HARRY+1001BC  
LES TRESORS DE US GOLD 195F  
+GAUNTLET+LEADERBOARD  
+INFILTRATOR  
+ACE OF ACES+METROCROSS  
BEST OF ELITE 2 145F  
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS  
+BATLE SHIPS+BOMB JACK 2  
ALBUM EPYX 189F  
+WINTER GAMES+WORLD GAMES  
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION  
OCEAN ALL STAR HIT N°2 145F  
+ARMY MOVES+MUTANTS  
+HEAD OVER HEALS  
+COBRA+WIZZBALL+TANK  
LORICIEL HITS N°6 179F  
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS  
IMAGINE ARCADE HITS 145F  
+ARKANOID+GAME OVER  
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE  
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2  
ALBUM DIGITAL 165F  
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT  
+TT RACER+NIGHT GUNNER  
ALBUM HEWSON 145F  
+EXOLON+ZYNAPS  
+RANARAMA+URIDIUM PLUS  
ALBUM LORICIEL 145F  
+5° AXE+SAPIENS+MGT+AIGLE D'OR  
ALBUM UBISOFT 195F  
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT  
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL  
CARRE D'AS 195F  
+STARTING BLOCK+DAKAR  
+GORBAF+JAMES DEBUG3  
MALETTE JEUX FIL 225F  
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER  
+TAI PAN+XEVIOUS  
ELITE 6 PACK N°2 145F  
+BATTY+ACE+INTL KARATE  
+LIGHTFORCE+ACE+SCHOCK RIDER  
HIT PACK 2 145F  
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR  
+ANTIRIAD+COMMANDO 86  
+JET SET WILLY+1942  
GAME SET MATCH 179F  
+TENNIS+HYPERSPORT+PING PONG  
+FOOT+KONAMI GOLF+BASEBALL  
+BOXING+POOL+SUP DECATHLON  
ELITE TRIPLE PACK 145F  
+GREAT GURAYON+AIR WOLF+3DC  
OCEAN STAR HITS 145F  
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
+GALVAN + KNIGHT RIDER  
+ STREET HAWK+MIAMI VICE  
AMSTRAD GOLD HITS N°2 145F  
+BREAKTHRU + THE GOONIES  
+AVENGER+DESERT FOX+GOLF  
PACK FIL N°2 189F  
+GREAT ESCAPE+REVOLUTION  
+CAULDRON 2 + SORCERY  
HIT PACK 1 99F  
+COMMANDO+FRANCK BOXING  
+BOMB JACK + AIR WOLF  
THEY SOLD A MILLION N°3 145F  
+KUNG FU MASTER + FIGHTER PILOT  
+GHOSTBUSTER + RAMBO

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## NOUVEAUTES

A.T.F ADV TACT FIGHTER 139F  
AQUANAUTE 159F  
ALTERN WORLD GAMES 145F  
ARKANOID 2.REVENGE OF DOH  
ATOMIK 159F  
AU NOM DE L'HERMINE 195F  
BAD CAT 145F  
BLOOD VALLEY 145F  
CHAIN REACTION 145F  
CHAMPIONSHIP SPRINT 145F  
CHARLIE CHAPLIN 145F  
CRASH GARRET 225F  
FIRE TRAP 145F  
FLYING SHARK 145F  
GABRIEL NF 175F  
GUILD OF THIEVES 195F  
GUNSHIP 245F  
GUNSMOKE 145F  
HANS D'ISLANDE 199F  
HURLEMENTS 175F  
IMPOSSIBLE MISSION2 145F  
INFILTRATOR 2 145F  
JINXTER 195F  
LA MARQUE JAUNE 249F  
LAZER TAG 145F  
NAVY MOVES 145F  
NIGEL MANSELL 145F  
NORTHSTAR 145F  
PEPE BEQUILLE 195F  
PHANTYS 145F  
PIRATES 145F  
PREDATOR 145F  
PROFESSION DETECTIVE 229F  
RIMMERUNNER 145F  
ROLLING THUNDER 145F  
SANTA FE 175F  
SEPTEMBER 145F  
SHACKLED 145F  
SKAAL 195F  
SORCERER LORD 235F  
STREETSPORT BASKET 145F  
STRYFE 2 175F  
SUPER HANG ON 145F  
TARGET RENEGADE 145F  
TETRIS 135F  
THE LAST NINJA NF 145F  
V2 175F  
VENOM STRIKES BACK 145F  
VICTORY ROAD 145F  
WIZARD WARZ 145F  
WESTERN GAMES 145F  
WORLD LEADB TOURN 145F

## HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE 195F  
BARBARIAN 135F  
BASKETMASTER 145F  
BASIL THE DETECTIVE 145F  
BILLY 2 195F  
BIVOUAC 195F  
BLUEBERRY 145F  
BOB WINNER 169F  
BOBSLEIGH 145F  
BUBBLE BOBBLE 145F  
BUGGY BOY 145F  
BRAVESTAR 145F  
CAPTAIN AMERICA 145F  
CALIFORNIA GAMES 145F  
CLASH 195F  
COMBAT SCHOOL 145F  
FER ET FLAMME 249F  
GAUNTLET 2 145F  
GRYZOR 145F  
HMS COBRA 299F  
INDIANA JONES 145F  
INTERNATIONAL KARATE 2 145F  
IZNOGOU 245F  
LA MASCOTTE 175F

## HIT PARADE (suite)

LES DIEUX DE LA MER 195F  
LES RIPOUX 195F  
LE MAITRE DES AMES 189F  
LA CHOSE DEGROTEMBURG 175F  
L'ANNEAU DE ZENGARA 189F  
LA GUERRE DES ETOILES 149F  
L'OEIL DE SETE 189F  
LES MAITRES DE L'UNIVERS 145F  
MACH 3 179F  
MAD BALLS 145F  
MATCH DAY 2 145F  
MASK2 145F  
MEUTRES EN SERIE 299F  
MEWILO 175F  
OUT RUN 145F  
OXPHAR 205F  
PHANTOM CLUB 145F  
PLATOON 145F  
PEUR SUR AMYTTVILLE 169F  
PROHIBITION NF 195F  
PSHYCHOSOLDIER 145F  
QUAD 179F  
QUIN 245F  
RASTAN 145F  
RENEGADE 145F  
ROAD RUNNER 145F  
RYGAR 145F  
SCRABBLE 220F  
SIDE ARMS 145F  
SUPER SKI 195F  
THE SENTINEL 149F  
TOUR DE FORCE 145F  
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F  
THUNDERCATS 145F  
TRANTOR 145F  
WORLD CL LEADERBOARD 145F

ACE 2 145F  
BIG BAND NF 195F  
BIRDIE 175F  
BOB MORANE ESPACE 245F  
BOB LES CHEVALIERS 245F  
BOB LA JUNGLE 245F  
CRAZY CARS 159F  
DEATH WISH 3 145F  
ENDURO RACER 125F  
ENTREPRISE 145F  
F15 STRIKE EAGLE 149F  
FREDDY HARDEST 145F  
GRAND PRIX 500 CC 169F  
GALACTIC GAME 145F  
Les Chiffres & Les Lettres 225F  
LE PASSAGER du Temps NF 195F  
Les Passagers du vent 1 295F  
MARCHE A L'OMBRE 195F  
MASK1 145F  
MASQUE PLUS 189F  
MONOPOLY NF 245F  
RX 220 145F  
SILENT SERVICE NF 139F  
SOLOMON'S KEY 145F  
SCALEXTRIC NF 245F  
STIFFLIP AND CO NF 135F  
SUPERSPRINT 145F  
TOBROUCK 169F  
TRIVIAL PURSUIT 229F  
TUER N'EST PAS JOUER 145F  
TURLOGH LE RODEUR 245F  
ZOMBI 165F

## PC 1512

ALBUM EPYX 225F  
+WINTER GAMES+PITSTOP 2  
+SUMMER GAMES  
CARRE D'AS 275F  
+DAKAR 4X4+ROBINSON  
+STARTING BLOCK+BIG BEN  
MALETTE JEUX FIL 275F  
+INFILTRATOR +ECHecs 3D+N 10  
PC HITS 225F  
+TOP GUN +THE DAMBUSTERS  
+GREAT ESCAPE+STRIP POKER

## PC 1512 (suite)

ACE2 185F  
ACE OF ACES 195F  
ARKANOID 195F  
ARMONQUE LE VIKING 225F  
ARTICFOX 185F  
ASTERIX CHEZ RAHAZADE 215F  
AU NOM DE L'HERMINE 195F  
BALANCE OF POWER 175F  
BARDS TALE 225F  
BEDLAM 185F  
BIVOUAC 225F  
BLUEBERRY 215F  
BOB MORANE.SCIENCE 215F  
BOB MOR.LES CHEVALIERS 215F  
BOB MORANE LA JUNGLE 215F  
BOB WINNER NF 215F  
CALIFORNIA GAMES 195F  
CAPTAIN BLOOD 275F  
CHESS MASTER 2000 225F  
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM 245F  
COBRA 175F  
COMBAT SCHOOL 185F  
CRASH GARRET 275F  
CRAZY CARS 215F  
DARK CASTLE 269F  
DEFENDER OF THE CROWN 245F  
DESTROYER 215F  
ELITE 225F  
F15 STRIKE EAGLE NF 185F  
FER ET FLAMME 225F  
FLIGHT SIMULATOR 2 450F  
GABRIELLE 225F  
GATO 275F  
GAUNTLET 175F  
GRAND PRIX 500CC 175F  
GREEN BERET 185F  
GRYZOR 185F  
GUILD OF THIEVES 225F  
GUNSHIP 325F  
HMS COBRA 275F  
HURLEMENTS 215F  
INDOOR SPORTS 225F  
INFILTRATOR 175F  
IZNOGOU 225F  
JACKAL 185F  
JEU DU ROY 220F  
JINXTER 225F  
L'AFFAIRE 215F  
L'AFFAIRE SYDNEY 225F  
L'AFFAIRE VERA CRUZ 225F  
L'ANNEAU DE ZENGARA 215F  
LA CHOSE DEGROTEMBURG 215F  
LA MASCOTTE 185F  
LAST MISSION 225F  
LE MAITRE DES AMES 215F  
LES DIEUX DE LA MER 225F  
LES RIPOUX 175F  
Les PASSAGERS du vent 1 275F  
Les PASSAGERS du Vent 2 275F  
LES CHIFFRES ET LETTRES 255F  
LES CLASSIQUES N1 175F  
LES CLASSIQUES N2 175F  
LES 3 MOUSQUETAIRES 225F  
LIVINGSTONE 225F  
MACH3 215F  
MARBLE MADNESS 185F  
MASQUE PLUS 225F  
MECH BRIGADE 295F  
MEWILO 225F  
MEUTRES EN SERIE NF 275F  
MISSION 175F  
MISSION RAFALE 225F  
MOEBIUS 225F  
PEUR SUR AMYTTVILLE 225F  
PHARON 175F  
PIRATES 225F  
PROHIBITION 225F  
QIN 275F  
RING OF ZILFIN 245F  
ROADWAR 2000 245F  
SABOTEUR 2 145F  
SAPIENS 220F  
SCRABBLE 225F  
SCRAM 225F  
S.D.I 275F  
SILENT SERVICE 225F  
SINBAD 245F  
SOKOBAN 189F  
SOLITAIRE 189F  
SOLO FLIGHT 195F  
STREET SPORT BASKET 185F  
SUPER TENNIS NF 195F  
SUMMER GAMES 2 175F  
TEST DRIVE 225F  
TETRIS 185F  
THE HUNT FOR REDOCTOBER 225F  
THE PAWN 185F  
TOMAHAWK 195F  
TOP SECRET 195F  
TRIVIAL PURSUIT 275F  
TURBO DRIVER 225F  
ULTIMA 4 225F  
UNIVE MILITARY SIMULAT 225F  
VERSAILLES STORY 245F  
WINTER GAMES NF 195F  
WIZARDS CROWN 245F  
WIZZBALL 185F  
WORLD GAMES 195F  
WORLD TOUR GOLF 185F  
ZOMBI 215F

## KONAMI COLLECTION 119F

+JACKAL+SALAMANDER+NEMESIS  
+JAILBREAK+TRAC AND FIELD  
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU  
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE  
PACK MICROMANIA 119F  
720°+RAMPARTS+REVOLUTION  
TOP TEN COLLECTION 99 F  
+SABOTEUR 1+SABOTEUR 2+SIGMA 7  
+CRIT MASS+AIRWOLF+THANATOS  
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX  
+BOMB JACK2+TURBO ESPRIT  
ERE HIT 3 145F  
+STRYFE+DESPOTIK DESIGN  
+TENSION+CONTAMINATION  
LES TRESORS DE US GOLD 99F  
+GAUNTLET+LEADERBOARD  
+INFILTRATOR+METROCROSS  
+ACE OF ACES  
BEST OF ELITE 2 95 F  
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS  
+BATTLE SHIPS+BOMB JACK2  
ALBUM EPYX 119F  
+WINTER GAMES+WORLD GAMES  
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION  
OCEAN ALL STAR HIT N°2 99F  
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA  
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK  
IMAGINE ARCADE HITS 99F  
+ARKANOID+GAME OVER  
+LEGEND OF KAGE+MAG MAX  
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2  
ALBUM DIGITAL 119F  
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT  
+TT RACER+NIGHT GUNNER  
MALETTE JEUX FIL 175F  
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER  
+TAI PAN+XEVIOUS  
ELITE 6 PACK N°2 95F  
+BATTY+ACE+INTL KARATE  
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER  
ERE HITS N°2 145F  
+CRAFTON XUNK+ROBBOT  
+EDEN BLUES+SAL COMBAT  
GAME SET MATCH 129F  
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL  
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH  
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL  
OCEAN ALL STAR HITS 95F  
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT  
+GALVAN + KNIGHT RIDER  
+ STREET HAWK + MIAMI VICE  
AMSTRAD GOLD HITS N°2 95F  
+BREAKTHRU + THE GOONIES  
+AVENGER + DESERT FOX +GOLF  
PACK FIL N°2 139F  
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION  
+ CAULDRON 2 + SORCERY  
ELITE TRIPLE PACK 99F  
+GREAT GURAYON  
+3DC+AIRWOLF2  
LES EXCLUSIFS N°1 99F  
+ LEADERBOARD + TAI PAN  
+XEVIOUS+TOP GUN  
LES LAUREATS 95F  
+SILENT SERVICE+GREEN BERET  
+CAULDRON 2  
HIT PACK 2 95F  
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR  
+ANTIRIAD+COMMANDO 86+1942  
HIT PACK 1 75F  
+BOMB JACK+AIRWOLF+COMMANDO  
+FRANCK BRUNO BOXING  
THEY SOLD A MILLION N°3 95F  
+KUNG FU MASTER + RAMBO  
+GHOSTBUSTER + FIGHTER PILOT

# AMSTRAD CASSETTES

LORICIEL HIT N°6 129F  
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS  
ALBUM HEWSON 95F  
+EXOLON+ZYNAPS  
+RANARAMA+URIDIUM PLUS  
ALBUM UBISOFT 165F  
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT  
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL  
ALBUM LORICIEL 95F  
+5° AXE+SAPIENS+MGT+ AIGLE D'OR

## NOUVEAUTES

ACE 2 95F  
AQUANAUTE 119F  
ARKANOID 2: REVENGE OF DOH 89F  
ATOMIK 119F  
A.T.F ADV TACT FIGHTER 89F  
ALTERN WORLD GAMES 95F  
BAD CAT 95F  
BLOOD VALLEY 95F  
CHAIN REACTION 95F  
CHARLIE CHAPLIN 95F  
CHAMPIONSHIP SPRINT 95F  
E.X.I.T 145F  
FIRE TRAP 95F  
FLYING SHARCK 99F  
GABRIEL 139F  
GUNSHIP 195F  
GUNSMOKE 95F  
HURLEMENTS 135F  
IMPOSSIBLE MISSION 2 95F  
INFILTRATOR 2 95F  
IRON HORSE 99F  
LA CHOSE DEGROTEMBURG 135F  
LA MARQUE JAUNE 249F  
L'ANGE DE CRISTAL 145F  
L'ANNEAU DE ZENGARA 145F  
LAZER TAG 95F  
NAVY MOVES 89F  
NIGEL MANSELL 95F  
NORTHSTAR 95F  
PEPE BEQUILLE 145F  
PEUR SUR AMYTTVILLE 129F  
PHANTYS 89F  
PIRATES 95F  
PREDATOR 89F  
RIMMERUNNER 89F  
ROLLING THUNDER 95F  
SANTA FE 139F  
SEPTEMBER 95F  
SHACKLED 95F  
SKAAL 145F  
SORCERER LORD 179F  
STREETSPORT BASKETBALL 95F  
STRYFE 2 135F  
SUPER HANG ON 95F  
TARGET RENEGADE 89F  
TETRIS 95F  
THE LAST NINJA NF 95F  
VENOM STRIKES BACK 95F  
VICTORY ROAD 89F  
WESTERN GAMES 95F  
WIZARD WARZ 95F  
WORLD LEA TOURNAMENT 95F

# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

## HIT PARADE

BARBARIAN NF 95F  
BASIL THE DETECTIVE 95F  
BASKET MASTER 89F  
BILLY 2 135F  
BIVOUAC 125F  
BUBBLE BOBBLE 95F  
BUGGY BOY 95F  
BOB WINNER 129F  
BOBSLEIGH 95F  
BRAVESTAR 95F  
CAPTAIN AMERICA 95F  
CALIFORNIA GAMES 95F  
COMBAT SCHOOL 89F  
CRASH GARRET 195F  
GAUNTLET 2 95F  
GRYZOR 89F  
HSM COBRA 259F  
INDIANA JONES 95F  
INTERNATIONAL KARATE 2 95F  
IZNOGOU 195F  
LA GUERRE DES ETOILES 99F  
LES DIEUX DE LA MER 145F  
LES RIPOUX 125F  
L'OEIL DE SETE 145F  
LES MAITRES DEL'UNIVERS 95F  
MACH 3 129F  
MAD BALLS 89F  
MASK2 95F  
MATCH DAY 2 89F  
MEUTRES EN SERIES NF 259F  
OUT RUN 95F  
PHANTOM CLUB 89F  
PLATOON 89F  
PROHIBITION 120F  
PSYCHOSOLDIER 89F  
QUAD 145F  
RASTAN 89F  
RENEGADE 89F  
ROAD RUNNER 95F  
RYGAR 95F  
SCRABBLE FR 175F  
SIDE ARMS 95F  
SUPERSKI 145F  
THE SENTINEL 99F  
TOUR DE FORCE 95F  
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 185F  
THUNDERCATS 89F  
TRANTOR 95F  
WORLD C LEADERBOARD 89F

## Promotions sur manettes

Manettes Speed King 145 F  
Terminator (grenade) 145 F  
Manette Pro 5000 145 F  
Elite autofire 145 F  
Cheetah 125 + 90 F  
Cheetah mach 1 + 135 F  
Cordon pour branchement 75 F  
2 manettes (Amstrad)

## 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



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

Reglement: je joins  un cheque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facsim à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX: ATARI 800, AMSTRAD 464, AMSTRAD 6128, SEGA, NINTENDO, ATARI 2600, TO7/70, T08, MO5, MO6, MSX, C04, PC 1512, ATARI ST



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

## TRAIL-BLAZER



### Changements de formes

Tapez un des pokes suivant avant le chargement du jeu :

- Poke 800,1 : homme sur ressort
- Poke 800,2 : homme sur fauteuil
- Poke 800,3 : cube
- Poke 800,4 : balle bleue
- Poke 800,5 : hélicoptère
- Poke 800,6 : homme dans voiture
- Poke 800,7 : tête verte
- Poke 800,70 : ballon de foot
- Poke 800,150 : route croisée + homme dans voiture
- Poke 800,250 : pont + homme sur fauteuil

Cédric C.

## GAUNTLET II

### Quelques astuces

#### Choix du personnage

1er : Thor  
2e : Valkyrie ou Questor. Evitez de prendre Merlin (nul au combat !)

#### Après le chargement du niveau 1

— Prendre d'abord une clef pour ouvrir la porte

— Détruire ensuite les générateurs pour éviter d'être envahi par l'ennemi. Ne vous occupez pas des fantômes, ces derniers disparaissent en vous touchant.

— Vous pouvez récupérer les objets de valeur, les colliers octroient certains pouvoirs. Les coffres, qui ne renferment pas toujours des choses agréables, s'ouvrent avec une clef.

— Afin d'augmenter votre durée de vie, prenez les bouteilles marrons (100 points de vie) sans tirer dessus.

— Cherchez la sortie.

Au niveau 1, on peut accéder directement au niveau 6 en passant dans les champs d'énergie (ne pas se précipiter sur la première sortie) qui ouvrent certains passages. Entrez et trouvez la sortie 6.

— Pour passer tous les niveaux (54), il faut alterner avec votre second compagnon lorsque vous arrivez à un stade



critique (clignotement du tableau d'énergie), pour cela, appuyez sur la touche COPIE.

— Laissez maintenant le joystick et guidez le second personnage à l'aide du clavier (en l'absence de second joystick). Le premier personnage disparaît, laissant ce qu'il détenait, à l'endroit où s'affiche une tombe (générateur) d'où sortent des fantômes (s'il ne portait pas de clefs). Quand la fin de votre deuxième compagnon est proche, appuyez sur Fire (1er joystick) et ne touchez plus au clavier lorsqu'il disparaît. Vous retrouvez ainsi le premier personnage. En suivant cette procédure, on peut accéder à tous les tableaux.

— Votre second personnage (Valkyrie ou Questor) peut lancer des sorts (hélas ! On ne peut tirer que dans une direction) ; pour cela, appuyez simultanément sur les touches Tab, Caps Lock, Shift, D et F.

— Le simple fait de toucher les diamants vous transporte dans un autre lieu.

— Evitez tout contact avec la mort. On peut toutefois s'en débarrasser en la conduisant (puisqu'elle vous suit) à l'endroit où se trouve une bouteille

bleue. Un tir sur cette dernière provoque une explosion... salutaire.

— Pour trouver rapidement la sortie (attention aux fausses sorties, la bonne est quelquefois mobile), il faut prendre les chemins qui paraissent les plus compliqués.

— Passer dans les champs d'énergie, ouvre un passage qui mène directement à la sortie.

— S'il vous arrive de parcourir une salle où il semble n'y avoir aucune possibilité (sortie entourée de murs), attendez patiemment que vos points de vie diminuent (du calme, ne vous énervez pas !). A un certain nombre, les murs se transforment et laissent le passage.

— Possesseurs de CPC 464 (sans lecteur de disquettes), laissez la touche Play du magnéto enfoncée, afin que le chargement des tableaux ait lieu sans casser le rythme du jeu.

— Très important : il semble ne pas y avoir de fin dans Gauntlet II, donc, pas de solution (dommage !).

Gabriel Foggéa

LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO

# GAME MAG

## DOSSIER JEUX DE RÔLE :

Une aventure à vivre : "Le vampire du Minitel"

Le test de "Dungeon Master" Des gadgets pour vaincre tous vos ennemis

Poster : "les Pirates"

SHOPPING : LES NOUVEAUTÉS DU SALON DU JOUET

RESCUE : L'AUTEUR DE CRASH GARRET A VOTRE SECOURS









## THUNDERCATS

### Trucs et astuces

**1er niveau :** prendre les deux vies qui sont dans les arbres

**2e niveau :** aucune difficulté

**3e niveau :** avant de délivrer le premier personnage (Tigra, je crois), attendre l'apparition des petits arbres renfermant des cubes. En prendre le maximum. Au bout de 3 ou 4, c'est une vie qui apparaît. Recommencer l'action jusqu'à obtenir 9 vies.

**4e niveau (FIRE) :** commencez de préférence par ce niveau. Les têtes de mort qui apparaissent ont la même fonction que les arbres qui renferment des cubes. Attention, certaines têtes de mort (celles toujours à la même place) ne peuvent être détruites. La première ne peut être franchie qu'en sautant dans l'eau, tout en maintenant le joystick vers la droite. L'écran scrolle et vous voilà sur le bord du crâne, vous resterez bloqués dessus et n'aurez plus qu'à recommencer une nouvelle partie. Franchir les autres têtes de mort du niveau en se mettant contre et en sautant vers la droite.

**5e niveau (WATER) :** comme dans le tableau précédent, lorsqu'on arrive à la fin, attendre l'apparition des crânes et des arbres. Les détruire, ils contiennent des cubes. Certains, gravés de la lettre L sont des vies. En prendre 9, puis franchir le totem. Pour éviter les têtes de mort mouvantes

qui gênent votre quête, il suffit de fuir dès leur apparition (à intervalles réguliers lorsque le temps est à zéro).

**6e niveau (EARTH) :** faire ce tableau de préférence avant le suivant. Des squelettes couverts d'une tunique noire vous empêchent de poursuivre votre chemin en vous lançant des étoiles boomerang. Les détruire ainsi que leurs projectiles en les frappant le plus possible. A la fin de ce niveau, à moins d'être très fort, impossible de prendre des vies.

**7e niveau (Air) :** tableau le plus simple parmi les 4 éléments. Avant de franchir le totem, prendre 9 vies (dans les arbres verts, 1 fois sur 2) à la fin du niveau.

**8e niveau :** délivrer le second personnage et prendre des vies si ce n'est déjà fait.

**9e niveau :** avancer vers la gauche

**10e niveau :** même décor que le 4e niveau, mais il faut avancer vers la gauche. Prendre des vies à la fin du niveau

**11e niveau :** troisième personnage à délivrer

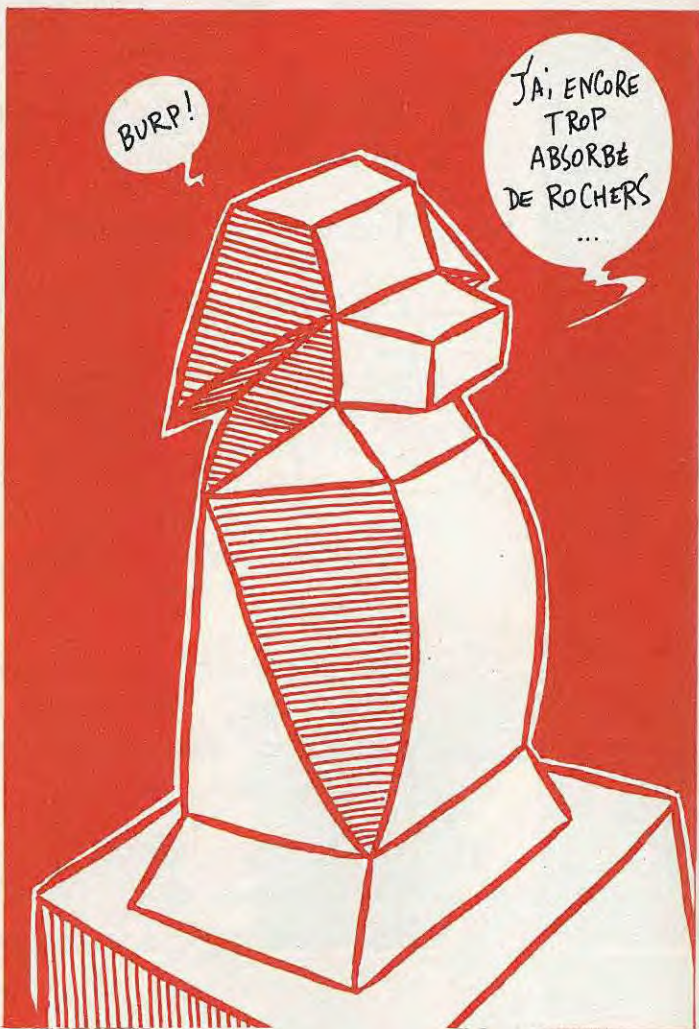
**12e niveau :** même décor que le 5e niveau. Avancez vers la gauche et prenez des cubes jusqu'à ce que votre arme soit une épée. Impossible de prendre des vies.

**13e niveau :** avancer vers la droite, prendre des vies.

**14e et dernier niveau :** quelqu'un peut-il me venir en aide ?...

Christian Guehl

0594	:	09656968	1161	:	51955512
0612	:	05714757	1182	:	54272869
0631	:	88857197	1204	:	51447507
0642	:	45485913	1229	:	25424965
0646	:	11967977	1253	:	16677297
0648	:	55155855	1282	:	77886852
0667	:	61981677	1296	:	61486690
0700	:	51369747	1317	:	94924600
0728	:	49568837	1338	:	08171472
0742	:	67771798	1353	:	44466979
0765	:	96490975	1390	:	60857694
0775	:	16560455	1393	:	33555429
0793	:	90529942	1422	:	61261654
0808	:	09856955	1449	:	88749949
0831	:	48056862	1469	:	50363387



0859	:	92174849	1497	:	17694494
0880	:	97879773	1518	:	99160614
0895	:	44605185	1527	:	49068366
0915	:	56887067	1544	:	36082099
0938	:	23197586	1567	:	31928580
0960	:	60490453	1586	:	50072578
0982	:	41865438	1611	:	74448418
1012	:	67228523	1641	:	35199137
1033	:	50994516	1664	:	43370770
1056	:	45953074	1690	:	96725444
1076	:	06756859		:	
1107	:	81596671		:	
1130	:	69054842		:	

Alexandre Metzger

## SENTINEL

### Additif (suite)

Landscape : Codes

0022	:	41108601
0029	:	55711979
0035	:	46855644
0039	:	89515235
0049	:	58764753
0063	:	29656579
0078	:	38651466
0090	:	05480507
0091	:	85921528
0102	:	27397947
0117	:	64414384
0141	:	37204894
0150	:	89060253
0151	:	70696589
0175	:	60422455
0185	:	68736826

0191	:	89925678
0196	:	05699542
0231	:	34298157
0251	:	05939268
0266	:	82749949
0272	:	49682682
0282	:	45188166
0286	:	98599607
0305	:	61639487
0331	:	21085234
0347	:	83644769
0377	:	43626537
0403	:	88997988
0421	:	98735808
0449	:	21252227
0478	:	25978039
0497	:	54043714
0507	:	91596767
0512	:	12954873
0543	:	67617706
0553	:	77040417
0570	:	64869348

## QUESTIONS

**Dans Jack the Nipper, quand je prends la porte après avoir pris le lance boulettes, me voici dans la deuxième pièce. Là, je n'arrive pas à prendre la porte qui est en arrière. Quelqu'un a-t-il un plan ?**

**Dans Convoy Raider, où se trouve le vaisseau de réparation ?**

**Dans Avrevoir Monty, combien faut-il d'argent pour acheter l'île ?**

Eric Hervé

**Dans Jack the Nipper I, quel est le but du jeu et que faire dans Jack the Nipper II ? A quoi servent les malles qui tombent du ciel dans Rygar ? Que faut-il faire au dernier level de Dragon's Lair II ?**

Gonzo

**Depuis le jour où j'ai acheté Tuer n'est pas jouer, une chose est claire : je n'ai rien compris (au level 1). Aidez-moi ou je craque !**

Fabien Bouquet

**S.O.S aventurier en détresse : qui peut me dire comment pénétrer dans la forêt de la chose de Grottemburg ? Je suis bloqué devant le portail de l'enceinte extérieure du manoir. D'avance, merci !**

Emmanuel Dubois

**Appel à tous ceux qui possèdent l'Anneau de Zengara. Au deuxième étage, je montre au mur vivant le crucifix que j'ai trouvé en fouillant bien dans une chambre. Il me pose ensuite une énigme qu'il faut que je résolve si je veux ensuite passer. Quelle est la réponse S.V.P ? Sinon, je vais à gauche (C'est la seule solution) et je me retrouve dans une salle où il n'est possible que d'aller à gauche...et de revenir au mur vivant. Est-ce normal ? Existe-t-il une autre solution**

Cédric Desroches

**Dans orphée, j'arrive jusqu'en ville et je trouve Yop le monstre, mais je n'arrive pas à lui faire dire la combinaison de l'ascenseur.**

**Dans l'Héritage, quels sont les codes de l'aéroport et de Las Vegas ? Comment arriver en bas de l'immeuble ? A chaque fois, les personnes me demande ce que je leur ai emprunté ce qui me fait perdre du temps.**

**Dans Mask 1, comment passer aux autres niveaux ?**

**Dans Hacker, je tape le mot de passe Australia, j'entre mon nom et ma position, mais après, que faire ? Toutes les commandes sont bloquées et « MSG » clignote.**

**Dans Renegade, comment battre les prostituées du troisième niveau ?**

**Dans Freddy Hardest, que faire une fois arrivé à la base dans la première partie ? Je meurs tout le temps. Que faire également dans la deuxième partie (code 897653) ?**

Sputnik Cracker

**Dans The Apprentice, comment utiliser les parchemins afin qu'ils puissent ouvrir les passages secrets ?**

**Que faut-il faire dans le jeu Golden Talisman ?**

Jean-Baptiste Ruiz

**J'ai un problème dans Sram 2, comment faire pour regarder dans la longue-vue qui se trouve au sommet du donjon ?**

Jérôme Tellier

**Dans Tai-Pan, je suis bloqué à Canton, car j'ignore comment faire pour demander un prêt à quelqu'un. Soyez sympa de m'aider. Merci !**

Nicolas Christin

**Dans Pharaon, mon frère et moi sommes bloqués devant la porte de la cité. Comment l'ouvrir ? Le jeu Canadair nous pose également un problème : nous n'arrivons pas**

**à décoller dans la direction que nous souhaitons, ni à découvrir le feu.**

Pik et Pok

**Quelqu'un pourrait-il me donner le mot de passe dans Movie et quelques trucs pour Firelord ? Dans Head over Heels, lorsque j'ai le choix entre retourner sur la planète Liberté et prendre la porte qui doit mener vers la salle du trône du château, je suis bloqué, je n'arrive pas à faire passer la tête. Y-a-t-il un autre chemin pour les pieds ?**

Stéphane Louarn

## REPONSES

**A Sébastien Pasteur (N° 29 - Antiriad)**

Pour prendre une cellule d'énergie, il faut d'abord activer l'armure, se positionner ensuite sur une cellule, se baisser, aller au bout de l'écran à gauche puis monter au tableau qui est juste au dessus. Là, vous trouverez le transporteur de gravité, mais vous ne pourrez vous déplacer qu'avec l'armure et le transporteur réunis.

Olivier F.

**A Sébastien Huet (N° 29 - Renegade)**

Pour tuer le boss au stage 3 de Renegade, il faut s'éloigner le plus possible de lui et attendre qu'il court vers vous. C'est alors que vous pouvez faire un saut chassé (flèche bas + flèche droite ou gauche). Répétez cette séquence jusqu'à ce que « la grosse Bertha » perde son énergie.

J.P

**A Y. Denis (N° 29 - Jail Break)**

Une fois arrivé aux maisons aux portes rouges, prenez la troisième arme (celle après le bazooka) et tuez les hommes qui sont en haut de l'écran et qui ne bougent pas. Quand

votre personnage avancera plus vite, vous passerez au stage 2. Il y a 5 stages.

Eric T.

**A David Deschatrette (N° 30 - Les passagers du vent)**

Normal que l'image se fixe après le huitième niveau, puisque c'est la fin de la première partie. La deuxième partie se trouve dans les Passagers du Vent N° 2.

Sputnik Cracker

**A Marc Venchiarutti, Fabien Bouquet et Vincent Coste (N° 30 - Sram 1, Street Hawk et Miami vice)**

La première scène (menhir) : Nord, grimpe arbre, regarde nid, prends couteau, descends, Ouest, traverse cascade, Ouest, Nord, Ouest, dire « t'as de beaux yeux, tu sais » (là, le loup garou meurt de stupefaction), coupe oreille.

Dans Street Hawk, les bandits ont des limousines marrons, noires et rouges. A droite de l'écran figure un cadre nommé Robbery. Le nombre rouge qui apparaît à un certain moment, est la distance qui vous sépare du magasin où se déroule un cambriolage. Un message se terminant par Slow down, s'affiche lorsqu'il ne vous reste plus que 45 miles à parcourir. Réduisez la vitesse jusqu'à 16 MPH minimum. Vous disposez d'un viseur qu'il faut diriger sur les trois voleurs qui sortiront d'un Van garé devant un magasin. Vous devrez ensuite, en plus des voitures des bandits, trouver et détruire une voiture noire.

Dans Miami vice, il faut s'arrêter totalement, appuyer sur fire et diriger le joystick vers la gauche. Apparaît alors en bas la voiture nantie de flèches clignotantes. Il faut appuyer de nouveau sur fire, pour choisir le personnage qui ira visiter le lieu. Au départ, à côté de City All, cette manoeuvre fait avancer l'heure.

Phillipe Portes



# CUL SEC!



**DISCOLOGY**, à déguster nature et sans amuse-gueule par tous ceux qui ont soif de pouvoir et de connaissance.

Savourez la version 5.0 sans glace car elle est bien dosée. Venez vous désaltérer à sa source pétillante d'informations et découvrir son monde inconnu tout en gardant les idées claires.

La recette de ce cocktail détonant? Un Editeur ultra-puissant au goût inédit, un Copieur hyper-performant pour les amateurs de sensations fortes, un Exploreur super-musclé avec un zeste d'exotisme... Et une bonne dose d'ingéniosité!

**DISCOLOGY** version 5.0 et tout devient limpide. Alors TCHIN!

## DISCOLOGY EN 7 POINTS FORTS:

- > La facilité: Fenêtres, Menus Déroulants, Aide Intégrée.
- > La vitesse: 160 Ko de Langage Machine pur.
- > La performance: la copie de sauvegarde intégrale pour vos disquettes et cassettes. Encore plus rapide, encore plus puissante.
- > La précision: un manuel complet et une notice technique approfondie.
- > L'inédit: un Editeur universel de secteurs, un Désassembleur Z80, un Liseur Basic, un Exploreur en "Temps Réel"...
- > La compatibilité: la gestion intégrale des extensions mémoire, des lecteurs 5 1/4 pouces.
- > La référence: des milliers d'utilisateurs satisfaits en France comme à l'Etranger. DISCOLOGY est reconnu et acclamé par la Presse Internationale.

DISCOLOGY Version 5.0 est disponible immédiatement, sans frais de port, auprès de **MERIDIEN Informatique 5 et 7, La canebière - 13001 Marseille Tél.: 91.94.15.53**

AMM 03/88

## BON DE COMMANDE

- Je commande DISCOLOGY au prix de 350 F
- Je commande Master Save (Copieur seul) au prix de 190 F
- Je possède déjà Master Save et je commande DISCOLOGY.  
Je joins ma disquette Master Save et je ne paye que 160 F

**Version 5.0**  
Disponibilité immédiate.

- Je règle ma commande:
- par chèque joint (port gratuit)
  - contre-remboursement (+ 30F de frais de port)

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code Postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_ Tél.: \_\_\_\_\_

**A retourner à MERIDIEN Informatique - 5 et 7, La Canebière - 13001 MARSEILLE**



NEWS 91.50.80.41

# NEWS

## PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Comme son nom l'indique, cette rubrique a pour objet principal de vous présenter les logiciels à venir voire des logiciels de dernière minute qui sont arrivés très tard à la rédaction.

C'est ainsi qu'aucun des logiciels de cette rubrique ne sont testés et qu'il ne faut pas se méprendre sur l'article qui leur est attribué. Ces logiciels se retrouvent obligatoirement le mois suivant si possible dans la rubrique Soft.

Si nous avons cru bon de faire cette mise au point, c'est à la suite de l'un de vos courriers (voir ci-dessous) qui s'étonnait du ton dithyrambique employé pour parler de Out Run dans les « Gérez vos cagnottes » (n° 30). Nous espérons rencontrer un super soft, vous avez sans doute remarqué qu'il n'en était rien (« Soft » n° 31).

Monsieur,

Etant lecteur de votre revue, je vous écris pour vous faire part de mon mécontentement au sujet d'un article paru dans le numéro 30 page 26 qui vantait les mérites du jeu d'arcade « Out Run ».

Ayant lu cet article dans lequel vous parliez de ce logiciel en des termes élogieux («... Il deviendra certainement pièce de collection...», «... Vous allez rester des heures devant votre écran...», etc.), je me suis précipité chez mon revendeur pour acquérir ce superbe bijou. Aussitôt installé devant mon micro, je m'empressai de charger mon logiciel... Première page d'écran superbe. Passant illico sur la face B et lançant le jeu lui-même, je m'attendais à une petite merveille... Quelle désolation!!! Le graphisme était devenu

brouillon. Impossible de distinguer nettement les bords de route, route de couleur verte (je n'en avais encore jamais vu!), véhicules et objets difformes. Quant à l'action, heureusement qu'il y a un compteur qui indique la vitesse car on a l'impression de ne pas avancer. Lors des sorties de route il ne se passe rien (alors que les sorties de route sur console SEGA étaient géniales... Tonneaux et éjection des pilotes... Pas de cela sur Amstrad). Les lignes blanches ont un graphisme qui fait plutôt penser à des barrières... Vraiment décevant. Inutile de vous dire que je ne suis pas resté des heures devant mon écran mais que je suis retourné chez mon vendeur pour lui faire part de mon mécontentement. Celui-ci a été sympa et a accepté de me faire un échange...

M<sup>r</sup> Jaunet - Reims



## BAD CAT

Rainbow Arts

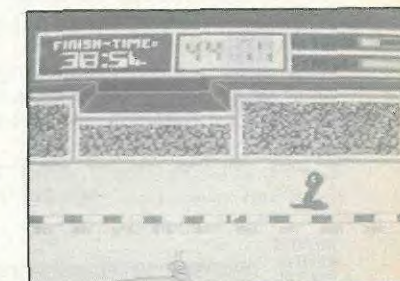
Présenté en tout premier sur Atari ST la version Amstrad CPC de ce logiciel d'arcade arrive. Bad Cat est un jeu de parcours d'obstacles. Un chat un peu fou (avec le titre vous vous en seriez douté) doit traverser la ville en effectuant un véritable parcours du combattant.

La version Atarienne du ST propose des graphismes (ma mère!) d'une qualité remarquable. Souhaitons qu'il en soit de même pour le CPC. L'animation n'était pas non plus en reste. Hélas, trois fois hélas (commentaire d'une revue concurrente) le jeu n'est pas à proprement parler très excitant et n'apporte pas de nouveauté. Bien que l'humour graphique soit parfois de mise, on devrait vite s'en lasser...

## GALACTIC GAMES

Activition

Une fois de plus l'AAA (Association Athlétique Astronomique) a déclaré ouvert les jeux Galactiques. La flamme a été allumée, et c'est ainsi que les participants commencent par les qualifications. Malheureusement, Epyx n'a pas déposé le mot Games. Car ce logiciel venant après de très nombreux autres du même genre leur aurait certainement rapporté quelque argent. Galactic Games comporte cinq épreuves: une course, du hockey, du judo, du lancer et un marathon. Les participants sont



tout aussi divers que des serpents, des boules, des êtres ayant la faculté de lancer leur tête, etc... Les graphismes sont d'excellentes factures. Une notation intervient en fin de chaque partie et de chaque épreuve permettant un classement final.



**ENTER**  
*abat les PRIX*

**MENTEL LE MINITEL MALIN**

**450F<sub>TTC</sub>**

- Consultation automatisée
- Gestion des pages capturées
- Impression sur votre imprimante
- Transfert de fichier PC à PC

**KENTEL LE SERVEUR VIDEOTEX**

**580F<sub>TTC</sub>**

- Messagerie, BAL
- Journal, création d'applications
- Compositeur texte et graphique
- Détecteur de sonnerie

**PENTEL L'ARTISTE DU MINITEL**

**680F<sub>TTC</sub>**

- La composition texte et graphique pleine page sur votre PC, l'animation.
- La souplesse d'utilisation d'un éditeur de dessin évolué.

**NOUVEAU**

**990F<sub>TTC</sub>**

**KENTEL + MENTEL + PENTEL**

Tous les logiciels sont fournis avec un câble de liaison PC-MINITEL. Gamme disponible pour PC et compatibles et pour AMSTRAD CPC.



TÉLÉMATIQUE

INNOVATION  
DÉVELOPPEMENT  
DIFFUSION

**36-14**  
Code ENTER

BON DE COMMANDE		AMM 03/88	
	POUR	PC	CPC
MENTEL	450 F TTC	450 F TTC	450 F TTC
KENTEL	980 F TTC	980 F TTC	580 F TTC
PENTEL	1480 F TTC	1480 F TTC	680 F TTC
TOTAL			
FRAIS DE PORT	30 F TTC		30 F TTC
TOTAL			

NOM : \_\_\_\_\_  
PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_

Ci joint mon règlement par chèque à l'ordre de ENTER  
140, rue Legendre - 75017 PARIS

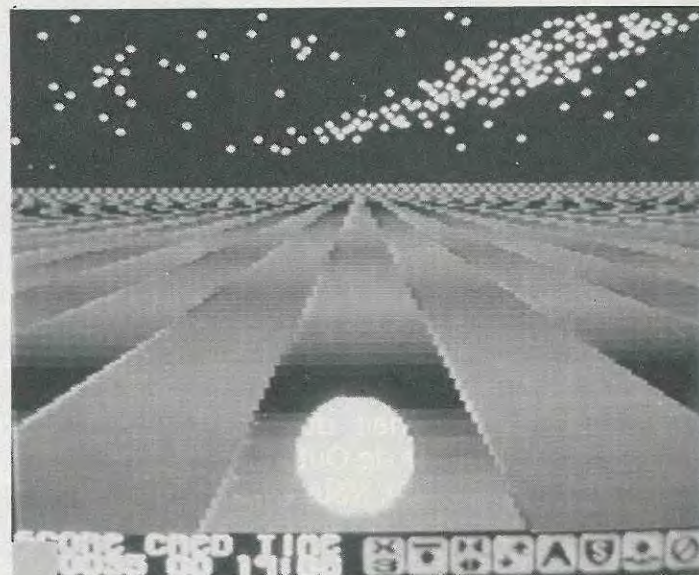
**NEWS**

**BEDLAM**  
Go!

Voici le joueur à l'académie Impériale de pilotage stellaire. Tout arrive! Ok, le plus dur reste à faire, il s'agit pour vous d'essayer le simulateur du chasseur X12 dans le but d'obtenir votre diplôme de fin d'étude. Si jamais l'un d'entre vous devrait échouer à cet examen, il pourrait tout de même obtenir son brevet de pilote de

CPI (Cargo Poubelle Interplanétaire).

Voyons un peu ce simulateur et ce qu'il a dans le ventre. Outre qu'il propose une redéfinition des touches, il offre une visualisation du score des meilleurs pilotes et enfin la sélection d'un ou plusieurs joueurs. C'est dans cette dernière option que l'on trouve quelque chose de vraiment intéressant. Vous allez pouvoir lancer un défi à votre pire ennemi avec à vos côtés votre meilleur équipier. Bon alors go!



**COSMIC CAUSEWAY**  
Gremlin Graphics

L'écran s'allume et d'emblée m'assigne le but final de l'opération: « parcourir le plus rapidement possible cette piste infernale et bonne chance ». Instinctivement, je m'empare du manche à balai et le pousse violemment... L'engin démarra. L'engin un ballon qui ressemble beaucoup à celui de Trailblazer

(c'est normal Cosmic Causeway est en fait Trailblazer II). Ce ballon se déplace sur un tapis roulant de la même façon que son prédécesseur.

On ne peut pas dire que la piste soit vraiment normale. De temps à autre des nids de poules la parsème (en fait de véritables trous). De plus le tapis en question est constitué de cases de différents revêtements qui ont pour effet de ralentir votre balle, de la stopper, voir de l'accélérer...

**MADBALLS**  
Océan

Bienvenue sur Orb, la planète aux mille visages, la planète la plus folle de l'univers. Ce monde de maboule est justement peuplé de boules (de balles) toutes plus dingues les unes que les autres dont leur unique but est la conquête du pouvoir. C'est d'actualité, voyez comme certains s'agitent à la télé.

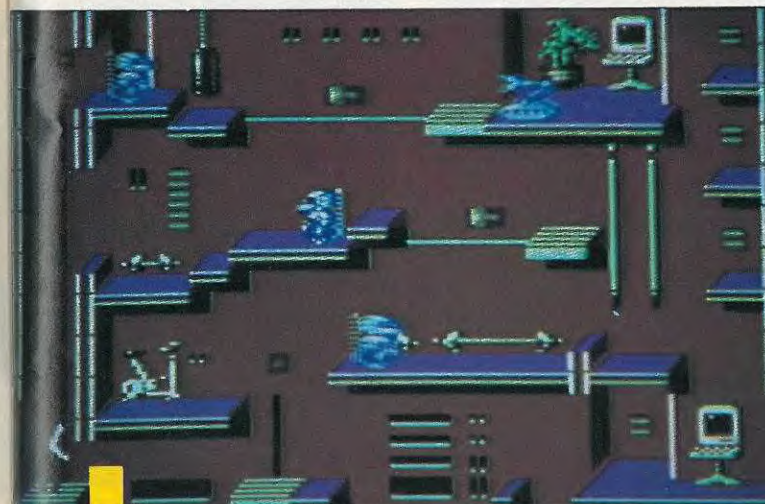
Vous-même êtes l'une de ces balles qui veut également devenir Calife à la place du Calife. Si les autres essaient de devenir maîtres des planètes, pourquoi pas vous? La façon la plus simple de réussir dans votre entreprise est de rallier tout bonnement vos adversaires. Bien sûr, ils ont toutes les chances de ne pas s'en laisser compter alors poussez-les en prison le temps de prendre le pouvoir.



**PSYCHO SOLDIER**  
Imagine

Tiens, où suis-je? Alors quelqu'un va-t-il me répondre...? Foutue Olympie, c'est plus ce que c'était. Hé vénérable et tout puissant Zeus qu'est-ce que je dois faire? Mais réponds-moi b...  
Holà, on se calme. Tu dois ma très chère et adorable Athéna quider et

sauver les seuls survivants de ces humains les Overlords. Voilà pour le début du jeu, ça reste très simple et tout le monde peut comprendre. Les programmeurs ne se foutent plus vraiment beaucoup pour leur scénario. A quoi bon d'ailleurs car peu d'entre vous les lisent. Bref, le joueur a hérité d'Athéna, il aurait peut-être préféré Vénus ou Aphrodite... Le point le plus positif de ce logiciel d'arcade semble être sa qualité sonore.



**IMPOSSIBLE MISSION II**  
US Gold

Mission Impossible est de retour (enfin plutôt Impossible Mission car ce jeu n'a rien à voir avec la célèbre série). En effet, voici Impossible Mission II.  
Vous vous rappelez certainement ce jeu des années quatre-vingt cinq quatre-vingt six où un agent

secret s'infiltrait à l'intérieur d'une base souterraine ennemie afin d'y détruire l'installation diabolique qui se trouvait à l'intérieur.  
Et bien si notre homme est aujourd'hui obligé de descendre à nouveau dans l'un de ces complexes de l'adversaire, c'est que l'adversaire est toujours vivant et que vous joueur il y a deux ans vous n'avez pas entièrement fait votre boulot. On ne peut vraiment plus avoir confiance en personne...

**SIDE ARMS**  
Go!

Le but du jeu est simple, il s'agit de descendre l'infâme Bozon et toute sa clique, pour une fois de plus (n'est pas coutume) défendre et ainsi protéger la terre d'un dangereux péril qui la menace (qu'est-ce qu'on l'aime cette foutue terre). Bon allez vous ne vous découragez pas, vous êtes le meilleur et

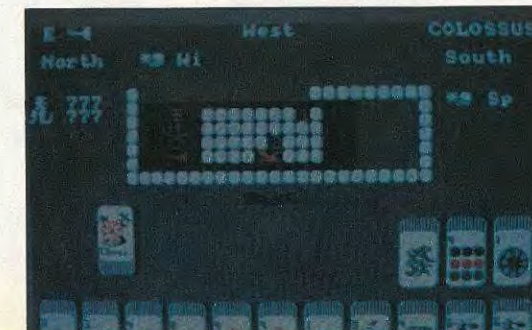
avec vous je suis sûr que ça n'est pas encore cette fois-ci qu'il faudra que j'y mette du mien.  
Side Arms n'est autre que l'adaptation du célèbre jeu de café du même nom (non pas le café, le jeu). Du plus pur style tir à tout va et le plus rapidement possible, Side Arms n'est à première vue pas une mauvaise réalisation. Les fans apprécieront certainement. En somme le principal est de respecter c'est-à-dire le respect de l'original sans la sono peut-être.



**COLOSSUS MAH JONG**  
CDS Software

Le Mah Jong, jeu d'origine chinoise jadis réservé aux empereurs et à la cour est maintenant à la portée de tous sur micro-ordinateur. Mah Jong en chinois signifie: « Je Gagne ». C'est avec la chute de la dynastie impériale que le jeu se répandit à travers le monde. Ce

jeu se joue à quatre joueurs qui sont appelés vents d'est, d'ouest, du nord et du sud. Chaque participant doit comme dans de nombreux jeux obtenir un maximum de points avant ses adversaires.  
Les cartes n'en sont pas, il s'agit là de petites briques d'ivoire et de bambou. En début de partie elles forment un mur dans lequel à tour de rôle, chaque joueur pioche afin de réussir à composer des familles, paires, brelans, carré...





# GRIS PLAN

**A** lors que la jungle environnante grouillait d'ennemis, les deux hommes se retrouvent face à face. Alors qu'ils tenaient chacun leur arme pointée en direction de l'autre, Barnes dit calmement à son camarade : « j'aime pas tes idées sur la guerre, tu n'auras plus l'occasion d'empiéter sur mes plates-bandes ». Un court instant Elias parut douter plus déclara tout simplement : « tu n'oseras jamais tirer ». Quatre coups de feu en raffale crépitèrent dans le silence pesant de la jungle... Puis, soudainement, comme un appel, des ombres se mirent en action, le bruit assourdissant des M 16 et des Kalachnikov devenait un enfer.

## Retour vers l'enfer

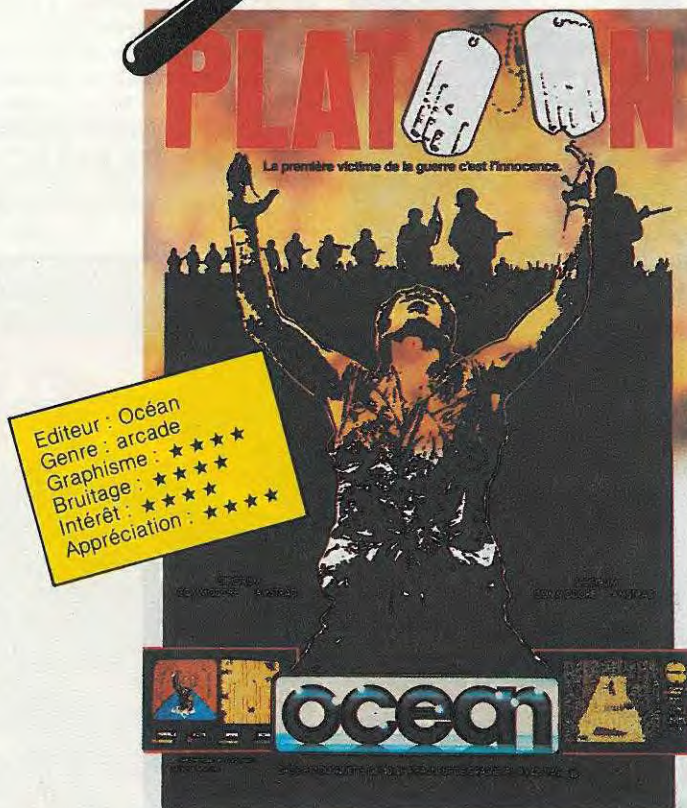
Après quelques années de silence, la guerre du Vietnam revient à la mode. Au cinéma Rambo, puis Full Metal Jacket et surtout Platoon le film aux plusieurs Oscar ont envahi les grands écrans. Les logiciels comme Combat School (presque la première partie de Full Metal Jacket) sont là pour certifier ce regain d'intérêt des anglo-saxons pour la jungle du Sud-Est asiatique. Cette guerre qui a traumatisé toute une génération d'américain n'est plus un sujet tabou. C'est ainsi la chance de connaître l'adaptation micro du film Platoon.

## Section de combat

Comme le titre du logiciel l'indique, le joueur contrôle toute une « section » de combat. Il est un peu l'adjudant chef ou le capitaine. Le jeu est composé de six niveaux de difficulté qui retracent parfaitement les moments les plus intenses du scénario original.

## Réalisme à outrance

Platoon est avant tout un jeu d'action et de réflexes ou toute part de réverie doit absolument être proscrite sous peine de rentrer chez soi dans un cer-



**Alors que Barnes et Elias étaient en reconnaissance avec leur section, Barnes s'éloigne du groupe dans l'intention de « bouffer » du Viet. Elias qui n'avait jamais pu encaisser sa façon de faire la guerre lui emboîta le pas quelques minutes plus tard.**

cueil de sapin massif. L'ambiance est extrêmement bien rendue. Pour ceux qui se souviennent du film, certaines scènes procurent une dernière touche de réalisme s'il en était besoin (comme lorsqu'un viet-

namien surgit hors de l'eau). Ce logiciel possède de très bonnes qualités graphiques (les écrans sont sans conteste à la hauteur des qualités de l'Amstrad CPC. L'animation n'est elle aussi, jamais prise en défaut.

Quant à la musique alors là c'est la panacée. Non seulement, le logiciel possède de très bons bruitages et une synthèse de la parole, mais l'éditeur propose en plus dans le coffret une cassette audio de la musique originale du film.

## Vidéo story

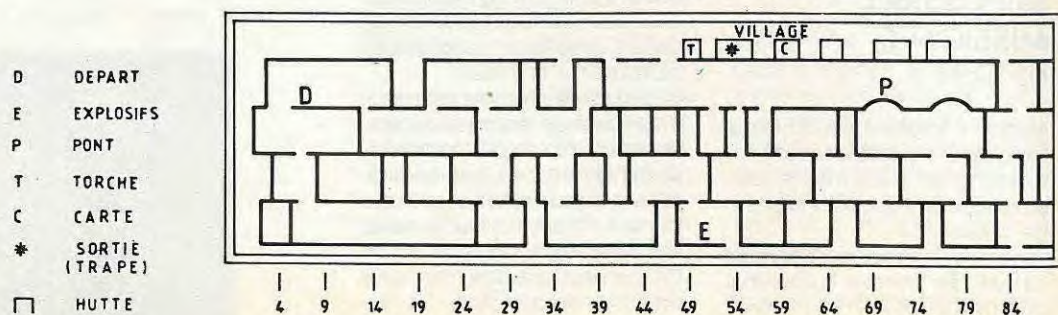
Bref, comme le hasard fait bien les choses, la cassette vidéo sort à quelques jours d'intervalle chez RCA (le 15 mars). Alors pourquoi ne pas brancher et le magnétoscope et le micro ensemble afin de profiter au maximum des sensations offertes par le logiciel...

Yves Huitric



## PLATOON

CARTE DE PREMIERE SECTION





# GROS PLAN

## PLATOON CÔTÉ FILM

Meilleur film, meilleur réalisateur, meilleur son, meilleur montage, les Oscars hollywoodiens 1987 auront offert à un homme la revanche de sa vie. Il avait en effet fallu sept ans à Oliver Stone pour trouver un producteur et un distributeur à ce film « Platoon » - ce que tous les « studios executives » trouvaient « dur, déprimant et sinistre ». L'Amérique de Reagan relevait la tête et ne voulait plus entendre parler de cette guerre du Viet-Nam qui pesait - ou pèse toujours - comme un lourd reproche dans la conscience de chaque citoyen U.S. « Apocalypse Now » et « Voyage au bout de l'enfer » étaient passés par là. Oliver Stone prendra son mal en patience, de 1976 à 1985, en écrivant les scénarios de « Midnight Express », « Conan le barbare », « Scarface » et « L'année du dragon ». Mais rien ne pouvait remplacer le film de sa vie, celui de ses souvenirs, d'un interminable cauchemar plutôt.

Les états de service d'Oliver Stone? Engagé volontaire à 21 ans, de septembre 1967 à novembre 1968, deux blessures au combat et la Purple Heart, l'une des plus prestigieuses décorations militaires américaines. Et Chris Taylor, son héros (joué par Charlie Sheen), n'est pas loin d'être le double parfait de son créateur. En plus jeune, il n'a que 19 ans dans le film, quand il rejoint la compagnie Bravo du 25e Régiment d'Infanterie, près de la frontière cambodgienne. Comme Oliver Stone, Chris, comme des dizaines de milliers de jeunes idéalistes yankees, va perdre en quelques jours toutes ses illusions, découvrir les rigueurs et les périls de la jungle, les nuits sans sommeil, les marches forcées, l'attente, la peur, la rage, la faim, la sueur et la crasse, la présence insidieuse des Vietcongs, l'ennemi, le découragement, l'effondrement de toutes les barrières morales. Le bidasse, sacrificiable à volonté, raillé et exploité par les rampolles, ne vit bientôt plus que pour tuer. Pour survivre. Dans « Platoon », même les chefs, les sergents Barnes et Elias, vont se livrer un duel à mort. Pour le pouvoir. Pour rien. L'homme n'a pas de limites dans l'horreur d'une guerre absurde; « Platoon » nous en fait l'implacable description. C'est ce qui fait sa force.

Jacq Ambersson

Documents cinématographiques aimablement prêtés par Gaumont Columbia RCA



## ORDIVIDUEL

2 boutiques spécialisées Amstrad  
**PROFESSIONNELLE**: 22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.00.71  
**FAMILIALE**: 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - (1) 43.28.22.06  
 ouvert du mardi au vendredi 10 h 30-13 h et 15 h-19 h le samedi 10 h 30-19 h

## ORDIVIDUEL

**Produits DART**  
**STYLO OPTIQUE**: De loin le meilleur de tous, le stylo optique DART à fibre optique vous permettra de réaliser de véritables chef d'œuvres. Fourni avec logiciel d'exploitation très complet.  
 stylo optique (disquette) ..... 495 F  
 stylo optique (cassette) ..... 445 F  
**SCANNER GRAPHIQUE**: Ce scanner, très simple d'utilisation, vous permettra de digitaliser toute image sur support papier, à partir de la DMP 2000. Fourni avec un logiciel d'exploitation très puissant.  
 scanner graphique "DART" ..... 790 F

**PROMOTION** INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC  


Grâce à cet interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de T.V.  
 interface T.V. .... 1490 F / 1190 F  
 interface T.V. avec télécommande ..... 1690 F

disq. 3" ..... 31 F  
 disq. 3" (par 10) ..... 275 F  
 disq. 5 1/4 (par 10) ..... 90 F  
 cassettes vierges (par 10) ..... 80 F

**AMSTRAD**  
 cadeau  
 1 joystick  
 4 logiciels  
  
**CPC 6128 couleur + imprimante**  
**4495 F**

CPC 464 monochrome ..... 1990 F  
 CPC 464 couleur ..... 2990 F  
 CPC 6128 monochrome ..... 2990 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 CPC ..... 990 F  
 digitaliseur ARA PC ..... 2335 F

**Câble imprimante AMSTRAD**  
 Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic".  
 câble imprimante CPC ..... 150 F  
 câble imprimante PC ..... 195 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 (préciser coul. ou monoc.) ..... 175 F  
 ruban imprimante DMP (par 2) ..... 198 F  
 ruban imprimante DMP 2000 ..... 99 F  
 adaptateur peritel tous CPC ..... 490 F

"Il ne lui manque que la parole, synthétisez VOICI la lui donne!"  
 Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne!  
 synthétiseur vocal ..... 550 F  
 7 logiciels vocaux sur disquette ..... 195 F

PCW 9512 ..... 6540 F  
 PCW 8256 ..... 4750 F  
 PCW 8512 ..... 5925 F

imprimante DMP 2160 ..... 1690 F  
 interface RS232 pour CPC ..... 590 F  
 souris par CPC ..... 690 F  
 interface RS232/centronic PCW ..... 690 F  
 2e lect. disq. CPC ..... 1590 F  
 2e lect. disq. PCW ..... 1990 F  
 scanner PCW ..... 895 F  
 magnétophone CPC (avec câble) ..... 340 F  
 câble magnétophone CPC ..... 50 F  
 digitaliseur PCW ..... 1390 F  
 tablette grafpad PCW ..... 1850 F  
 tablette grafpade PC ..... 2495 F  
 joystick PRO 5000\* ..... 170 F

## PC 1640 la gamme complète

PC 1640 SD monochrome... 6510 F  
 PC 1640 SD couleur..... 9999 F  
 PC 1640 DD monochrome.. 7690 F  
 PC 1640 DD couleur ..... 11250 F  
 PC 1640 HD 20 monochrome 11250 F  
 PC 1640 HD 20 couleur... 14800 F

LOGICIELS CPC			
C	D	C	D
3 D grand prix	110 F	145 F	110 F
3 D stunt rider	100 F	145 F	110 F
7 logiciels vocaux	195 F	195 F	195 F
découverte de la vie	195 F	195 F	195 F
découv. homme sc. nat.	195 F	195 F	195 F
airwolf II	115 F	155 F	115 F
album ubi	199 F	255 F	199 F
algèbre 4e 3e	185 F	220 F	185 F
anales de rome	195 F	255 F	195 F
apprends mois écrire	199 F	199 F	199 F
apprends moi lire	260 F	260 F	260 F
astérix chez rahazade	199 F	199 F	199 F
autoform. à l'assem.	195 F	285 F	195 F
balad. outre rhin 6e/5e	180 F	225 F	180 F
b. pays Big Ben 6e/5e	180 F	225 F	180 F
barbarian	100 F	145 F	100 F
bataille pour R.F.A.	195 F	255 F	195 F
big 4	125 F	160 F	125 F
billy II	140 F	199 F	140 F
blueberry et le spectre	189 F	189 F	189 F
bob morane chevalerie	255 F	255 F	255 F
bob morane jungle	255 F	255 F	255 F
bob morane scien. fic.	255 F	255 F	255 F
hobstleigh	170 F	170 F	170 F
boulder dash const. kit	125 F	170 F	125 F
bource 2000	450 F	450 F	450 F
bridge	270 F	299 F	270 F
bubble ghost	145 F	180 F	145 F
budget familial	160 F	199 F	160 F
calculat	380 F	380 F	380 F
california games	120 F	155 F	120 F
carte d'europe	150 F	220 F	150 F
carte de france	150 F	165 F	150 F
cholo	155 F	185 F	155 F
colossus chess 4	110 F	175 F	110 F
combat school	155 F	285 F	155 F
conjuguer cp/cm	195 F	195 F	195 F
crazy car	135 F	185 F	135 F
d.a.m.s.	295 F	395 F	295 F
dakar 4 x 4	195 F	195 F	195 F
dame scanner	140 F	180 F	140 F
datamat	390 F	390 F	390 F
D base II	790 F	790 F	790 F
des chiffres et lettres	195 F	280 F	195 F
dida. engl. orth. gram.	255 F	255 F	255 F
e.x.i.t.	210 F	210 F	210 F
écrire sans faute	210 F	210 F	210 F
enduro racer	105 F	155 F	105 F
équation inéquation	220 F	220 F	220 F
f15 strike eagle	115 F	165 F	115 F
fighter pilot	105 F	150 F	105 F
floopy (magazine)	41 F	75 F	41 F
foot	160 F	180 F	160 F
français cm	180 F	220 F	180 F
games set et match	145 F	190 F	145 F
golden hits	105 F	155 F	105 F
gram. lang. franc.	210 F	210 F	210 F
grand prix 500	180 F	180 F	180 F
heartland	100 F	155 F	100 F
hercule II	395 F	395 F	395 F
ra. 2 + 3D fight + inf.	160 F	199 F	160 F
foot + tennis + 5e axe	160 F	199 F	160 F
tony + aigle + empire	160 F	195 F	160 F
budg. + lorig. + space	160 F	199 F	160 F
hit pack	100 F	145 F	100 F
hit pack II (6 logic.)	105 F	145 F	105 F
hit pack III	115 F	155 F	115 F
mgt + maraca + billy	155 F	195 F	155 F
imagine's arcade hits	125 F	155 F	125 F
impression	200 F	240 F	200 F
invitation	140 F	199 F	140 F
k.y.a.	140 F	199 F	140 F
kentel 2	885 F	885 F	885 F
l'aigle d'or	100 F	150 F	100 F
l'anneau de zengara	235 F	235 F	235 F
l'anneau de zengara	199 F	199 F	199 F
la chose de grottemberg	190 F	190 F	190 F
la cuisine française	215 F	215 F	215 F
la mascotte luky luke	175 F	175 F	175 F
la solution	790 F	790 F	790 F
les dieux de la mer	130 F	195 F	130 F
fortunes du foot-ball	195 F	245 F	195 F
meilleurs au monde	125 F	195 F	125 F
les passagers du vent	290 F	290 F	290 F
les ripoux	120 F	199 F	120 F
trésors d'U.S. gold	110 F	175 F	110 F
les voleurs du temps	250 F	250 F	250 F
loto	155 F	195 F	155 F
loto sportif	220 F	220 F	220 F
m.a. base	165 F	165 F	165 F
mach 3	145 F	199 F	145 F
mastercalc (6128)	300 F	300 F	300 F
masterfile (6128)	360 F	360 F	360 F
maths 3 (algèb. 3e)	170 F	199 F	170 F
maths 4 (algèb. 4e)	170 F	199 F	170 F
maths 5 (algèb. 5e)	170 F	199 F	170 F
maths 5-4 (alg. 5-4e)	220 F	220 F	220 F
maths 6 (algèb. 6e)	170 F	200 F	170 F
maths cm	220 F	260 F	220 F
maths second cycle	195 F	235 F	195 F
mettel	545 F	545 F	545 F
méghisto	175 F	205 F	175 F
mercenary	115 F	199 F	115 F
micro scrabble	220 F	265 F	220 F
mission delta	130 F	185 F	130 F
missions en rafale	155 F	199 F	155 F
monopoly	199 F	245 F	199 F
multiplan	499 F	499 F	499 F
music pro	295 F	350 F	295 F
nitroglycér. lucky luke	185 F	185 F	185 F
ordidact	250 F	250 F	250 F
out run	790 F	790 F	790 F
out run	115 F	145 F	115 F
oexhar	250 F	250 F	250 F
pegasus bridge (fr.)	195 F	385 F	195 F
pentel	1385 F	1385 F	1385 F
play bac	230 F	230 F	230 F
power play	120 F	165 F	120 F
printer pack 2	145 F	185 F	145 F
profession détective	260 F	260 F	260 F
quin	250 F	250 F	250 F
red l.e.d.	115 F	165 F	115 F
trivial action	160 F	199 F	160 F
road runner	105 F	155 F	105 F
robinson crusoe	185 F	185 F	185 F
rygar	120 F	145 F	120 F
sac à dos	295 F	295 F	295 F
sapiens	140 F	180 F	140 F
sémabank	330 F	330 F	330 F
silent service	110 F	160 F	110 F
sorcerer lord	195 F	255 F	195 F
space moving	295 F	395 F	295 F
stram 2	220 F	220 F	220 F
strangeloop	110 F	155 F	110 F
super pac (pacman)	105 F	150 F	105 F
super ski	150 F	195 F	150 F
superpaint	250 F	250 F	250 F
tai pan	105 F	155 F	105 F
tascopy	190 F	230 F	190 F
tasprint	360 F	360 F	360 F
tasword (464-664)	260 F	260 F	260 F
tasword (464)	260 F	260 F	260 F
tasword-mail. (6128)	360 F	360 F	360 F
tetriss	110 F	160 F	110 F
textomat	390 F	390 F	390 F
thai boxing	100 F	150 F	100 F
the eidolon	105 F	150 F	105 F
the eye	120 F	180 F	120 F
they sold a million 1	105 F	150 F	105 F
they sold a million 2	105 F	145 F	105 F
they sold a million 3	105 F	145 F	105 F
translock II plus	275 F	275 F	275 F
transmat	150 F	195 F	150 F
trivial poursuite	325 F	325 F	325 F
trivial poursuite junior	225 F	240 F	225 F
turlough le rodeur	260 F	260 F	260 F
uchi mata	115 F	145 F	115 F
valeur plus 1.2	365 F	365 F	365 F
vectoria 3 D	410 F	410 F	410 F
viewtext	135 F	135 F	135 F
zombi	130 F	190 F	130 F

**LIVRES**

<input type="checkbox"/> 102 pro./amstrad cpc .. 135 F	<input type="checkbox"/> débiter avec cpc 6128 .. 99 F	<input type="checkbox"/> cp/m + amstrad cpc, pcw 100 F	<input type="checkbox"/> bible du programmeur cpc 249 F	<input type="checkbox"/> le livre de l'amstrad ..... 120 F	<input type="checkbox"/> routines de l'amstrad cpc 149 F
<input type="checkbox"/> amstrad explore ..... 108 F	<input type="checkbox"/> clefs pour amstrad T1 .. 140 F	<input type="checkbox"/> graphismes-sons du cpc 129 F	<input type="checkbox"/> la découverte de l'amstrad 115 F	<input type="checkbox"/> le livre lecteur disq. cpc .. 149 F	<input type="checkbox"/> logo sur cpc ..... 149 F
<input type="checkbox"/> amstrad ouvre-toi ..... 99 F	<input type="checkbox"/> clefs pour amstrad T2 .. 155 F	<input type="checkbox"/> je débute basic amstrad 96 F	<input type="checkbox"/> basic bout des doigts cpc 149 F	<input type="checkbox"/> le tour de l'amstrad cpc... 96 F	<input type="checkbox"/> multiplan sur amstrad ... 207 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, 60 F de 1000 F à 2000 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.

Tous nos prix sont indicatifs AMM 03/88



## CASSETTES

20000 AVANT J.-C.	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
4 SMASH HITS	44	89
5 STAR GAMES No. 3	47	95
6 PACK VOL. 2	44	89
● 7 MERCENAIRES	54	109
720 DEGRES	47	95
ACE	37	75
▽ ACROJET	27	55
ACTIVATOR	24	49
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	62	125
ALBUM UBI	84	169
▽ ALIEN HIGHWAY	19	39
ALIEN US	39	179
ALT. WORLD GAMES	47	95
▽ AMERICA'S CUP	19	39
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
▽ ANNALS OF ROME	42	85
▽ ARKANOID	27	55
▽ ARMY MOVE	24	49
ATF	47	95
▽ AU REVOIR MONTHY	32	65
BACTERIK DREAMS	62	125
BALLE DE MATCH	24	49
▽ BARBARIAN	37	75
BASILE DETECTIVE	44	89
BASKET MASTER	44	89
BIG 4 VOL. 2	49	99
BIRDIE	67	135
▽ BIVOQUAC	52	105
BLACK MAGIC	47	95
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH	47	95
BOULDERDASH CONST.	47	95
▽ BOUNDER	27	55
BRAVE STAR	47	95
BREAKTHRU	22	45
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	95
BUGGY BOY	44	89
CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
▽ CANADAIR	29	59
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
● CHAIN REACTION	44	89
CHALLENGE GOBOTS	32	65
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽ COBRA (loriciel)	42	85
COMBAT SCHOOL	42	85
COMPUTER HITS 10 No.	47	95
CONFLIT	52	105
▽ CONFUZION	15	35
COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	57	115
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
DAMES SCANNER	62	125
▽ DANDY	15	35
DANGER STREAT	62	125
DEATHCATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
▽ DEATHWISH	37	75
DEFLEKTOR	44	89
DESPOTICK DESIGN	62	125
DEVIL'S CROWN	19	39
DOG FIGHT	49	99
DRAGON'S LAIR	22	45
DRILLER	69	139
DYNAMITE DAN	39	79
EAGLE NEST	39	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENIGME A OXFORD	79	159
EREBUS	54	109
▽ EXOLON	37	75
F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRE LORD	29	59
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FOOTBALL FORTUNE	82	165
FORTERESSE	64	129
● FRANÇAIS SON	72	145
FRANKENSTEIN	47	95
FREDDY HARDEST	47	95
▽ FUTURE KNIGHT	15	30
GABRIELLE	67	135
GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	62	125
GAUNTLET No. 2	47	95
GOLF TROPHEE	57	115
▽ GOLIATH	19	39
GREYFEEL	42	85
GRYSOR	42	85
GUADALCANAL	47	95
▽ HACKER 2	24	49
▽ HEAD OVER HEELS	24	49
▽ HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
▽ HIJACK	19	39
▽ HIT PACK 2	27	55
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
▽ HYDROFOOL	32	65
IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
● IMPOSSIBLE MISSION 2	49	99
▽ INDIANA JONES	42	85
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	44	89
INTER KARATE	47	95
IZNOGOU	89	179
▽ JACK THE NIPPER 2	37	75
▽ JACKAL	42	85
▽ K.Y.A.	24	49
KAT TRAP	27	55
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	44	89
KNIGHT MARE	47	95
KRACK OUT	44	89
● L'ANGE DE CRYSTAL	67	135
L'ŒIL DE SET	67	135
● LAZER TAG	49	99
▽ LE GESTE D'ARTILLAC	49	99
▽ LE NECROMANCIEN	42	85
▽ LE TALISMAN D'OSIRIS	54	109
▽ LEADER BOARD	24	49
LES CLASSIQUES	69	139
LES CLASSIQUES 2	64	129
▽ LES DIEUX DE LA MER	54	109
LES RIPOUX	54	109
LEVIATHAN	39	79
▽ LIGHT FORCE	24	49
LIVINGSTONE	44	89
● LUCASFILM	44	89
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
▽ MAGMAX	24	49
MAGNIFICENT 7	47	95
MAITRES DE L'UNIVERS	57	115
MALEFICE ATLANTES	62	125
MANATHAN 95	37	75
▽ MANHATAN LIGHT	57	115
MARCHE A L'OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
MARTIANIDS	27	55
MASK	44	89
MASK 2	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MATCH DAY 2	42	85
● MATH C.M.	87	175
MENACE SUR L'ARTIQUE	62	125
▽ MERCENAIRES	24	49
METROCROSS	39	79
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
▽ MISSION 2	15	35
MISSION EN RAFALE	99	199
● MOMIE	69	139
MUTANTS	37	75
NEMESIS	37	75
NEMESIS T. WARLOCK	44	89
▽ NOW GAMES 4	29	59
OCEAN HITS No. 2	54	109
● ORTHOCRACK	92	185
▽ OUT RUN	44	89
▽ PAPERBOY	27	55
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129

## TITRES POUR AMSTRAD CPC

PHENIX NOIR	59	119
PLATOON	44	89
● POWERPLAY	49	99
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO.	47	95
PSYCHO SOLDIER	47	95
● PUB GAMES	42	85
QUAD	67	135
QUARTET	27	55
QUESTOR	42	85
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	47	95
RASTAN	47	95
RED LED	49	99
▽ RED SCORPION	42	85
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
RÉVOLUTION	27	55
▽ ROAD RUNNER	29	59
▽ ROBBOT	22	45
ROCKET BALL	37	75
● ROLLING THUNDER	49	99
▽ RYGAR	47	95
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	29	59
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	75
SENTINEL	42	85
SHAOLIN ROAD	42	85
▽ SHOCKWAY RIDER	29	59
SIDE ARMS	47	95
▽ SLAP FIGHT	29	59
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
STAR RAIDERS 2	29	59
STAR TREK	44	89
STAR WARS	47	95
STARFOX	49	99
STARFOX 2	49	99
STARION	15	30
STARQUAKE	47	105
STIFLIPP	47	95
STREET HAWK	19	39
SUN STAR	47	95
SUPER HANG ON	47	95
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	39	79
● SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
TAI PAN	34	69
TENSION	54	109
● TERRAMEX	44	89
TERROR OF THE DEEP	44	89
● TETRIS	47	95
THANATOS	37	75
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK	44	89
THINK	27	55
▽ THOMAHAWK	32	65
▽ THUNDERCATS	42	85
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D'US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	42	85
● TRIVIAL GENUS 6000	107	215
TRIVIAL JUNIOR 6000	84	169
TRON FIRE	44	89
▽ TUER N'EST PAS JOUER	44	89
TURLOUGH LE RODEUR	84	169
ULTRON 1	57	115
VICTORY ROAD	47	95
▽ VIRGIN ATLANTIC	32	65
VOLEY BALL	52	105
▽ W. CLASS LEAD. BOARD	29	59
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	89
WERNER	29	59
WESTERN GAMES	47	95
● WIZARD WARZ	49	99
▽ WIZBALL	34	69
WONDERBOY	47	95
X-OR	49	99
▽ XARQ	19	39
XENO	24	49
▽ ZOMBIE	39	79
ZYNAPS	42	85

## DISQUETTES

20000 AVANT J.-C.	74	149
4 SMASH HITS	67	145
▽ 6 PACK VOL. 2	62	125
● 7 MERCENAIRES	72	145
▽ 720 DEGRES	64	129
▽ ACE	32	65
ALBUM DIGITAL	77	155
ALBUM EPIX	87	175
▽ ALBUM LIVE AMMO	67	135
ALBUM UBI	102	205
ALIEN HIGHWAY	57	115
ALIEN US	59	119
ALT. WORLD GAMES	69	139
ANDY CAPP	69	139
ARMY MOVE	52	105
ASTERIX CHEZ HARAZ	94	189
ATF	69	139
ATHLETE	49	99
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
BACTERIK DREAMS	77	155
BALL BREAKER	47	95
BAROON CHALLENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
BASILE DETECTIVE	67	135
▽ BASILE BALL	52	105
BASKET MASTER	69	139
BIG 4	52	105
BIG 4 VOL. 2	69	139
BIG BAND	77	155
BIRDIE	84	169
▽ BIVOQUAC	84	169
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BLUE WAR	79	159
▽ BLUEBERRY	69	139
BOBSLEIGH	69	139
BOULDERDASH KIT	69	139
BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BUBBLE BOBBLE	69	139
▽ BUGGY BOY	64	129
CALIFORNIA GAMES	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRÉ D'AS	92	185
▽ CATCH 23	42	85
CENTURION	69	139
CESNA OVER MOSCOU	62	125
● CHAIN REACTION	69	139
CHALLENGE GOBOTS	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	255
CHOSE DE GROTEMB.	77	155
▽ CLASH	84	169
COBRA (loriciel)	89	179
COMBAT SCHOOL	67	135
COMPENDIUM	69	139
COMPUTER HITS 10 VOL.	72	145
CONFLIT	67	135
CONVOY RAIDER	54	109
▽ COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	74	149
CREPUSCULE DU NAJA	72	145
▽ CRYSTAL BLEU	47	95
▽ CRYSTAL CASTLES	34	69
DAKAR MOTO	84	169
DAMES SCANNER	77	155
DAN DARE	44	89
DANDY	49	99
▽ DANGER STREAT	67	135
DEACTIVATOR	67	135
▽ DEATH OR GLORY	77	155
▽ DEATWISH	64	129
▽ DEEP STRIKE	44	89
DEFLEKTOR	67	135
▽ DESPOTIK DESIGN	79	159
● DIDACTIC ENGLISH BTS	114	229
● DIDACTIC ENGLISH COL	114	229
● DIDACTIC ENGLISH LYC	114	229
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRILLER	69	139
DWARF	74	149

E.X.I.T.	82	165
EAGLE NEST	72	145
ELECTRA GLIDE	34	69
ELITE COLLECTION	87	175
▽ ENDURO RACER	52	105
ENIGME A MADRID	104	209
ENIGME A MUNICH	104	209
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
ETHNOS	52	105
EXOLON	67	135
F15 STRIKE EAGLE	77	155
▽ FAIAL	59	119
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	69	139
FOOTBALL FORTUNE	92	189
FORTERESSE	89	179
FRANÇAIS 5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup> VOL. 1	112	225
FRANÇAIS 5 <sup>e</sup> -6 <sup>e</sup> VOL. 2	112	225
FRANCK	79	159
FREDDY HARDEST	67	135
FUTURE KNIGHT	57	115
GABRIELLE	84	169
GALVAN	27	55
▽ GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	87	175
GAUNTLET 2	69	139
● GÉOMÉTRIE	107	205
GLOBE TROTTER	102	205
▽ GOLD HITS 2	37	75
GOLDEN HITS	39	79
GOLF TROPHEE	89	179
GREYFEEL	67	135
GRYSOR	67	135
GUADALCANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	179
▽ HAWAI	54	109
HEAD OVER HEELS	52	105
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	64	129
IMAGINE ARCADE HITS	77	155
IMPOSSIBALL	52	105
● IMPOSSIBLE MISSION 2	72	145
▽ INDIANA JONES	59	119
INDOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
INQUISITOR	94	189
INTER KARATE	67	135
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER 2	67	135
▽ JACKAL	67	135
▽ JAIL BREACK	34	69

▽ K.Y.A.	49	99
KINEKIT	62	125
KNIGHT MARE	69	139
● KNIGHT ORC	97	195
▽ KONAMI COIN OP HITS	32	65
KRACK OUT	67	135
● L'ANGE DE CRYSTAL	104	209
L'ANNEAU DE		



# STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

## PROMOTIONS STAR !

BOITES DE RANGEMENT DISQUETTES AVEC SERRURE :  
 - pour disquettes 3"1/2 : 90 F  
 • la boîte 40 DK : 90 F  
 • la boîte 80 DK : 139 F  
 - pour disquettes 5"1/4 : 110 F  
 • la boîte 50 DK : 110 F  
 • la boîte 100 DK : 165 F

KIT DE NETTOYAGE 3", 3"1/2, 5"1/4 : 85 F

LISTINGS 60G 400 : 240 x 11 = 85  
 240 x 12 = 90

QUICK SHOT PC : 165 F

CARTE CONTROLLER JOYSTICK PC : 255 F

LE QUICK SHOT + LA CARTE : 385

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



### AMSTRAD NOUVEAUTES

CARRE D'AS	199 F
CHAIN REACTION	95 F 149 F
CRASH GARRET	209 F
FIRESCAPE	99 F 155 F
FLYING SHARP	105 F 159 F
GABRIELLE	119 F 155 F
HAN D'ISLANDE	229 F
HITS n°6 Lor. (avec atomic)	99 F 159 F
HURLEMENTS	159 F
INSIDE	125 F 159 F
L'AFFAIRE SANTA FE	NC
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F 175 F
LA CHOSE DE GROTENBURG	125 F 159 F
LA MARQUE JAUNE	279 F
LE MAITRE DES AMES	175 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	114 F 145 F
LES HITS DE L'AVEVENTURE	259 F
LUCASFILM	99 F 155 F
MOMY	109 F 199 F
OXPHAR	229 F
PEUR SUR AMYTTVILLE	125 F 159 F
POWER PLAY	105 F 159 F
QIN	259 F
RAMPAGE	105 F 159 F
TETRIS	99 F 145 F
TRIVIAL POURSUIT 6000	285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F
FICHER SUPPL. TP 3000	115 F
TRIVIAL P. JUNIOR 6000	255 F
TRIVIAL P. JUNIOR 3000	189 F
FICHER SUP. TP JUNIOR 3000	115 F
V2	165 F

### SELECTION

ADVANCED ART STUDIO	259 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	325 F
ALBUM UBI (Asphalt, Zombi, Manh. L., Mange-caill.)	169 F 205 F
ALBUM EPIX (Winter G., World G., Imp. Mission, Sup. Cycle)	119 F 169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	205 F
BARBARIAN	79 F 119 F

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 :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
					TOTAL
					Frais de Port 15 F
					C. R.
					TOTAL

Date d'Expiration ..... Signature :  
 Dom-Tom et Export : Port : 50 F.

Payer par Carte Bleue

.....

.....

.....

### APPLE II

ADVANCED FLIGHT SIMULATOR	365 F
AUTODUEL	265 F
BARD'S TALE II	409 F
CHESS MASTER 2000	335 F
COLONIAL CONQUEST	299 F
CONFLICT IN VIETNAM	289 F
CRUSADE IN EUROPE	289 F
DEFENDER OF THE CROWN (app. GS)	NC
DESTROYER	325 F
F-15 STRIKE EAGLE	349 F
FAIAL	195 F
GUILDE OF THIEVES	209 F
HAWAI	195 F
MARBLE MADNESS	295 F
PANZER STRIKE	319 F
PAWN	229 F
PHANTASIE III	295 F
ROAD WAR EUROPA	229 F
SCOOP	215 F
SILENT SERVICE	289 F
SONS OF LIBERTY	349 F
STARGLIEDER	229 F
SUBBATTLE	335 F
SUMMER GAMES I ou II	315 F
THUNDER CHOPPER	329 F
ULTIMA III	365 F
WINTER GAMES I ou II	315 F
WORLD GAMES	355 F

### PCW

ACE + JOYSTICK	384 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR	709 F
GUILDE OF THIEVES	215 F
HISTOIRE D'OR	199 F
JINXTER	249 F
KNIGHT ORK	215 F
LORDS OF THE RINGS	165 F
MATCH DAY 2	169 F
MULTIPLAN (util.)	495 F
ORPHEE	229 F
PAPW	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

### IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

BILAN PLUS LIBERAL	1.535 F
BILAN PLUS MONO	935 F
CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F

### UTILITAIRES

BILAN PLUS LIBERAL	1.535 F
BILAN PLUS MONO	935 F
CALCOMAT	749 F
DATAMAT	749 F

CONTACTEZ-NOUS  
 POUR CONNAITRE  
 LES NOUVEAUTES ET  
 LES AUTRES TITRES !

COMMANDEZ PAR MINITEL  
 36 15 - Tapez CLUBTEL - Code STAR  
 Nouveautés, Hit-parade, Promotions, Commandes

## STARSOFT

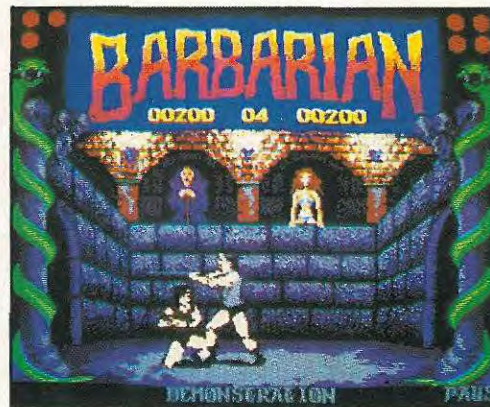
58, rue des Camélias  
 94140 ALFORTVILLE  
 Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

NOM .....  
 Prénom .....  
 Adresse .....  
 Ville .....  
 Code postal ..... Tél. ....

### MODE DE RÈGLEMENT

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

# HIT-PARADE



2 - Barbarian (Palace Software)

Ce Hit Parade tout en couleurs que vous avez découvert dès le numéro 30 a un tel succès qu'il nous vaut un volume de plus en plus important de courrier. Aussi, dans l'intention qui est la nôtre de vous satisfaire plus que jamais, nous continuerons à l'améliorer et l'embellir autant que faire se peut. N'oubliez pas que les dix premières cartes postales arrivées à la rédaction sont récompensées par l'envoi d'un jeu ainsi que du prochain numéro d'AM-MAG, alors à vos jeux, prêts, partez !

3 - Bob Winner (Loricels)



## DE NOS LECTEURS

Ferracci Laurent - Ajaccio  
 Treves Pascal - Versailles  
 Savoye Nicolas - Verquin  
 Darnault Régis - Magnanville  
 Letourneux Olivier - Mayenne  
 Labedan Bruno - Pont-de-la-Maye  
 Stinflin Pascal - Alej  
 Renould Philippe - Cazères  
 Devant Gilles - Blois  
 Beauvais Marc - Villiers-sur-Marne



4 - MGT (Loricels)



6 - Sapiens (Loricels)



1 - Arkanoïd (Imagine Software)



5 - Gauntlet II (US Gold)



7 - Cauldron II (Palace Software)

- |  |                            |                               |
|--|----------------------------|-------------------------------|
| 8 - Fer et Flamme (Ubi Soft)                 | 12 - M'Enfin (Ubi Soft)    | 17 - Masque (Ubi Soft)        |
| 9 - Out Run (US Gold)                        | 13 - Light Force (FTL)     | 18 - Trivial Pursuit (Domark) |
| 10 - Sram II (Ere Informatique)              | 14 - Ikari Warrior (Elite) | 19 - Game Over (Imagine)      |
| 11 - Le Passager du Temps (Ere Informatique) | 15 - Scooby Doo (Elite)    | 20 - Batman (Océan)           |
|  | 16 - Hit Pack (Elite)      |                               |



# SOFT

**C**e jeu d'aventure édité par Ubi-Soft va vous permettre de faire la découverte d'une bien étrange planète. Vous y trouverez les vestiges d'une civilisation assez proche de la nôtre. Vous y verrez par exemple des habitations désertées, un château-fort inoccupé. En bref, un pays où les habitants ont disparu, comme volatilisés, en laissant tout intact. Abandonné à vous-même, vous devez vous servir de toute votre intelligence, votre intuition pour sortir de cette situation.

## Le jeu

Ce jeu d'aventure ne nécessite pas l'introduction de phrases au clavier. Tout se joue avec un joystick ou les touches fléchées du clavier (il est aussi possible d'y jouer avec une souris). L'écran de jeu est divisé en plusieurs fenêtres. La principale sert à visualiser le lieu où vous êtes. Une autre fait office de sac où vous pourrez mettre les objets que vous aurez ramassés. Un indicateur d'énergie se trouve sur le côté. Ce dernier diminue avec le temps, et lorsqu'il tombe à zéro, le jeu se bloque. Il faut attendre un moment avant de pouvoir reprendre la partie. En fait, c'est un petit sommeil pour récupérer vos forces. Un autre cadre est présent à l'écran. Celui-ci se peuplera peu à peu, au fur et à mesure que vous aurez réussi la partie arcade. Enfin, on dispose aussi de trois icônes qui permettent de sauvegarder une partie, de se déplacer



## E.X.I.T.

Alors que vous continuez tranquillement votre voyage intersidéral, voilà que votre vaisseau spatial est pris dans la zone d'attraction d'une planète inconnue sur laquelle vous atterrissez non sans dégâts. Votre seul désir est de repartir mais pour cela il faudra trouver un moyen de réparer votre vaisseau ; c'est alors que commence votre exploration.

Editeur : Ubi-Soft  
Genre : aventure/arcade  
Graphisme : ★★ ★★  
Difficulté : ★★ ★★  
Intérêt : ★★ ★★  
Originalité : ★★ ★★  
Appréciation : ★★



ou d'activer votre main. En effet, lorsqu'on désire recueillir un objet, on clique l'icône représentant la main, et il est ainsi possible de prendre des objets ou de les poser dans le décor. Ces actions sont amusantes car on voit les doigts de la main saisir ou relâcher l'objet. Au niveau du graphisme, on a de belles couleurs ; mais les dessins manquent un peu de finesse, de finition dans certains cas. En gros, ce ne sont pas des graphismes extraordinaires. Du côté sonore, c'est très pauvre, il n'y a pratiquement pas de bruitage et c'est bien dommage.

## Un peu d'arcade

Le jeu comporte aussi une partie arcade. Lorsque vous pénétrer vers une porte en forme de tapis, l'écran se modifie et il apparaît un cadre rempli de jetons de plusieurs couleurs qu'il faudra détruire à l'aide d'une arme. Il s'agit bien sûr de ne tirer que sur ceux d'une certaine couleur, ici en bleu et en blanc. Si vous réussissez cette partie, vous revenez au jeu normal avec en plus un indice supplémentaire. A mon goût, je trouve cette partie peu amusante.

E.X.I.T. est donc un jeu d'aventure et d'arcade qui demande beaucoup de réflexion. On peut regretter toutefois une certaine froideur du jeu qui pêche par son manque d'animation tant au niveau du graphisme que du son

Andrianombana Eric

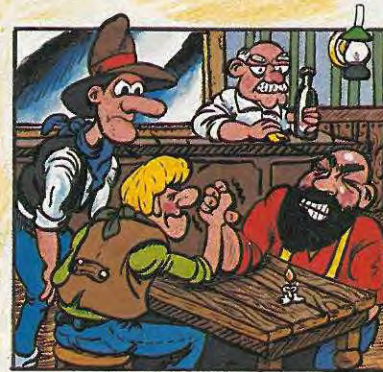


# WANTED!

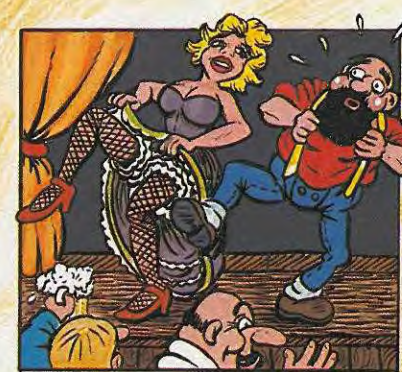
1 ou 2  
joueurs

Greenhorns for

## WESTERN GAMES



BRAS DE FER



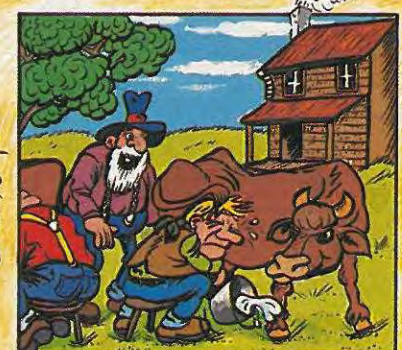
CONCOURS DE DANSE



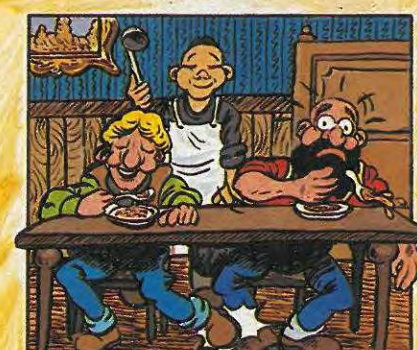
VISEZ JUSTE!



TIR A LA CANETTE



TRAITE DES VACHES



COMPETITION DE BOUFFE

Atari ST

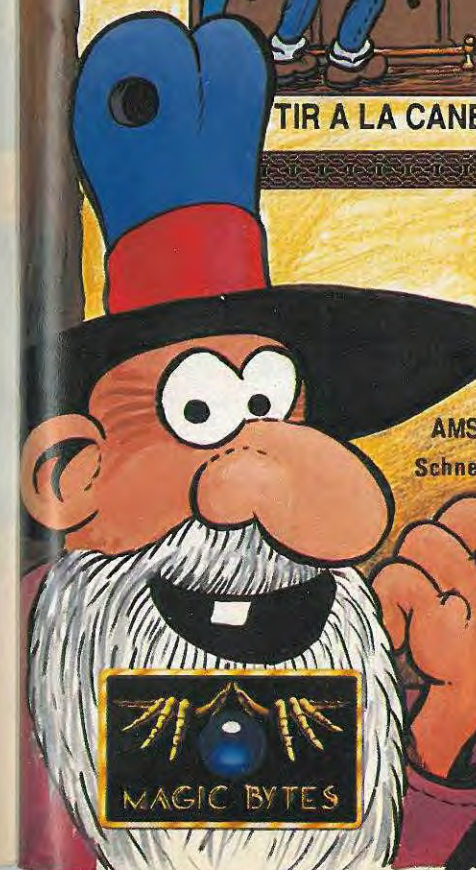


AMSTRAD  
Schneider CPC



INFOGRAMES  
LA MICRO-SPECTACLE

AMSTRAD, ATARI, AMIGA,  
CBM .64 et bientôt THOMSON



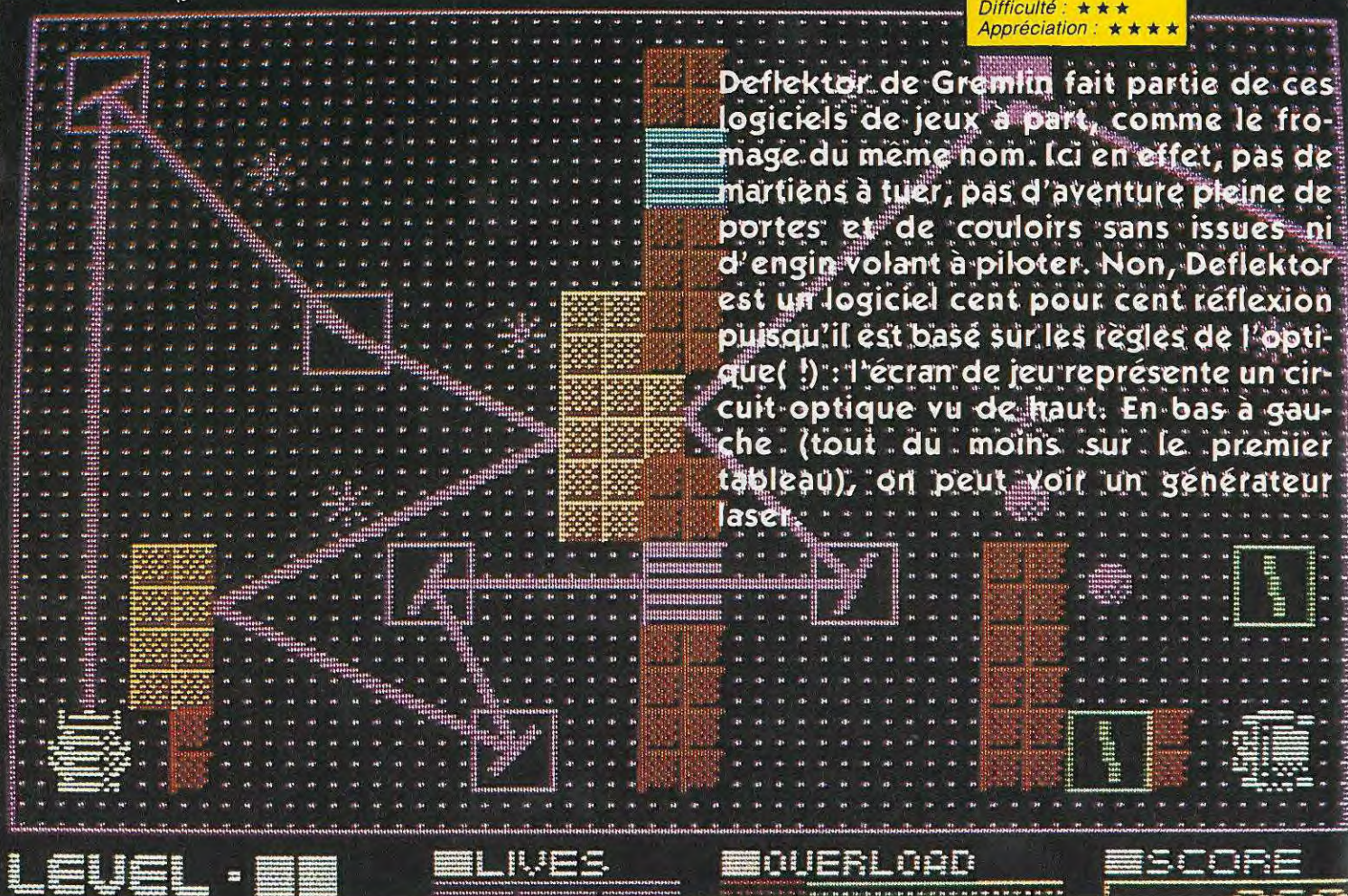




## DEFLEKTOR

Editeur : Gremlin  
 Genre : réflexion  
 Intérêt : ★★★★★  
 Graphisme : ★★★  
 Difficulté : ★★★  
 Appréciation : ★★★★★

Deflektor de Gremlin fait partie de ces logiciels de jeux à part, comme le fromage du même nom. Ici en effet, pas de martiens à tuer, pas d'aventure pleine de portes et de couloirs sans issues ni d'engin volant à piloter. Non, Deflektor est un logiciel cent pour cent réflexion puisqu'il est basé sur les règles de l'optique (!) : l'écran de jeu représente un circuit optique vu de haut. En bas à gauche (tout du moins sur le premier tableau), on peut voir un générateur laser.



**L**a finalité d'une partie est de boucler le circuit avant que l'énergie disponible pour le laser ne soit totalement épuisée, et ce tout en détruisant certaines cellules photo-électriques, comme ça, méchamment. A cet effet, deux indicateurs sont présents à l'écran. Un destiné à avertir le joueur de l'énergie encore disponible, dont je vous parlais précédemment et un autre répondant au doux nom d'overload. Ce voyant lumineux va vous informer de la surchauffe du système qui survient si l'on

réfléchit le rayon vers son générateur.

Mais comment tout cela se passe ? C'est très simple : le circuit optique comporte un certain nombre d'obstacles. En tout premier lieu, des miroirs pivotants permettent de diriger le rayon laser. Pour les activer, on déplace un curseur sur l'écran de jeu et une fois sur le miroir, en appuyant conjointement sur feu et en poussant le joystick à droite ou à gauche (l'option clavier est prévue, on fait tourner le sus-dit miroir. Il en résulte un changement de

direction du faisceau laser qui s'y reflète.

Bien entendu, le but de cette manœuvre est de renvoyer le rayon sur un autre miroir. En procédant ainsi par «ping-pong», on peut de la sorte atteindre toutes les cellules à détruire. Par endroit, des bornes faisant office de transmetteur optique permettent d'envoyer le rayon dans une autre partie du circuit, rendu inaccessible par des murs de briques rouges qui absorbent les rayons. Il faut savoir que l'énergie risque de baisser fort dangereusement vers la fin du

jeu, quand le rayon est réfléchi de nombreuses fois.

De plus, des mines placées à des endroits stratégiques «pompent» littéralement l'énergie du générateur laser. Lorsque l'on atteint d'autres tableaux de mystérieux «diabolins» viennent semer un peu de trouble.

Même si les bruitages du jeu sont un peu sommaires Deflektor est un grand jeu, bénéficiant de graphismes bien réalisés. A voir absolument, ne serait-ce que pour l'originalité du scénario.

## NORTH STAR (L'ÉTOILE DU NORD)

Elle se tient à l'écart, majestueuse et fière... l'ultime espoir de la Terre sauvage et surpeuplée... L'Étoile du Nord, une magnifique station spatiale orbitant une sérénité tranquille, trop tranquille... les préparatifs devraient déjà avoir commencés pour l'évacuation finale. Les communications sont mortes, on ne trouve pas de savants... la population est désemparée... A-t-elle perdu tout espoir?

Une seule personne peut le savoir, une seule personne dispose des pouvoirs requis. Cette personne, c'est vous... un être unique avec une mission unique.

Spectrum 48K Casette  
 Amstrad Casette Disque  
 Atari ST Disque  
 CBM 64/128 Casette Disque



“D'EN DEHORS DE CE MONDE...”

...A LA BATAILLE POUR CE MONDE!!”



## VENOM™ STRIKES BACK

Un message arrive sur l'écran de l'ordinateur MASK – "Nous avons enlevé SCOTT TRAKKER et le retenons en otage à la lune. A moins de capituler et de livrer la totalité des forces MASK à VENOM, vous ne le reverrez jamais plus." Signé: Miles Mayhem.

Matt fait face à un dilemme terrible. Accepter les exigences de VENOM serait lui donner le contrôle total de l'Alliance des Nations Pacifiques, mais ignorer ses conditions signifierait sans doute la fin de Scott.

En tant que Matt Trakker, pouvez-vous délivrer Scott et le ramener sain et sauf sur terre?

Spectrum 48K Casette  
 CBM 64/128 Casette Disque  
 Amstrad Casette Disque  
 MSX Casette

MASK™ ET LA MARQUE ASSOCIEE SONT LA PROPRIETE DE KENNER PARKER TOYS INC. (KPT) 1987

UN MONDE DE DIFFERENCE AVEC LES AUTRES LOGICIELS!

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Telephone (0742) 753423 Angleterre.



## BUBBLE BOBBLE

L'heure est aux adaptations de jeux dits "de café"... alors pourquoi ne pas faire un petit Bubble Bobble ? Malheur en a pris aux éditeurs qui ont fait de ce jeu d'arcade de Taito, si sympathique dans sa version d'origine, un véritable raté graphique. Dommage, Firebird a souvent fait mieux.

**N**os héros : BOB et BUB sont des petits brontosaures très malins et qui ont un seul but, celui de combattre tous les autres autochtones à l'humeur belliqueuse. Jusque-là, rien d'extraordinaire mis à part leur façon de se battre. En effet, nos deux protagonistes ont une méthode de combat assez singulière qui consiste à coincer l'ennemi dans une bulle puis de donner un coup de tête ou de pied, enfin tout ce qui peut cogner pour achever le malchanceux. Mais il faut faire vite car la bulle dans laquelle la victime est enfermée prend le large en remontant l'écran et finit par éclater toute seule, libérant sa proie. Heureusement pour vous que BUB et BOB peuvent sauter d'un étage à un autre. D'ailleurs c'est un mouvement absolument nécessaire à nos tendres bêtes car le tableau tend à se remplir de méchantosaures au fur et à mesure des niveaux. Ah oui, en parlant de tableaux, je tiens à préciser qu'il y en a cent ; et paraît-il qu'au bout un revirement nous attend !

Quand on réussit à détruire un méchant machin, on voit apparaître un bonus sous forme d'un fruit qu'il faudra bien évidemment avaler, gloup ! Si on est très rapide, par exemple trois ennemis d'un coup, alors on a la chance de disposer d'un objet qui peut être un bonbon, une chaussure, un trèfle à quatre feuilles, etc. qui permet-

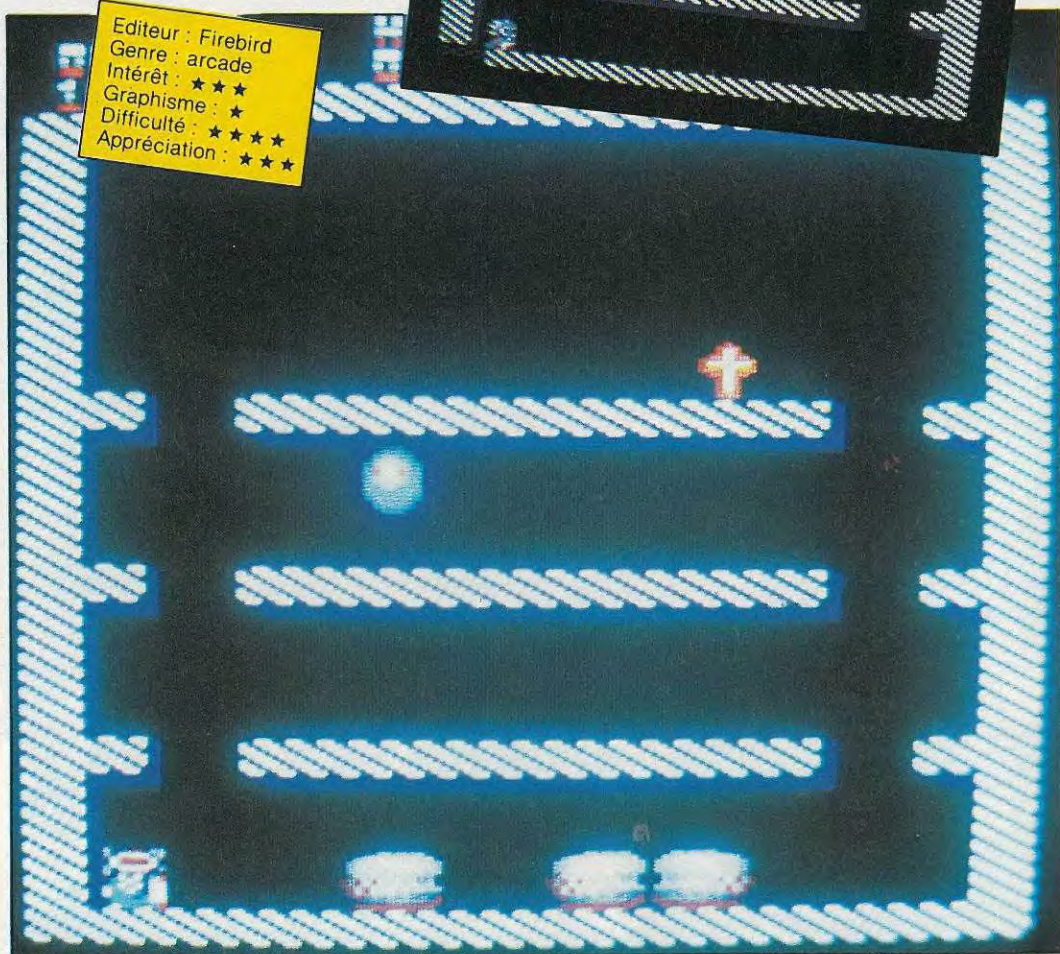
tent d'avoir soit une vie supplémentaire, soit de la rapidité ou encore de la chance. Toujours pour vous aider, il existe des bulles contenant du feu, du tonnerre ou de l'eau qu'il suffit d'éclater pour débarrasser son chemin des gé-

neurs. La première douzaine de tableaux est assez facile à nettoyer, et mieux vaut jouer à deux que seul si on désire aller loin.

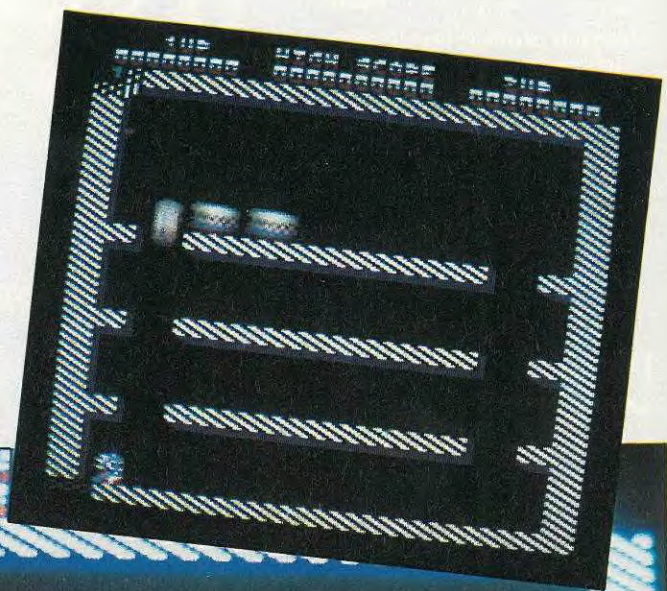
Les graphismes ne sont pas géniaux, parfois illisibles tels les scores affichés. Au niveau

du son, il n'y a pas eu beaucoup d'efforts, seuls quelques blips et autres bloups s'échappent du haut-parleur. Ce jeu est malgré tout un jeu amusant qui donne néanmoins une vague impression de déjà vu.

*Andrianombana Eric*



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



## MARMELADE



Editeur : M.B.C.  
Genre : aventure  
Intérêt : ★★  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★

**M**.B.C. nous a fait parvenir des petits jeux d'aventure sympas. Encore une nouvelle société d'édition... C'est la relève ? Marmelade vous met dans la peau du détective Marlow, un privé en imper et chapeau mou (comme Bogart, si, si !). Il devra démanteler un gang de malfaiteurs qui dévaste Hotville, une paisible bourgade américaine. Mais, rien n'est moins simple et votre héros s'enfoncera vite dans cette mélasse... Heu, je veux dire cette marmelade.

Le programme est un jeu d'aventure de facture archi-classique : graphismes et textes avec un analyseur de syntaxe pour les réponses et la possibilité de sauvegarder une partie. Le tout n'est pas vraiment génial ni vraiment original... Les graphismes sont moyens et l'analyseur (c'est le gros point noir de ce genre de jeux !) n'accepte qu'un vocabulaire très limité.

Cependant si vous arrivez à détruire le gang, écrivez vite à Maître George, huissier de justice, il vous fera gagner un voyage à New-York de quatre jours pour deux... On ne peut qu'espérer que les gagnants retrouveront leur calme sur les rives de l'Huston.

*Summer Kagan*



Vous incarnez le célèbre détective Stéphane Marlow. Vous devez empêcher le prochain casse d'un groupe de gangsters qui terrorise la ville.

logiciel réalisé pour M.B.C

Par MERLO Stéphane.

Appuyez une touche pour continuer....

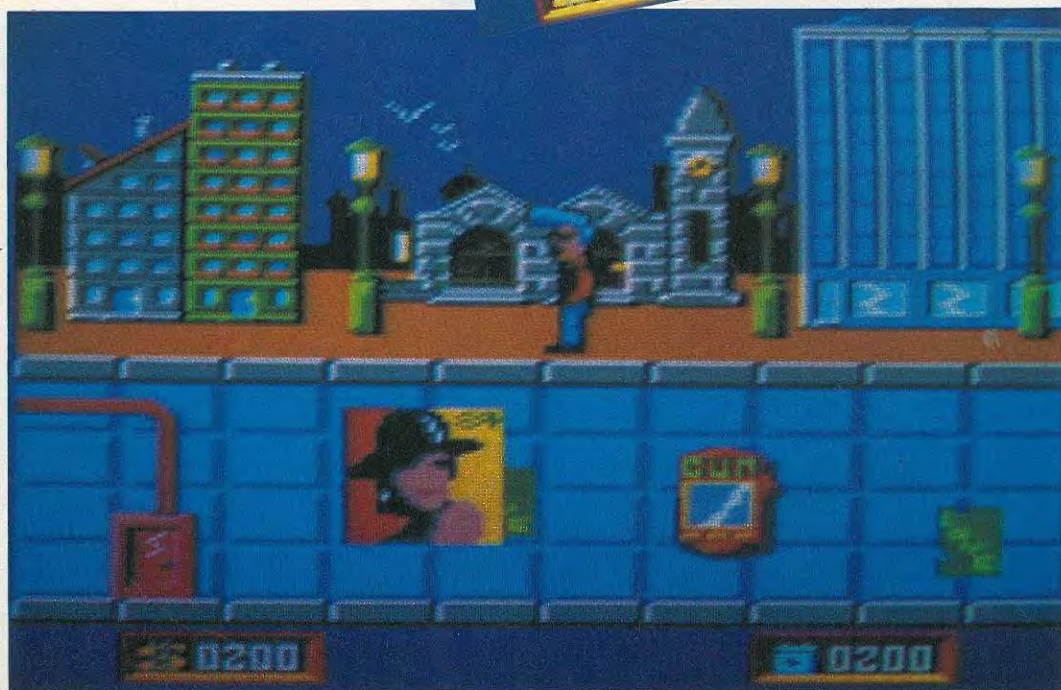
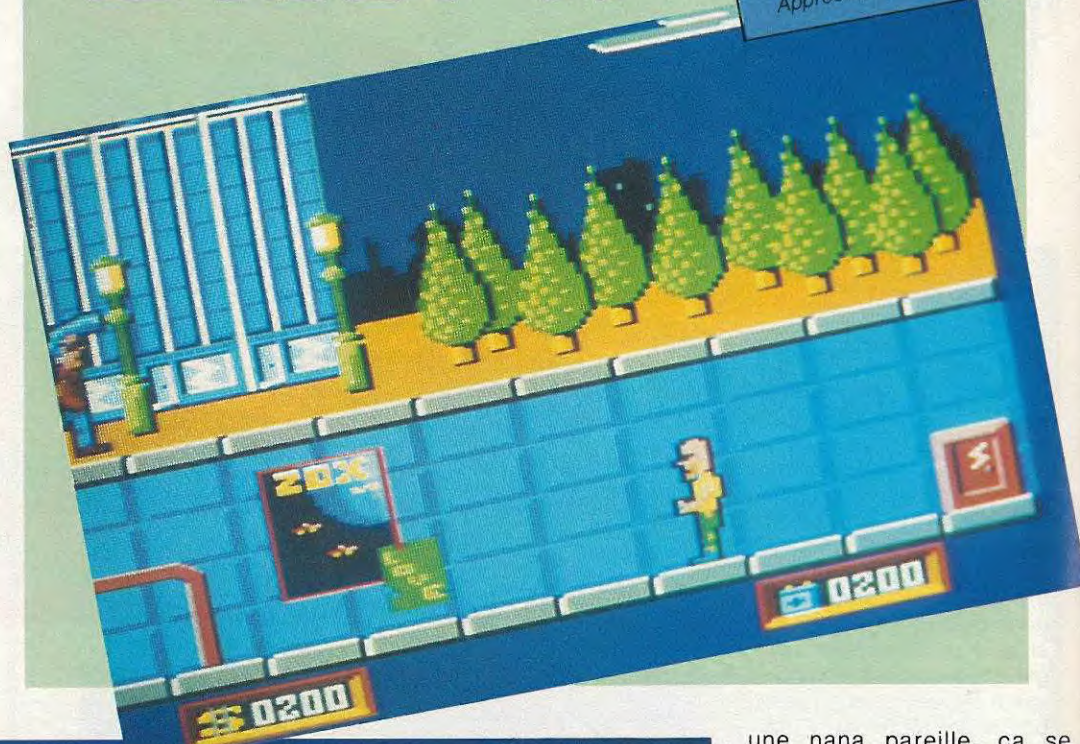




Ouais, d'accord ! Casse toi j'y ai dit à Lily. Ben j'avais t'dire : je l'ai dans la peau c'te gonzesse et l'mec qui veut s'la faire, mef à sa gueule ! Téléhone avant minuit qu'elle a dit c'te garce, sans ça j'me farcis Ricky l'tétard qu'en pince comme un homard, ha, ha ! La gouaille et les outrances verbiales de notre ami Billy «la Banlieue», dissimulent assez mal le calvaire de cet homme, blessé jusqu'au plus profond de son orgueil de mâle. Richy le tétard ? Alors là, ça craint ! Autant dire que notre héros banané (non, je n'ai pas dit «basané») va s'efforcer de rejoindre sa meuf au plus tôt, en affrontant les craignos de la bande à Ricky accrochés à ses Santiags (tiens, justement, y a un banané dans le tas). Avec un peu de tune (ouais, du fric quoi) et une pêche d'enfer, Billy déboule dans le quartier à la recherche d'un téléphone. Malheureusement, aucune communication possible en l'absence du code. Ben ouais,

# BILLY II

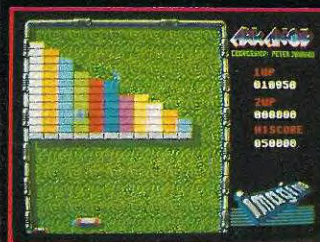
Editeur : Loricels  
Genre : arcade/ aventure  
Intérêt : \*\*\*\*  
Difficulté : \*\*\*\*  
Appréciation : \*\*\*



une nana pareille, ça se mérite ! Alors que faire ? Jouer et gagner à tous les jeux vidéo de cette foutue zone, afin d'obtenir le code complet. C'est pas donné ? Pas de problèmes, t'as qu'à détrousser les loubards que tu rencontres, une fois lynchés à grands coups de lattes et de mornifles. Et puis n'oublies pas que les parties gagnées te renflouent un max. D'accord, et l'énergie ? Les distributeurs de chewing-gum ne sont pas fait pour les clebs. mais faut voir : gaffe à ton fric ! Mate les deux compteurs en bas de l'écran : celui de gauche c'est pour le fric, celui de droite c'est pour la frite. Plutôt marrant ce Billy II avec sa banlieue pittoresque et colorée, ses autochtones dynamiques et sportifs et ses jeux d'arcades PTT (oui, rapport au téléphone...)

Jean-Claude Paulin

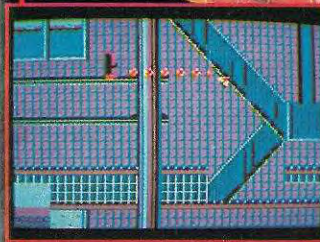
# IMAGINE'S ARCADE HITS



ARKANOID



KUNG-FU K



LEGEND OF KAGE



SLAP FIGHT



MAG MAX



GAME OVER

# DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO  
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO

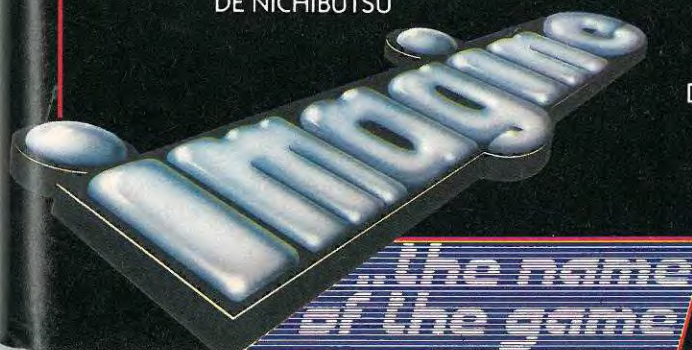
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU

MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU

LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO

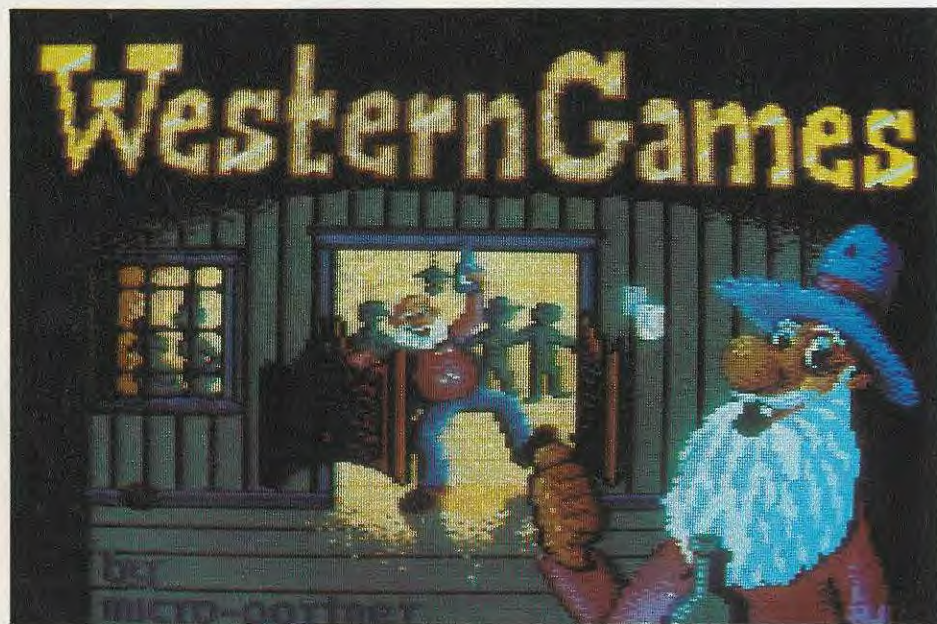
GAME OVER

UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D' AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA



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





## WESTERN GAMES



Editeur : Magic Bytes  
 Genre : simulation "sportive"  
 Intérêt : ★★  
 Graphisme : ★★  
 Difficulté : ★★  
 Appréciation : ★★

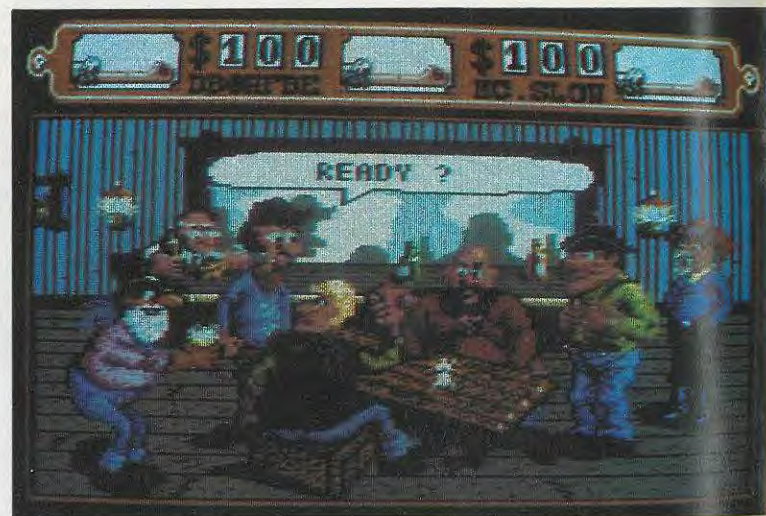
**Ne vous y trompez pas, bande d'éléphants : Western Games n'est pas, mais alors là pas du tout, une production des ateliers Epyx. Bien au contraire, ce logiciel nous vient de la Germanie subtropicale du Nord. D'Allemagne quoi.**

**T**out commença par un après-midi banal, alors, que chevauchant les vents et accessoirement votre cheval, vous débarquiez dans la petite ville de Filipla Ville. Ce fut le sheriff qui vous accueillit, à bras ouvert et colt pointé sur vous, ce qui est quand même très fort. Il vous fallait en effet vous soumettre à la tradition, qui veut que chaque étranger de passage dans la ville subisse quelques menues épreuves destinées à prouver qu'il est un homme, un vrai, comme Sim.

### I'm a poor lonesome cobaye...

Six épreuves sont au menu, à savoir le bras de fer, le tir sur des chopes de bière, le cracher

de chique, la danse, la traite des vaches, et la bouffe (où il faut ingurgiter le plus possible de nourriture en un minimum de temps !). Dans chacune, vous vous mesurez au champion local, l'imposant Mac Slow. Si certaines des épreuves sont évidentes, d'autres peuvent vous paraître obscures. Par exemple, le tir sur des chopes de bière : il consiste à dégainer, viser et enfin tirer sur des chopes de bière qui tient un homme accoudé au bar. Attention de ne pas toucher le type, sinon vous êtes pénalisé. Le cracher de chique est une vieille coutume des cowboys, la chique. Pour la cracher, il faut prendre un morceau pas trop gros, bien la macher, et la cracher dans un petit pot qui se trouve aux pieds de l'adversaire. Là, deux erreurs sont possibles : avaler la chique ou rater le pot. A noter qu'il est



possible de cracher dans la figure de l'adversaire, ce qui est très drôle. La danse consiste à danser certes, mais en cadence. Tout faux pas (c'est le cas de le dire) pénalise le concurrent.

### Hopla boum

Western Games reprend donc la formule qui a fait le succès d'Epyx, avec de nouvelles épreuves, ma foi assez originales. Mais aussi, hélas, ses pre-

miers défauts, le plus important étant la nécessité de se procurer un nouveau joystick toutes les semaines. Sa robustesse est en effet très fortement éprouvée, notamment lors de l'épreuve du bras de fer. Mais il n'en demeure pas moins un logiciel bien réalisé et amusant, aux graphismes et à l'animation de bonne facture. Une vraie réussite.

Jean-Paul Claudin

## EYE



Adapté du jeu de société qui sortira en France simultanément, ce logiciel qui nécessite réflexion et concentration vous passionnera tant par la simplicité de l'objectif que par la difficulté de son accomplissement.

**A** l'origine, ce jeu fut créé par trois personnes bien différentes de par leurs activités professionnelles ; l'une était enseignante, l'autre étudiante et la dernière un ex-jockey. Ce mélange fit bien l'affaire, puisque plus de sept années après la première conception du jeu, voici enfin fini le jeu de réflexion par excellence : EYE. Comme le vante le produit, ceci n'est pas un jeu comme les autres. En effet, ici on n'a pas besoin de dés, d'argent, de scores à réaliser ni de connaissances particulières. Ceci est un pur jeu de réflexion, de stratégie qui demande un grand effort d'attention.

### Adaptation oblige...

Parce qu'il est l'adaptation du jeu de société, le logiciel se présente aussi dans une superbe boîte très attrayante. La disquette est enfermée dans un coffret de carton renforcé sur la face duquel est représenté le visage d'une femme derrière des stores entrouverts. On dispose aussi d'une carte représentant le plateau de jeu. Côté manuel, les règles du jeu ne sont pas trop mal expliquées ; malheureusement je ne possédais que la notice en Anglais. Ne vous inquiétez pas, une traduction en français sera disponible.

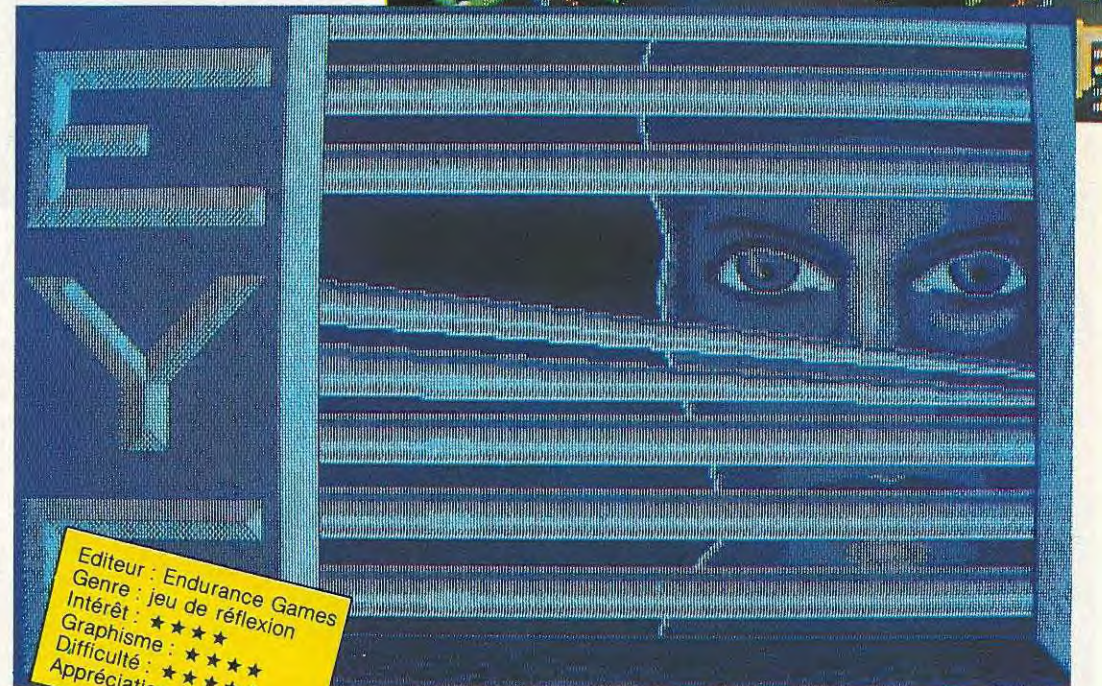
### Le jeu

Comme tout jeu de société, EYE se pratique sur un plateau ; ici l'écran représente ce dernier. Il est donc constitué de trente-deux petites cases de couleurs formant huit spirales de quatre cases colorées. Il y a huit couleurs différentes. On constate qu'il existe quatre figures possibles en faisant tourner les spirales. Le but du jeu est d'obtenir le nombre nécessaire de jetons sur les cases de couleur leur correspondant. Notons déjà

que l'on peut y jouer jusqu'à quatre personnes. Il est bien sûr possible d'y jouer seul ; l'ordinateur étant votre adversaire. Que l'on joue à quatre ou seul, les règles ne sont pas tout à fait les mêmes ; l'objectif lui ne change pas. Prenons comme exemple le jeu à deux joueurs. Dans ce cas, le gagnant est celui qui réussit à avoir quatre de ses six jetons sur le patron correspondant à sa couleur (le patron est la forme de l'alignement des cases de même couleur). Cela pourrait paraître simple ; mais en fait tout se complique

lorsque les spirales tournent d'une position, déformant complètement votre patron. C'est ainsi que ce dernier se trouve transformé, et les quatre carrés le formant se retrouvent ailleurs et d'une autre couleur, faussant votre jeu. La rotation des spirales peut être provoquée volontairement afin de reformer un nouveau patron. Je n'en rajouterai pas plus car EYE n'est pas un jeu qui se raconte mais auquel on s'adonne. Il paraît que c'est le jeu préféré de Kasparov. Allez savoir pourquoi ?

Andrianombana Eric



Editeur : Endurance Games  
 Genre : jeu de réflexion  
 Intérêt : ★★  
 Graphisme : ★★  
 Difficulté : ★★  
 Appréciation : ★★



## L'ANGE DE CRISTAL

Crafton et Xunk ont fait le tour du monde. Des Etats-Unis au Japon, des milliers de joueurs ont suivi leurs aventures. Crafton et Xunk sont de vrais héros, et comme tous les vrais héros, ils reviennent encore, pour le plus grand plaisir des petits et des grands, nous faire vivre l'épopée de L'Ange de Cristal.



Editeur : Ere Informatique  
Genre : action  
Intérêt : ★★★★★  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★

Ce n'est pas tous les jours qu'un éditeur français peut se vanter d'être à l'origine d'un soft de classe internationale. Rendons cette grâce à Ere Informatique et à ses deux auteurs, Michel Rho et Rémi Herbulot : Crafton et Xunk est bon ! Il y a quelques jours, Emmanuel Viau, le PDG d'Ere me tend une disquette : « Tiens, essaie ça : c'est la deuxième Crafton et Xunk », « Aïe ! » me dis-je, après

Rambo VII et Amytville XXI, voici venir pour nous le temps de supporter les deuxièmes épisodes des aventures de héros fatigués de la micro. Chez moi, j'ai essayé « L'Ange de Cristal »... C'est génial. Dix fois plus de personnages et d'écrans, un graphisme encore plus léché, un scénario beaucoup plus intéressant, des bruitages bien plus réussis et, en plus, des femmes... Enfin, je devrais dire une femme... ou encore, une podocéphale de la

même race que Xunk. Bref ce logiciel est encore meilleur que son prédécesseur, même s'il est moins original (hé ben oui, Crafton et Xunk avait déjà été inventé !). Crafton, l'androïde, et son ami Xunk, le podocéphale entendez par là, un animal avec un pied et une tête... point final ! doivent découvrir le secret d'Antirès, la demeure des dieux de Kef. Kef est une petite planète où vivent les sympathiques Swapis et les laborieux Stiffiens. Antirès est une mystérieuse construction, enfouie à flanc de montagne, où les Stiffiens ont découvert la source de leur nouvelle religion.

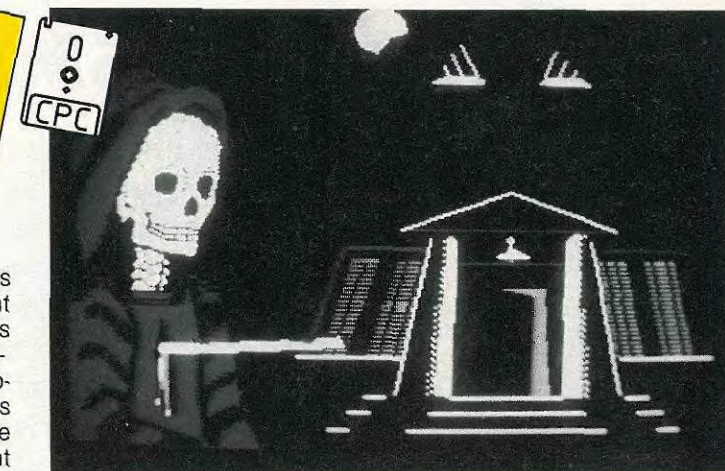
Pour pénétrer dans Antirès, il faut d'abord s'allier avec les Swapis. Il faudra accomplir trois de leurs souhaits pour obtenir leurs bonnes grâces. Ensuite, Crafton pourra entrer dans la première salle d'Antirès, et Xunk aussi s'il n'est pas encore en train de batifoler avec la Xunkette !

Ce jeu est bourré de gags et clins d'oeil. C'est toujours agréable de sourire en jouant. Mais, il m'a aussi fait froncer les sourcils car il est très difficile d'éviter tous les pièges... Un très bon jeu !

Summer Kagan

## PEUR SUR AMITYVILLE

Editeur : Ubi soft  
Genre : Aventure  
Graphisme : ★★  
Intérêt : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★



La présentation résolument sinistre (par une nuit d'orage, un élégant squelette transpercé d'un pieu sanguinolant, pose devant la sinistre maison) et la morbidity du thème musical, vous imprègnent de l'atmosphère réjouissante de cette aventure. Mortifié par les ricanements diaboliques d'un crâne plus vrai que nature, vous pénétrez dans le gai logis aux dominantes rougeâtres. Bon sang qu'il fait soif, très soif, anormalement soif ! Dix jours d'abomination vous attendent désormais, un calendrier implacable (jour/heure) témoignant du temps écoulé.

Toutes les actions (choix des directions et dialogues) sont traitées par le joystick, ou les touches directionnelles + espace. Le vocabulaire disponible figure dans deux colonnes - une pour les verbes, l'autre pour les sujets - au défilement vertical. Une fenêtre abreuve le joueur de commentaires sur les lieux visités et les conséquences de ses actes. Deux cases précisent respectivement, l'action de première nécessité à entreprendre d'urgence et les objets récoltés. Amityville vous souhaite un très agréable séjour...

Jean-Claude Paulin

Quelle idée de venir s'installer dans le bled paumé Amityville, où régnait jadis, une terreur abyssale. Quelle inconscience de loger sa famille dans une sombre demeure, point de focalisation reconnu des forces maléfiques et théâtre d'un horrible drame... !

Editeur : M.B.C.  
Genre : aventure  
Intérêt : ★★  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★



## FROZARDA



Deuxième jeu d'aventures de M.B.C. ces p'tits jeunes commencent très fort ! Frozarda, c'est l'histoire revue et corrigée de Dracula, le prince des ténèbres. Vous êtes un pauvre enquêteur et vous serez très vite confronté aux dures réalités de la vie en Transylvanie. A propos, si vous trouvez très rapidement la solution, vous avez la possibilité de gagner un voyage (deux semaines pour deux personnes en Transylvanie)... Ils sont fous, chez M.B.C., de sacrifier ainsi des acheteurs potentiels. Le jeu est charmant mais il manque vraiment d'originalité. C'est une aventure en textes/graphismes au scénario malheureusement un peu faiblard.

Summer Kagan



## CLEVER & SMART



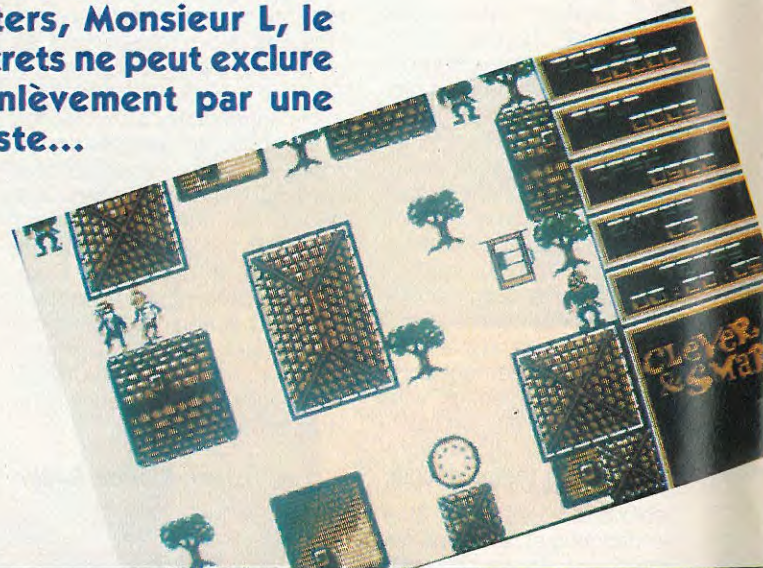
Editeur : Magic Bytes  
 Genre : arcade-aventure  
 Intérêt : ★★★  
 Graphisme : ★★★  
 Difficulté : ★★★  
 Appréciation : ★★★

**L**e disparu a été vu pour la dernière fois dans le square, alors qu'il sortait des toilettes publiques. Il arborait alors un sourire radieux. Mais depuis, on n'a plus aucune nouvelle de lui ; il s'est rendu ni à la réunion hebdomadaire des Services Secrets, ni à son bureau. Des recherches ont bien sûr débuté immédiatement, mais sont demeurées vaines. Elles ont pourtant permis de mettre en avant, sans pouvoir le prouver, la culpabilité d'une organisation terroriste Moyen-Orientale, nommé M.E.R.E. A ce jour, aucune demande de rançon n'a encore été faite. Monsieur L a dépêché sur cette affaire sa meilleure équipe, les agents Fred Clever et Jeff Smart, équipe qui a la réputation d'être imbattable. Espérons que ces deux fins limiers pourront retrouver le docteur Bactérie, et si possible, vivant...

**Ce n'est qu'hier, lors d'une conférence de presse, que les services secrets ont annoncé la disparition de l'un de leurs chercheurs, le docteur Bactérie. Interrogé par nos reporters, Monsieur L, le chef des services secrets ne peut exclure l'hypothèse d'un enlèvement par une organisation terroriste...**

se trouve, l'action se résume à une chose : progresser dans un labyrinthe et entrer partout où c'est possible. Cette monotonie d'action n'est même pas compensée par un fond sonore agréable, ce qui enlève d'autant au plaisir de jouer. A essayer, uniquement par curiosité...

*Charles-Henri de Maidheult*



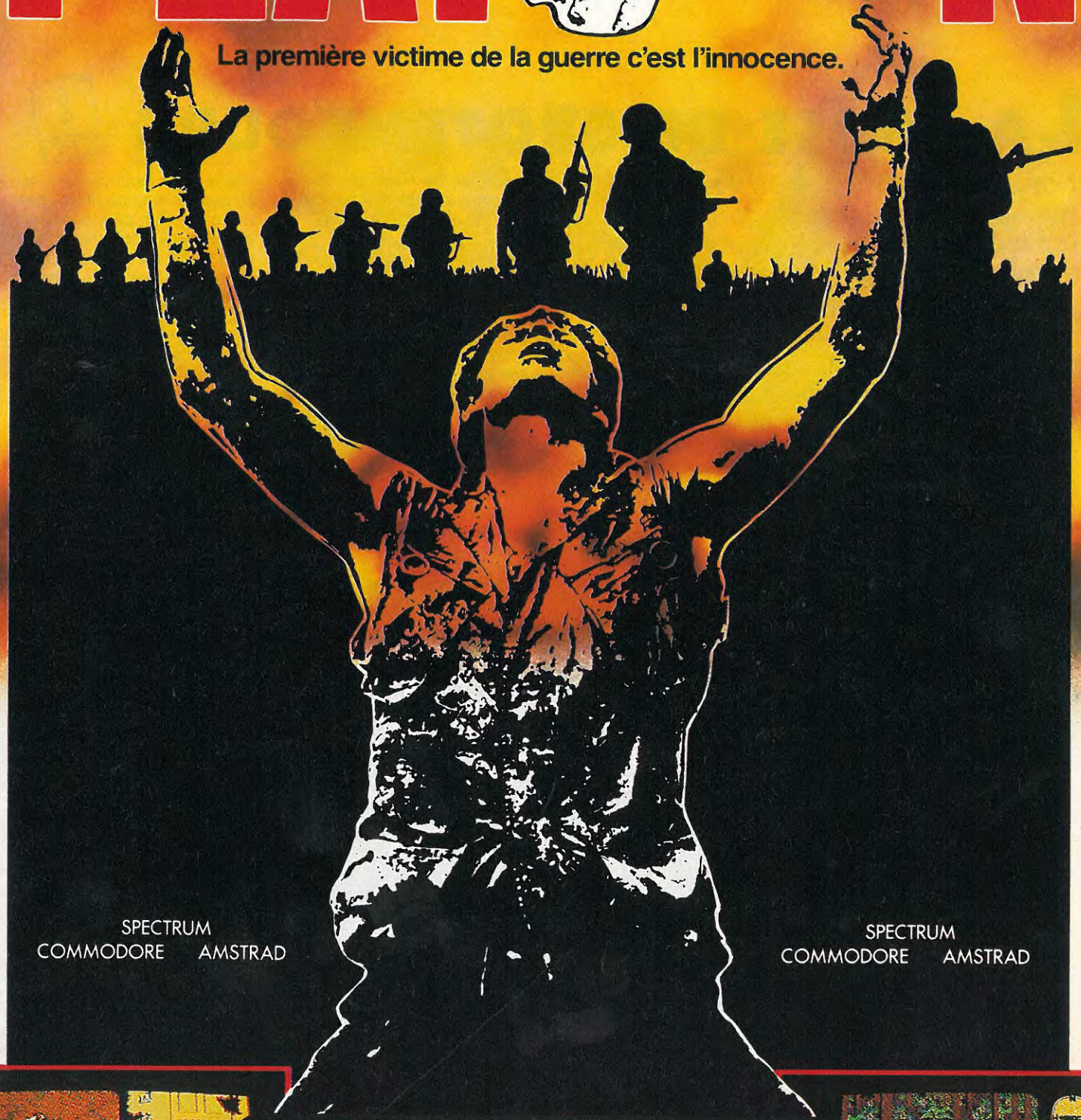
### Ach, gross Paris, Cholie Mademoiselle

Eh bien oui, c'est un logiciel allemand que nous avons entre les mains. Nos amis d'Outre-Rhin se font distribuer dans notre douce France, cher pays de mon enfance, par le lyonnais Infogrames. Intéressant au premier abord, ce jeu bénéficie d'une pluralité de décors importants : la ville, les égouts, le restaurant, la banque, etc... ainsi qu'une célérité manifeste, plus qu'honorable. Hélas, il se révèle bien vite lassant, malgré les pointes d'humour dont ont su faire preuve les programmeurs (de l'humour allemand bien gras, à en faire péter le bac à choucroute (le ventre) et le réservoir à bière (la vessie). Quel que soit l'endroit où l'on



# PLATON

La première victime de la guerre c'est l'innocence.



SPECTRUM  
 COMMODORE AMSTRAD

SPECTRUM  
 COMMODORE AMSTRAD





## LA CHOSE DE GROTEMBOURG



**Horreur ! En rentrant d'un voyage d'affaires, vous découvrez le corps de votre femme inerte et en plusieurs morceaux. Votre sang ne fait qu'un tour et emporté par le désir de vengeance, vous décidez de retrouver le meurtrier. Oui, mais qui cela peut-il être ? C'est alors que commence pour vous une enquête bien difficile : pas d'indices, pas de témoins. Vous partez ainsi à la recherche de tout ce qui peut vous aider.**

**M**ais vous découvrirez bien vite que votre femme n'est pas la seule victime du village. En entrant dans un pavillon, vous trouvez un autre cadavre, victime apparemment du même assassin. Chemin faisant, vous rencontrez un clochard au coin d'une rue qui vous apprend l'existence d'un souterrain non loin de là. Vous déduisez bien vite que le seul moyen de pénétrer dans cet étrange manoir entouré d'une grille bien aiguillée est d'emprunter ce souterrain. Mais je n'en dirai pas plus, à vous de tenter l'aventure.

### Le jeu

Il se déroule comme les grands jeux d'aventure. A l'écran, on trouve une fenêtre pour visualiser le décor dans lequel vous êtes. En dessous, se trouve la description de l'image et l'analyseur syntaxique. Sur les côtés sont dessinés une rose des vents et un petit cadre dont nous verrons l'utilité plus loin. Côté graphisme, c'est pas trop mal. Les décors sont réalisés en mode 1 et les dessins sont assez fins. Les personnages sont bien esquissés, et on y

reconnaît par exemple Serge Gainsbourg que l'on peut rencontrer dans une taverne.

### De l'humour

On s'adonne avec plaisir à ce jeu qui est plein d'humour. En effet, à chaque ordre donné, l'ordinateur vous répond avec un ton amusant, et dont les remarques sont tout droit inspirées des publicités vues à la télévision. Par exemple, à l'apparition sur l'écran de Serge Gainsbourg, le jeu affiche « No comment », les connaisseurs apprécieront. Toujours dans le

rire, lorsque l'analyseur ne saisit pas vos phrases, il fait apparaître dans un petit cadre des personnages très expressifs vous montrant leur mépris. Par contre si vous êtes sur la bonne voie pendant le jeu, le charmant visage d'une femme est affiché pour vous encourager. Ce jeu mélange bien l'humour et l'horreur, ce qui le rend agréable à pratiquer. Notons que l'ambiance du village est assez froide ; et restez bien sur vos gardes. Un conseil : faites attention en traversant les rues, il y a des chauffards partout.

*Andrianombana Eric*



Editeur : Ubi-Soft  
Genre : aventure  
Graphisme : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Originalité : ★★★★★  
Appréciation : ★★★★★

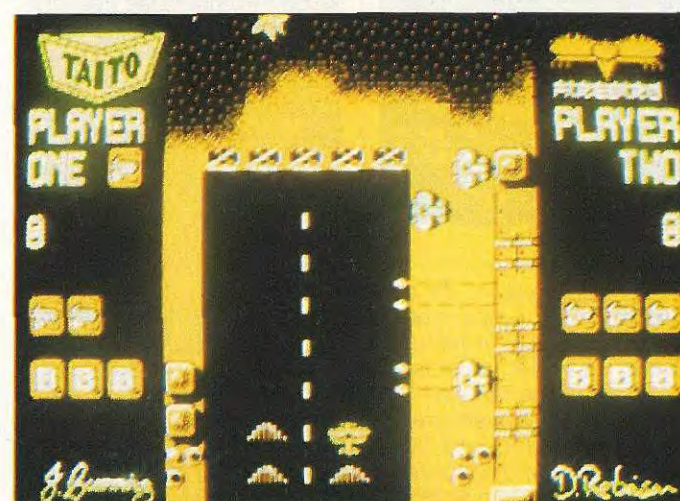
## FLYING SHARK

**C**a y est, les ennemis sont là, ils envahissent l'île. Ils ont même réussi à en prendre possession en partie, et ils y ont installé des fortifications. Ils sont très puissants et disposent d'une aviation composée de bombardiers et de chasseurs rapides qui font d'eux les maîtres du ciel. Mais ils sont aussi les plus forts sur terre avec une multitude de chars disséminés dans les bois, dans des fortifications hautement protégées par une DCA adroite. Idem pour la mer, où ils possèdent également des vaisseaux très coriaces.

Face à cette armée apparemment invincible, vous ne disposez que d'un avion de chasse, un biplan : le Flying Shark. C'est avec courage que vous allez affronter l'ennemi qui aurait tort de vous sous-estimer.

L'optimisme est toutefois de rigueur. En effet, si les adversaires sont vraiment trop nombreux et impossibles à contenir, il vous reste la solution extrême : la bombe. Avec elle, tout l'écran est nettoyé, plus un seul survivant. N'ayez recours aux bombes que dans les situations très délicates car leur nombre est limité à quatre. Si vous êtes un as et que vous abattez toute une escadrille en un seul passage, alors votre avion se verra attribuer deux canons supplémentaires, ce qui double votre puissance de feu.

L'adaptation est fidèle ; malheureusement on peut être déçu par le graphisme. En effet l'écran de jeu est trop petit. De plus votre avion est minuscule,



Voici encore une adaptation d'un jeu de café créé par TAITO. Comme d'habitude c'est Firebird qui s'occupe de la conversion et de la distribution.

ainsi que ceux de vos ennemis, et pour corser le tout, les couleurs virent toutes sur le vert ou le marron. Ainsi, il m'est arrivé de prendre un palmier pour mon avion et lycée de Versailles.

Malgré cela, les décors sont lisibles et l'on peut passer une bonne partie ; attention aux crampes !

*Andrianombana Eric*



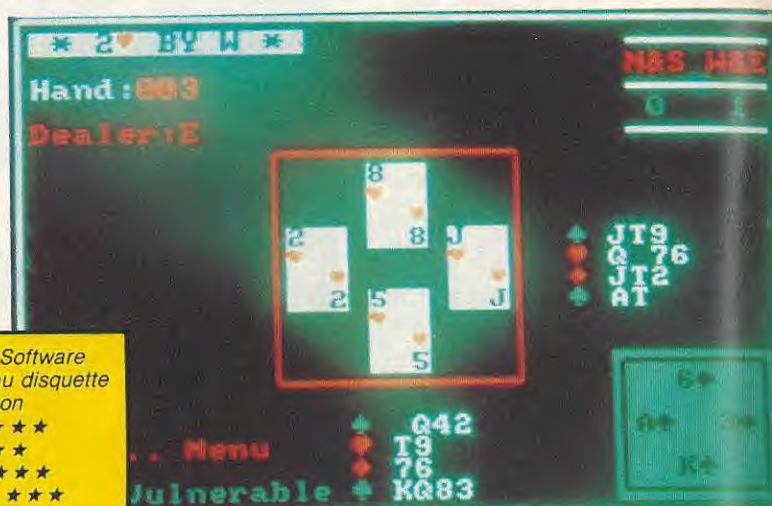
Editeur : Firebird  
Genre : arcade  
Intérêt : ★★  
Graphisme : ★★  
Difficulté : ★★  
Appréciation : ★★





## COLOSSUS BRIDGE 4

Les joueurs de Bridge possesseurs d'Amstrad ont attendu longtemps avant d'avoir quelque chose à se mettre sous la dent, mais après Bridge Player 3 et Bridge (Infogrammes) tous deux testés dans nos précédents numéros un troisième logiciel fait son apparition sur le marché : Colossus Bridge 4.



Editeur : CDS Software  
Support : K7 ou disquette  
Genre : réflexion  
Graphisme : ★★★  
Intérêt : ★★★★★  
Difficulté : ★★★★★  
Appréciation : ★★★

proposées en plus des options habituelles dans les logiciels de ce genre. On vous dit dès les premières lignes de la notice que Colossus Bridge joue le système Acol (propre aux Anglo-Saxons) avec les conventions Stayman, Blackwood, Baron, et deux trèfles fort. Mais première surprise, dans les nombreuses options proposées, vous ne pouvez pas choisir les conventions Jacoby, Gerber, et Sans-Atout Faible, si couramment joués par certains, pas plus que d'autres conventions d'ailleurs. Vous ne pourrez pas plus jouer la Majeure Cinquième (méthode la plus utilisée en France de nos jours). Les enchères sont ici aussi insuffisamment développées, ce qui nous amène parfois à jouer, parfois, des contrats fantasmagiques. Le curseur mobile ou les fenêtres ne sont pas utilisées dans le fonctionnement du logiciel. Il vous faut donc utiliser le clavier tant pour afficher le contrat choisi que pour les cartes à jouer. Cela entraîne souvent des erreurs d'autant plus que le logiciel ne vous laisse pas le loisir de confirmer votre choix, ne serait-ce que par l'appui sur la touche

« Return ». Le graphisme des cartes est très sommaire, et l'écran est envahi de renseignements dont certains ne sont pas indispensables et ont tendance à vous détourner de votre jeu. N'oubliez pas non plus lors de la sélection de la vitesse de jeu, de choisir une vitesse moyenne, faute de quoi vous n'aurez pas le temps de voir la donne se jouer. Le jeu de la carte reste très moyen, mais dans Colossus Bridge, nous n'avons pas l'impression que l'ordinateur connaît le jeu des différentes mains comme cela paraissait être le cas dans Bridge Player 3. Un autre regret : pas moyen de faire rejouer une donne par l'ordinateur. Vous ne pourrez donc pas comparer votre façon de jouer à la sienne. En conclusion ce logiciel qui, il y a quelques mois, nous aurait paru d'assez bonne qualité, est maintenant un peu dépassé. C.D.S. Software nous avait habitué à mieux avec Colossus Chess. Parmi les logiciels de Bridge proposés pour votre CPC c'est donc pour l'instant toujours (au diable les chauvins), un logiciel français qui reste le meilleur.

J.-M. Henry

Avec le logiciel vous entrez également en possession d'un manuel de 12 pages et d'un livre de 125 pages intitulé « Begin Bridge » mais comme le titre du livre le laisse entrevoir l'ensemble est malheureusement en anglais. Le logiciel comporte une face *Jeu de Bridge* et une face *Tutor*. La face *Tutor* vous permet de tester vos connaissances sur dix types de donnes préétablies allant de l'ouverture simple aux enchères de chelem en passant par les enchères défensives, et ce fonction de ce que vous avez appris dans la méthode fournie

avec le logiciel. Lors de ces données, le Tutor vous impose la façon de jouer, et ne vous permet, et c'est dommage, d'essayer aucune variante. A la fin du jeu, un commentaire de la donne et du jeu sont faits, mais là aussi pas d'option française. A nos dictionnaires ! Attaquons la face *Jeu* proprement dite. Dès le début nous trouvons un nombre impressionnant d'options : distribution « truquée », enregistrement ou chargement d'une donne, retour en arrière en cours de partie, vitesse de jeu variable, changement de couleur du fond, démonstration, sortie des donnes sur imprimante vous sont



**Q :** Fidèle lecteur Amstrad Magazine, j'ai quatorze ans et possède un CPC 464. J'ai un gros problème. Je suis possesseur de 37 jeux et parmi ceux-là, 4 d'entre eux (1942, Ghostbusters, Bruce Lee et Biggles) se chargent mal. En effet, quand je «load» le programme tout va bien mais au milieu du chargement s'inscrit : «Read error b» «Rewind tape». Qu'est-ce que cela veut dire et comment y remédier ?

Hervé Charles Bernac

**R :** Il se peut que la cassette sur laquelle sont logés ces logiciels soit de mauvaise qualité, d'un usage trop fréquent, ou encore qu'elle ait été exposée à un champ magnétique (télévision, etc.). Tous ces facteurs peuvent altérer les possibilités sonores de la cassette et, dans ce cas, le chargement des programmes qui y sont contenus générera une erreur de lecture (Read error a ou b). Vérifiez aussi le niveau sonore de votre magnétophone car il est possible que la cassette en question contienne des logiciels enregistrés plus faiblement que tous les autres qui sont en votre possession.

**Q :** Je suis en possession d'un Amstrad CPC 6128 avec écran monochrome depuis Noël 1986. J'ai donc reçu l'ordinateur accompagné d'un manuel en accord avec celui-ci, mais, hélas, il n'était pas en français mais en anglais. A cause de ce gros problème je ne peux pas apprendre à programmer en BASIC. Ma question est donc la suivante : «Savez-vous où je pourrais m'en procurer un ?»

Ressiot Nicolas Ste Bazeille

**R :** Vous pouvez déposer une demande auprès du magasin chez lequel vous avez acheté votre ordinateur. Si votre essai ne s'avérait pas fructueux, il vous faudrait alors écrire à Amstrad France pour essayer

d'obtenir votre manuel en version française. Vous avez cependant une seconde possibilité qui est de vous procurer divers ouvrages traitant du BASIC sur Amstrad (aux Editions PSI par exemple)

**Q :** Je possède un CPC 464 et je désirerais échanger mon moniteur monochrome contre un moniteur couleur sans pour autant changer aussi le clavier. Est-ce possible ?

Mr Courtas Morigny

**R :** Ceci est encore une fois (et malheureusement) impossible. Les ordinateurs Amstrad sont en effet vendus avec leur propre moniteur et non en pièces détachées. Il vous faudrait donc soit en acheter un autre ou alors essayer de trouver un particulier qui pourrait satisfaire votre demande.

**Q :** Je possède un CPC 464 et j'y ai rajouté mon magnétophone pour charger la majorité des jeux. Seulement, pour cela, il me faut mettre le volume au maximum et cela fait un bruit d'enfer. Comment y remédier sans devoir acheter un autre magnétophone. J'ai un autre problème : j'ai en effet essayé de sauvegarder en utilisant la procédure habituelle. Cela fonctionne mais à partir du moment où je veux lire le programme mon problème se pose. L'enregistreur continue à tourner après la fin et l'ordinateur ne donne plus rien. En outre, le programme n'est pas chargé. Pouvez-vous m'éclairer ?

Corman Thierry Herstal

**R :** En ce qui concerne le volume, il vous suffit de brancher une fiche Jack dans votre prise casque. Si votre magnétophone n'en possède pas, vous pouvez alors brancher un interrupteur qui vous permettra de déconnecter votre haut-parleur pendant les chargements.

Quant à votre second problème, il est probable qu'il soit dû à un mauvais azimutage de votre tête de lecture. Il vous faut donc vous servir de la vis de réglage de ladite tête de façon à obtenir le son le plus aigu possible à la lecture d'un logiciel.

**Q :** Ignorant en matière d'ordinateurs, j'aimerais savoir s'il vous est possible de me communiquer une adresse de vendeurs en matériel informatique qui fournissent des moniteurs couleurs (de n'importe quelle marque), pas trop chers, équipés de prise péritel. En effet, je viens d'apprendre qu'avec une interface péritel on pouvait connecter un PC sur un moniteur muni de cette sorte de

prise. Je suis maintenant à la recherche de ce type de moniteur mais je ne sais pas où m'en procurer.

Alexis Henaux Chenôve.

**R :** Nous vous rappelons que tous les téléviseurs, ou moniteurs (dans le cas d'applications informatiques) comme les nomment les initiés, vendus dans le commerce possèdent une prise péritel depuis 1975. La seule différence existant entre un moniteur et un banal téléviseur réside dans le fait que le premier est conçu exclusivement pour l'informatique et ne possède donc pas obligatoirement une prise péritel, alors que le second en a automatiquement une mais n'est pas

\*\*\*\*\*

# Réussir

## disquettes

ORTHOGRAPHE 6e-5e  
ORTHOGRAPHE CM  
ORTHOGRAPHE CE  
LES 4 OPERATIONS

50 exercices, 2000 questions  
assistance en cas d'erreur  
enregistrement des résultats  
rédigée par des enseignants  
compatible AMSTRAD 464, 664, 6128  
documentation gratuite

AMM 03/88

\* Nom :  
\* Adresse :  
\* commande disquette ORTHOGRAPHE 6e-5e à 120 F  
\* disquette ORTHOGRAPHE CM à 120 F  
\* disquette ORTHOGRAPHE CE à 120 F  
\* disquette LES 4 OPERATIONS à 120 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  
\*\*\*\*\*



spécialisé dans ce type d'application. Par conséquent si vous décidez d'acquiescer l'interface péritel, n'importe quel téléviseur réalisé après 1975 pourra faire votre affaire.

**Q :** Je possède un CPC 464 monochrome et j'aimerais connaître une façon simple d'empêcher que la touche <ESC> et que <CTRL-SHIFT-ESC> soient pris en compte dans un programme.  
Eric Mermot.

**R :** D'une part il est vrai que quelquefois il est désagréable que certaines personnes puissent sans problèmes accéder et changer au gré de leurs fantaisies vos programmes personnels. Toutefois avant de répondre à votre question il faut savoir que l'emploi de tels techniques demande à ce que le ou les programmes soient testés avant d'insérer toutes fonctions d'arrêt du <BREAK> ou de la réinitialisation de l'ordinateur. Pour éviter un « reset » de votre CPC il vous suffit de faire un POKE &BDEE, &C9. Ceci a pour effet de produire un break au lieu de perdre le programme. Pour annuler la touche <ESC> vous devez inclure un CALL &BB48 en début de programme. Ces deux instructions sont identiques pour tous les CPC et devraient fonctionner normalement sans aucun problème de compatibilité.

**Q :** J'exerce un métier qui est proche des préoccupations informatiques. Je suis attaché de direction dans un hôpital, mais je reste en fait passif puisque je me contente de profiter des informations. J'envisage donc de me lancer un peu dans la micro-informatique qui, je pense, peut m'apporter beaucoup à titre personnel. Mais je suis novice et je me trouve bien démuni. Je viens d'acheter récemment le numéro de novembre d'Amstrad magazine qui m'a fortement intéressé. Je pense que le type de matériel qui serait souhaitable pour moi serait le CPC 464. Pouvez-vous me conseiller sur la démarche à suivre ? Je pense aussi qu'il me faudra un ouvrage d'initiation à la micro-informatique et plus particulièrement aux possibilités des Amstrad, à leur

fonctionnement, à leur structure et, bien sûr, à leur programmation. Dans mon cas, ce qui me paraît le plus important est de pouvoir classer les informations qui parfois me surpassent. J'ai donc beaucoup de pôles d'intérêt...  
Henri Musquin  
Lignières

**R :** Le problème est des plus délicats car il n'existe pas à proprement parler de méthode ou de recette miracle concernant le choix d'un ordinateur. Toutefois, les types d'applications qui lui sont destinés permettent de définir ses caractéristiques principales. Le CPC 464 est relativement conseillé pour l'initiation car c'est la version la moins onéreuse de la gamme Amstrad et disons-le la moins pratique. En effet, l'accès aux fichiers s'effectuant par le lecteur de cassette, il ne convient pas à la sauvegarde et aux chargements fréquents de données (lenteur oblige...). C'est pourquoi, pour l'application, nous vous conseillons le CPC 6128. Pourvu d'une mémoire plus vaste que le CPC 464 et d'un lecteur de disquettes, il vous permettra tous les traitements de fichiers dont vous aurez besoin, et ceci avec une rapidité satisfaisante. Le choix d'une version monochrome ou couleur ne revient qu'à vous. Il est fonction des moyens que vous possédez et, bien sûr, de vos propres goûts en matière de couleurs. Il faut cependant savoir que les deux versions ne sont pas interchangeables. Si vous désirez plus de précisions il vous faudra consulter un revendeur. En ce qui concerne une documentation traitant de l'Amstrad, le manuel fourni à l'achat du CPC s'avère complet et simple de compréhension pour un novice. Cependant une fois ce stade dépassé, des ouvrages complémentaires traitant de divers sujets (architecture interne, graphisme etc.) vous permettront d'accroître davantage vos connaissances en micro-informatique.

**Q :** Je possède un Amstrad CPC 464 et récemment je me suis aperçu en appuyant sur la touche PLAY de mon Data-corder de la forme étrange d'un élément du lecteur de

cassettes. Est-il normal qu'il y ait un bout métallique qui dépasse et qui ne soit pas parallèle au reste de l'appareil ?  
Yves Ancelin  
Fougères

**R :** Il n'y a aucune inquiétude à avoir quant à ce « bout métallique qui dépasse » car il est d'origine sur tous les Data-corder et ne saurait en aucun cas causer le moindre dommage à vos cassettes. Il fait partie intégrante de la tête d'écriture de votre lecteur de cassettes et semble tout à fait correctement placé. Il est donc inutile de paniquer pour ce modeste problème mécanique.

**Q :** J'ai fait récemment l'acquisition d'un joystick spectravideo quincshoot 2 et j'ai remarqué que le bouton de tir automatique ne fonctionne pas correctement. Pourriez-vous me dire pourquoi ce bouton de tir automatique pouvant être très utile ne marche pas ?  
Alice Guetan  
Toulouse

**R :** La raison est en fort simple. Sachez tout d'abord, que l'option tir automatique fonctionne à partir d'un circuit oscillateur interne au joystick. Cependant, pour un fonctionnement adéquat, le circuit doit être alimenté en +5v. Or celui-ci n'est pas alimenté en +5v mais par un signal exploitable par le circuit et bloque donc complètement le joystick. Par conséquent, pour les profanes, il faut savoir que c'est un défaut d'alimentation qui provoque ce fonctionnement anormal.

**Q :** Pourriez-vous répondre à un problème qui s'avère très utile ? Je possède maintenant un CPC 6128 et j'ai de nombreux jeux qui sont contenus sur cassettes. Possédant également un lecteur de cassettes Commodore tout neuf, je voudrais pouvoir utiliser ce dernier pour recopier mes logiciels sur disquettes. Je connais le mode de transposition mais ce qui me préoccupe c'est de savoir si je peux trouver et brancher une fiche 5 broches (TAPE du 6128) à la place de la fiche

plate du lecteur Commodore et surtout de quelle façon ?  
Abriel André  
Dole

**R :** Vous n'êtes certes pas le premier à vouloir modifier un magnétophone de récupération. Pour se faire, il vous faut avant tout vous procurer le schéma de brochage de la fiche du magnétophone avec les correspondances puis le comparer à celui de l'Amstrad. Si les noms des broches ne correspondaient pas, le câblage serait impossible à moins d'essayer de « bidouiller » ce qui ne réussit pas à tous les coups. Dans votre cas, sachez que le magnétophone Commodore ne peut s'adapter directement sur l'Amstrad. En effet, lorsque l'on frappe Save ou Load au clavier du Commodore, celui-ci alimente le moteur du magnétophone. Après la fin de toutes les opérations, il coupe cette alimentation ce qui a pour effet de stopper la lecture ou l'écriture de la bande. L'Amstrad, contrairement au Commodore, envoie juste des signaux de commandes de marche ou arrêt mais son magnétophone possède sa propre alimentation. C'est pourquoi votre adaptation est impossible à moins de réaliser une alimentation pour votre magnétophone et l'interface lui permettant d'être commandée par l'Amstrad.

**Q :** Mes enfants sont possesseurs d'un CPC 6128 à clavier QWERTY et ils ont acheté « Astérix et la potion magique ». Leur problème est que ce jeu ne passe pas. En effet, dès qu'il est chargé, l'ordinateur se vide. D'autre part, il semblerait d'après le vendeur qu'il fonctionne correctement sur clavier AZERTY. Devons-nous changer d'ordinateur (de clavier).  
Portha Gérard  
Luneville

**R :** Si votre ordinateur fonctionne normalement avec d'autres logiciels, il n'y a aucune raison de vouloir le changer ou le renvoyer. Ceci dit, votre problème peut provenir directement et tout simplement de votre disquette. Il n'y a en effet aucune autre cause évidente pour que ce jeu ne fonctionne pas.

# LISTING

## AMSAISIE

**N**ous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes. Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

Adresse :	Codes	Somme de contrôle
8 FA0	00 00 00 00 00 00 00	2F



### Mode d'emploi

Après lancement, spécifiez en hexadécimal (sans le préfixe '&') l'adresse de début d'implantation du L.M. Celle-ci s'affiche, suivie de ':' et d'un curseur clignotant. Entrez la série de huit codes, sans vous préoccuper des espaces et sans validez par RETURN (tout cela se réalise automatiquement). En fin de ligne et à l'affichage de ':',

entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR' vous signale une bétise. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle. Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauvegarder. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous. — Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadé-

fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera l'adresse de début qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PEN-

DU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE 'PENDU.BIN', b, &8DDO, &10AC. Enfantin !

```

10 * AMSAISIE par Denis JARRIL * [1660]
20 MEMORY &2000: DIM O$(18): MODE 1: B [17671]
ORDER: O: INK 0, 0: INK 1, 13: CLS: PRINT:
PRINT " I pour changer l'adresse cou
rante": PRINT " S pour sauvegarder les don
nees": PRINT " Tapez les caracteres s
ans espace ni return (tout se f
ait automatiquement).": PRINT
30 PRINT: INPUT " ADRESSE DE DEPART : [4110]
", A$: D$ = A$: IF A$ = "" THEN 30
40 A = VAL("&" + A$) [1273]
50 I = 0: A$ = HEX$(A, 4): PRINT: PRINT A$: [3200]
": "; C = VAL("&" + LEFT$(A$, 2)) + VAL("&"
+ RIGHT$(A$, 2))
60 T$ = "": WHILE T$ = "": CALL &BB8A: T$ = [3454]
INKEY$: CALL &BB8D: WEND: T$ = UPPER$(T$
)
70 IF T$ = "I" THEN CLS: RUN [1132]
80 IF T$ <> "S" THEN 110 ELSE D = VAL("&" + [3318]
&"+D$): IF D > 0 AND A < 0 THEN A = A + 6553
6
90 PRINT: PRINT: INPUT " NOM : ", N$: I [3394]
F N$ <> "" THEN SAVE N$, B, D, A - D + 1
100 GOTO 50 [384]
110 IF T$ <> CHR$(127) THEN 130 ELSE [7405]
IF I = 0 THEN 60 ELSE I = I - 1: PRINT CHR
$(8): " "; CHR$(8): IF I / 2 <> ROUND(I / 2
) THEN PRINT CHR$(8): " "; CHR$(8):
120 GOTO 60 [390]
130 IF T$ <> "0" OR T$ > "9" THEN SOUND [2693]
7, 150, 20: GOTO 60
140 IF T$ <> "A" AND T$ > "9" THEN SOUND [2632]
7, 150, 20: GOTO 60
150 PRINT T$: IF I = 15 THEN PRINT ": " [3278]
: ELSE IF I / 2 <> ROUND(I / 2) THEN PRIN
T " ";
160 O$(I) = T$ [592]
170 I = I + 1: IF I < 18 THEN 60 [1324]
180 FOR I = 0 TO 15 STEP 2: X = VAL("&" + [4450]
O$(I) + O$(I + 1)): POKE A, X: A = A + 1: C = C + X
: NEXT: C = C AND &FF
190 IF C = VAL("&" + O$(I) + O$(I + 1)) THE [2426]
N 50
200 SOUND 7, 50, 10: SOUND 7, 500, 10: PR [3493]
INT "ERREUR!": GOTO 40

```





**LISTING  
DU MOIS**

# LISTING

## DESTROY+

**V**ous désirez conserver sur disquette, quelques images de vos jeux préférés, changer leurs couleurs, les compiler ou non avant stockage, choisir les trames avant impression, etc. Alors voilà... Le lancement du premier listing, crée et sauvegarde les fichiers binaires : 'ROUTINE1.BIN', 'ROUTINE2.BIN', 'ROUTINE3.BIN' et 'TRAME.BIN' nécessaires au bon fonctionnement des programmes DESTROY+ et DESIGN.

**Programme DESTROY+** (second listing)

Soit les options du menu principal :

**DESTROY** : récupère les images de vos meilleurs jeux, par la création d'une routine d'interruption de l'adresse 48770 à 48800 (jamais utilisée par les logiciels, aucune modification après RESET). Suite aux commentaires, l'appui sur la barre d'espace provoque un RESET automatique. Activez la routine par CALL 48770. Chargez ensuite normalement un programme et à l'image tant désirée, pressez simultanément les touches R et T. Dès l'apparition du logo de DESTROY+, pressez une touche pour sauvegarder l'image écran sur cassette (oui, le lecteur ne fonctionne pas sous interruption, mais le transfert sur disquette est ensuite possible par l'option TRANSFERT détaillée plus loin). Sachez que le taux de réussite est d'environ 40 % pour les programmes en langage machine (ORPHEE, ZOMBI, AIRWOLF, METRO 2018, RAINBOW WARRIOR, etc.) et 95 % pour les programmes Basic.

**FICHER** : offre les fonctions CAT, DIR, ERA, REN, USER, TAPE et DISC comme sous



AMSDOS. Tapez le numéro de la fonction, ajoutez le complément d'information éventuel puis tapez ENTER. 8 permet le retour au menu principal.

### TRANSFERT :

- 1 - Sauve en un fichier binaire de 17 Ko, l'image qui se trouve en mémoire, ainsi qu'un petit chargeur Basic portant le même nom.
- 2 - Charge une image de 17 Ko en mémoire (les couleurs et le mode seront modifiés. Changez-les par l'option COULEUR).
- 3 - Charge l'image sauvegardée sur cassette par l'interrupteur de DESTROY+.
- 4 - Visualise l'image en mémoire.
- 5 - Catalogue de la disquette.
- 6 - Retour au menu principal.

### COMPILATION :

- 1 - Compile l'image en mémoire et la sauve sous un format portant l'extension '.CPL'.
- 2 - Charge une image compilée et la décompile.
- 3, 4, 5 - Voir transfert.

### COULEUR :

- B - Affiche la couleur de la bordure et attend la nouvelle valeur.
- 1 - Demande le numéro de la couleur, affiche sa valeur et attend la nouvelle valeur.
- M - Affiche le numéro du mode



et attend la nouvelle valeur.

**IMPRIMANTE** : active le programme DESIGN.

**FIN** : quitte le programme.

**Programme DESIGN** (troisième listing)

Permet la modification des trames qui composeront les tons de votre image et de visualiser les résultats avant impression. Le choix des options du menu principal s'effectue par les flèches droite et gauche et la validation par COPY ou ENTER.

**TRAME** : autorise la modification et le dessin de nouvelles trames (jusqu'à 256). Quatre fenêtres apparaissent à l'écran : la première propose 32 trames, la seconde contient le numéro de trame et de page, la troisième offre un zoom pour redessiner éventuellement la trame et la quatrième affiche celle-ci en taille réelle. Sélectionnez une trame à l'aide des flèches et validez par COPY ou ENTER. La trame apparaît dans les fenêtres 'zoom' et 'taille réelle'. Modifiez-la si besoin est à l'aide des flèches et inversez les couleurs par COPY ou ENTER. Validez par la barre d'espace la trame ainsi modifiée pour revenir dans la première fenêtre. Le changement de page s'effectue

par l'appui simultané sur SHIFT/flèche haut ou SHIFT/flèche bas. Attention à ne pas modifier les trames 0 à 31 utilisées par l'analyse automatique. Retournez au menu principal en validant la trame en bas à droite.

**FICHER** (sélection par menu déroulant) : charge une image standard (couleurs modifiées par DESTROY+) ou compilée au format DESTROY+, catalogue la disquette, sauve une trame modifiée.

**ECRAN** (sélection par menu déroulant) : Image trame : affiche l'image traduit en trames correspondantes aux couleurs. Image normale : affiche l'image normale. Auto réel : analyse les couleurs et détermine une trame pour chacune d'entre elles. Auto aléatoire : idem 'auto réel' mais en trames irrégulières. Manuel : sélection manuelle des trames. Sélectionnez la trame à modifier à l'aide des flèches et validez par COPY ou ENTER. Sélectionnez la nouvelle trame comme dans l'option TRAME. Validez 'Fin' en vidéo inverse (obtenu en déplaçant le curseur) pour retourner au menu principal. FIN : retour au menu principal, RESET Basic ou connection au CPM.

**Pascal Lesenne et Vladimir Ilyitch**

# LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

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

**CASSETTE** Arrêtez de taper !  
Retrouvez tous les listings de ce numéro (ou anciens numéros) sur K7  
Bon de commande page 123.



**DISQUETTE** Retrouvez tous les listings des 3 derniers numéros n° 30 - n° 31 - n° 32.

**PROMOTION**



Nous améliorons le service et nous vous faisons bénéficier d'un nouveau prix.  
Les programmes de ces 3 derniers numéros sont compilés sur cette disquette.

**170 F  
NOUVEAU PRIX  
140 F**

**13 programmes: 6 jeux et 7 utilitaires.**  
Ne manquez pas DESTROY+... exceptionnel!

### BON DE COMMANDE

Je commande la disquette 30.31.32 : 140 Frs  
Règlement par  Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat  
Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion  
5/7 rue de l'Amiral Courbet  
94160 SAINT-MANDÉ

Vous pouvez utiliser également le bon de commande des anciens numéros, cassettes, disquettes, page 123.

### AUTEURS

Nous attendons vos réalisations ! Vous programmez et vous souhaitez faire profiter nos lecteurs de vos productions originales. Faites nous parvenir ce bon dûment rempli.

Je soussigné \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_

Je certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier.

Date et signature obligatoires \_\_\_\_\_  
Tous nos listings parus sont rémunérés.



*Chers lecteurs,  
Tout talent se doit d'être socia-  
lement reconnu et justement  
récompensé. Sensibles à la qua-  
lité et à l'originalité toujours  
croissantes de vos créations,  
nous souhaitons promouvoir  
votre travail et créer l'émulation  
par une élection mensuelle (la  
nôtre) et un couronnement  
semestriel dûment gratifié.  
Ce dernier, lecteurs enthousias-  
tes et admiratifs, fait appel à vos  
suffrages (rubrique : listing du  
mois). Ils seront corroborés par  
l'avis de la rédaction.  
Ce mois-ci, les performances  
exemplaires du programme  
Destroy+ (de Pascal Lesenne &  
Vladimir Ilyitch, alias société  
Capt Kidd) lui valent de décro-  
cher la palme.*

*La rédaction.*

```
10 DATA 21,73,75,11,4C,9A,1,17,0,ED,80,21,8
A,75,11,DO,84,1,9F,0,ED,80,21,29,76,11,88,8
B,1,27,0,ED,80,21,50,76,11,A0,BC,1,15,0,ED,
BO,21,65,76,11,88,90,1,D6,0,ED,80,21,38,77,
11,82,BE,1,3,1,ED,80,C9,21,DO,FD,CD,5,BC,C9
,21,0,0,CD,5,1E84
20 DATA BC,C9,E,0,CD,15,B9,22,46,9B,C9,AF,3
2,70,85,21,0,CO,11,0,40,1,0,40,8,DD,21,6F,8
5,7E,32,6F,85,23,C5,7E,DD,BE,0,20,D,3A,70,8
5,3C,FE,FA,28,52,32,70,85,18,12,3A,70,85,FE
,3,30,46,FE,0,20,31,CD,25,85,7E,32,6F,85,C1
,23,8,78,B1,FE,0,20,1E84
30 DATA D1,CD,61,85,3E,95,12,13,3E,FF,12,ED
,53,CE,84,C9,3A,6F,85,FE,95,28,3,12,13,C9,3
E,95,12,13,AF,12,13,C9,CD,3C,85,18,CD,47,4,
CD,25,85,10,FB,AF,32,70,85,C9,CD,4D,85,18,8
C,3E,95,12,13,3A,70,85,3C,12,13,3A,6F,85,12
,13,AF,32,70,85,C9,3A,70,85,FE,218E
40 DATA 3,30,E5,FE,0,20,DO,18,B7,C9,11,0,40
,21,0,CO,1A,FE,95,28,5,77,23,13,18,F6,13,1A
,FE,0,28,D,FE,FF,C8,47,13,1A,13,77,23,10,FC
,18,E3,3E,95,18,E4,DD,66,5,DD,6E,4,DD,56,3,
DD,5E,2,DD,46,1,DD,4E,0,ED,80,C9,21,9D,90,1
,0,B1,11,AB,90,CD,2056
50 DATA 19,BD,CD,E0,BC,3E,0,32,16,91,C9,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,3A,16,91,6,1,3C,32,16,91
,FE,1,28,F,FE,7,28,6,3A,18,91,47,18,5,3E,1,
32,16,91,78,D9,E,88,B1,4F,ED,49,D9,3A,16,91
,FE,1,20,1A,E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,ED,79,3E,5
4,ED,79,198F
60 DATA 3E,1,ED,79,3E,4B,ED,79,C1,D1,E1,C9,
E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,ED,79,3A,19,91,ED,79,3
```

```
E,1,ED,79,3A,1A,91,ED,79,C1,D1,E1,C9,21,9D,
90,CD,E6,BC,3E,0,32,16,91,C9,0,0,1,0,0,3E,0
,CD,35,91,32,19,91,3E,1,CD,35,91,32,1A,91,0
,0,0,0,0,0,CD,2080
70 DATA 88,90,C9,CD,35,BC,21,43,91,16,0,5B,
19,7E,CB,F7,C9,14,10,15,1C,18,1D,C,8,0,16,6
,17,1E,0,1F,E,7,F,12,11,13,1A,19,1B,A,9,B,2
1,8F,BE,1,0,B1,11,BA,BE,CD,E0,BC,C9,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,FB,CD,37,BD,CD,62,8F,21,D1,B
8,36,2,176C
80 DATA 23,36,17,CD,CA,BE,3E,2C,21,0,CO,11,
0,40,CD,9E,BC,C3,0,0,F5,D5,E5,C5,3A,F4,84,F
E,10,28,D5,C1,E1,D1,F1,C9,11,40,0,CD,6,BC,C
D,2,BC,CD,4E,8B,CD,8A,8B,6,26,21,3C,8F,7E,C
D,5A,8B,23,10,F9,3E,2,CD,DE,8B,11,38,1,21,7
E,1,CD,EA,8B,6,14,DD,2629
90 DATA 21,14,8F,26,1,DD,6E,1,16,1,DD,5E,0,
C5,CD,F6,8B,DD,23,DD,23,C1,10,EB,CD,18,8B,C
3,18,8B,38,68,36,68,36,7C,36,78,30,78,3E,78
,36,78,36,6E,2C,6E,46,6E,36,4E,12,4E,2C,6E,
12,4E,12,48,36,48,36,50,36,48,46,68,46,6E,4
,1,1F,C,2,44,45,53,54,52,185A
100 DATA 4F,59,F,3,1F,8,C,43,52,45,41,54,49
,4F,4E,20,44,55,20,43,41,50,54,20,48,49,44,
44,CD,11,BC,32,DO,C7,CD,3B,BC,ED,43,D1,C7,2
1,D3,C7,6,10,78,3D,C5,E5,CD,35,8C,E1,70,23,
71,23,C1,10,F1,C9,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,1988
110 DATA 11,0,40,21,0,CO,1A,FE,95,28,5,77,2
3,13,18,F6,13,1A,FE,0,28,D,FE,FF,C8,47,13,1
A,13,77,23,10,FC,18,E3,3E,95,18,E4,DD,66,5,
DD,6E,4,DD,56,3,DD,5E,2,DD,46,1,DD,4E,0,ED,
80,C9,78,CD,1C,BD,C9,7B,21,0,0,CD,1F,BD,C9,
2E,11,26,2,E5,CD,1FB3
120 DATA 7E,80,CD,6D,80,E1,2C,E5,CD,6D,80,E
1,2D,7C,C6,5,67,FE,39,20,E9,7D,C6,3,6F,FE,1
A,20,DF,C9,CD,75,8B,3E,FF,CD,5A,8B,CD,5A,8B
,CD,5A,8B,C3,5A,8B,E5,D5,EB,3E,FF,CD,AB,8B,
E1,11,8,0,19,EB,E1,C9,EB,6,8,C5,7E,CD,9F,80
,7E,CD,9F,80,C1,23,10,F3,C9,2DA9
130 DATA 6,8,CB,27,F5,38,4,3E,FB,18,2,3E,F9
,CD,5A,8B,F1,10,EF,C9,CD,78,8B,2D,25,1,AA,0
,CD,4A,BC,C9,CD,78,8B,2D,25,1,FF,0,CD,4A,BC
,C9,21,E0,80,1,0,B1,11,EB,80,CD,19,BD,CD,E0
,BC,3E,4,32,59,81,C9,0,0,55,0,0,B1,EB,80,0,
0,0,3A,59,81,6,2237
140 DATA 2,3C,32,59,81,FE,4,38,F,FE,7,28,6,
3A,5B,81,47,18,5,3E,1,32,59,81,78,D9,E,88,B
1,4F,ED,49,D9,3A,59,81,FE,4,30,1A,E5,D5,C5,
1,0,7F,3E,0,ED,79,3E,4B,ED,79,3E,1,ED,79,3E
,54,ED,79,C1,D1,E1,C9,E5,D5,C5,1,0,7F,3E,0,
ED,79,3A,5C,81,ED,21F3
150 DATA 79,3E,1,ED,79,3A,5D,81,ED,79,C1,D1
,E1,C9,21,E0,80,CD,E6,BC,3E,0,32,59,81,C9,0
,0,0,54,40,42,0,CD,78,81,32,5C,81,3E,1,CD,7
8,81,32,5D,81,CD,11,BC,0,0,0,CD,CB,80,C9,CD
,35,BC,21,86,81,16,0,58,19,7E,CB,F7,C9,14,1
0,15,1C,18,1D,C,8,D,2037
160 DATA 16,6,17,1E,0,1F,E,7,F,12,11,13,1A,
19,1B,A,9,B,DD,21,CO,81,6,8,C5,DD,56,1,DD,5
E,0,21,DO,81,1,50,0,ED,80,DD,23,DD,23,C1,10
,EA,C9,0,0,20,E3,20,EB,20,F3,20,FB,70,C3,70
,CB,70,D3,70,DE,0,0,0,0,0,CO,CO,CO,CO,0,C,C
```

```
C,C,0,1803
170 DATA CC,CC,CC,CC,0,30,30,30,30,0,F0,F0,
F0,F0,0,3C,3C,3C,3C,0,FC,FC,FC,FC,0,3,3,3,3
,0,C3,C3,C3,C3,0,F,F,F,F,0,CF,CF,CF,CF,0,33
,33,33,33,0,F3,F3,F3,F3,0,3F,3F,3F,3F,0,FF,
FF,FF,FF,0,DD,21,CO,81,6,8,C5,DD,56,1,DD,5E
,0,21,3D,228F
180 DATA 82,1,14,0,ED,80,DD,23,DD,23,C1,10,
EA,C9,0,0,0,0,0,F0,F0,F0,F0,0,F,F,F,F,0,FF,
FF,FF,FF,0,0,43,21,22,95,C5,E5,5E,16,0,CB,2
3,CB,12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,21,32,9D,19
,3E,FF,CD,AB,8B,3E,FF,CD,5A,8B,CD,5A,8B,CD,
5A,8B,CD,5A,8B,3E,24C3
190 DATA 20,CD,5A,8B,E1,C1,23,10,CE,C9,CD,2
8,8D,CD,2E,8D,38,FB,3E,1B,CD,3A,83,3E,33,CD
,3A,83,3E,14,CD,3A,83,3E,A,CD,3A,83,21,0,CO
,22,38,83,6,28,C5,CD,20,83,2A,38,83,23,22,3
6,83,2B,CD,E5,82,22,38,83,CD,13,83,6,4E,2A,
36,83,C5,E5,CD,E5,82,CD,13,83,2282
200 DATA E1,C1,23,10,F3,CD,E5,82,6,7,CD,15,
83,3E,A,CD,3A,83,C1,10,C9,C9,6,7,C5,11,40,8
3,4E,6,8,1A,CB,21,CB,17,12,13,10,F7,C1,7B,F
E,3,28,6,22,34,83,CD,9,83,10,E2,2A,34,83,C9
,11,0,8,19,DO,11,50,CO,19,C9,6,8,11,40,83,1
A,CD,3A,83,13,10,F9,1096
210 DATA C9,3E,1B,CD,3A,83,3E,4C,CD,3A,83,3
E,7F,CD,3A,83,3E,2,C3,3A,83,0,0,0,0,0,0,CD,
2B,BD,30,FB,C9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,C70
220 DATA 1,0,8,21,32,95,AF,77,B,23,78,B1,FE
,0,20,F6,1,0,0,79,E6,55,CD,9,94,32,91,94,79
,CB,3F,E6,55,CD,9,94,5F,3E,FO,CD,BA,94,3A,9
1,94,5F,3E,F,CD,BA,94,3,78,FE,1,C2,E1,93,C9
,26,0,6F,E6,1,28,2,26,8,7D,E6,4,28,4,3E,2,B
4,67,7D,E6,208C
230 DATA 10,28,4,3E,4,84,67,7D,E6,40,28,4,3
E,1,84,67,7C,C9,1,0,8,21,32,95,AF,77,B,23,7
8,B1,FE,0,20,F6,1,0,0,79,E6,F,32,91,94,79,C
B,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,32,92,94,21,91,94,86
,EE,FF,E6,F,1E,0,CD,94,94,3A,92,94,21,91,94
,A6,1E,3,CD,94,94,2098
240 DATA 3A,91,94,EE,FF,21,92,94,A6,1E,1,CD
,94,94,3A,92,94,EE,FF,21,91,94,A6,1E,2,CD,9
4,94,3,78,FE,1,C2,42,94,C9,0,0,0,32,93,94,2
6,0,6F,E6,1,FE,0,C4,FO,94,7D,E6,2,FE,0,C4,F
3,94,7D,E6,4,FE,0,C4,FB,94,7D,E6,8,FE,0,C4,
FD,94,7C,32,93,94,2887
250 DATA 21,22,95,16,0,19,5E,CB,23,CB,12,CB
,23,CB,12,CB,23,CB,12,21,32,9D,19,E5,21,32,
95,9,DD,E1,C5,6,8,11,0,1,3A,93,94,DD,A6,0,8
6,77,DD,23,19,10,F3,C1,C9,26,3,C9,3E,C,84,6
7,C9,3E,30,84,67,C9,3E,CO,84,67,C9,21,0,CO,
16,0,1,0,8,5E,E5,21,1E87
260 DATA 32,95,19,7E,E1,77,23,B,78,B1,FE,0,
20,EF,14,7A,FE,8,20,E6,C9,0,1,2,3,4,5,6,7,8
,9,A,B,C,D,E,F,0,0,9F5
270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,8,80,4,40,8,80,4,4
0,CO,C,CO,C,CO,C,CO,C,88,22,88,22,88,22,88,
22,44,88,11,22,44,88,11,22,88,88,22,22,88,8
8,22,22,CC,33,CC,33,CC,33,CC,33,AA,55,AA,55
,AA,55,AA,55,77,77,DD,DD,77,77,DD,DD,33,FF,
CC,FF,33,FF,CC,1E59
280 DATA FF,FF,55,FF,AA,FF,55,FF,AA,F7,7F,F
B,BF,F7,7F,FB,BF,EE,BB,EE,BB,EE,BB,EE,BB,FF
,77,FF,DD,FF,77,FF,DD,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
FF,0,0,0,0,0,0,0,0,4,0,20,0,10,0,2,40,
8,40,2,20,4,20,8,42,10,44,1,44,1,44,44,21,8
B,42,24,88,22,2702
290 DATA 44,25,52,22,49,25,49,24,49,4A,52,4
A,69,25,4A,29,95,95,25,D4,49,96,25,D4,2B,9A
,55,D2,58,D2,65,2B,82,D6,55,6D,DA,AA,5B,D6,
```

```
5D,FA,AD,F6,AD,EB,B6,D5,6B,8B,5D,EA,DF,8B,7
D,8B,5D,FD,77,DE,7D,EE,F7,ED,FB,DF,FE,7F,ED
,FF,BE,EF,BF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,308D
300 DATA FF,CO,60,30,18,C,6,3,81,3,6,C,18,3
0,60,CO,81,66,561
310 MODE 2:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26
311 LOCATE 5,2:PRINT " DESTROY+ ET DESIGN
"
312 LOCATE 30,4:PRINT " Creation du Capt Ki
dd et de Vladimir Ilyitch"
320 V=1:I=0:VL=0:DEB=30000:FIN=30789:GOSUB
410
330 V=1:VL=0:DEB=32768:FIN=33608:GOSUB 410
340 V=1:VL=0:DEB=37838:FIN=38195:GOSUB 410
350 V=1:VL=0:DEB=40242:FIN=40498:GOSUB 410
360 SAVE"ROUTINE1",B,30000,789
370 SAVE"ROUTINE2",B,32768,840
380 SAVE"ROUTINE3",B,37838,357
390 SAVE"TRAME",B,40242,256
400 END
410 FOR T=DEB TO FIN:READ A#:A=VAL("&"+A#):
VL=VL+A#:POKE T,A
420 V=V+1:IF V=80 THEN I=I+10:V=0:READ A#:I
F VAL("&"+A#)<> VL THEN PRINT "ERREUR EN LI
GNE ";I:END ELSE VL=0:PRINT "LIGNE";I;"CORR
ECTE":PRINT
430 NEXT T
440 I=I+10:V=0:READ A#:IF VAL("&"+A#)<> VL
THEN PRINT "ERREUR EN LIGNE ";I:END ELSE VL
=0:PRINT "LIGNE";I;"CORRECTE":PRINT
450 RETURN

10 **** la ligne 70 seulement pou [2267]
r le cpc 464 ****
20 [117]
30 *** detournement du vecteur RE [3636]
ADY sur RUN ****
40 [117]
50 *** interceptions des erreurs [2455]
du drive . pratique non ....? ***
60 [117]
70 FOR T=34900 TO 34920:READ A#:POK
E T,VAL("&"+A#):NEXT T:POKE &AC01,&
CD:POKE &AC02,&54:POKE &AC03,&88:DA
TA 21,0,0,1,0,0,11,0,0,3E,0,DF,65,8
8,C3,00,00,BD,E9,FD,C9
80 ON BREAK GOSUB 1920 [702]
90 PEN 1:PAPER 0:CALL &BBFF:CALL &B
BBA:OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:SUP=36
999 [2480]
100 IF PEEK(34999)=1 THEN CALL 3500 [4695]
0:CALL 36000,192*256,64*256,64*256:
POKE 34999,0
110 COU1=20:COU2=0 [716]
120 IF PEEK(34444)=2 THEN 180 [1694]
130 IF PEEK(34444)=1 THEN 150 [1308]
140 SYMBOL AFTER 199:OPENOUT"B":MEM [5218]
ORY 16383:CLOSEOUT:LOAD"routine1":C
ALL 30000
150 GOSUB 510 [919]
160 POKE 34444,2 [293]
170 POKE SUP,1 [270]
180 GOSUB 1080 [899]
190 CALL &910A:GOSUB 310 [995]
200 A=VAL(INKEY#+" "):IF A=0 THEN 2 [2201]
00
210 IF A>7 THEN 200 [902]
220 PEN 3 [547]
230 IF A=1 THEN GOTO 1350 [1649]
```



```

240 IF A=2 THEN GOSUB 1150:GOTO 190 [1372]
250 IF A=3 THEN GOTO 1410 [1510]
260 IF A=5 THEN GOTO 2330 [723]
270 IF A=6 THEN CLS:PEN 1:LOCATE 5,
5:PRINT "INTRODUIR DISQUETTE":LOCA
TE 11,8:PRINT DE$:LOCATE 2,11:PEN 3
:PRINT "ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":
CALL &BB18:RUN"DESIGN"
280 IF A=7 THEN CLS:INK 0,13:BORDER [11463]
13:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,13:PEN
1:PRINT " LE "CAP$:PRINT:PRI
NT:PRINT" A ETE TRES HEUREUX DE":
PRINT:PRINT" TRAVAILLER AVEC VOU
S":CALL &BB18:GOTO 300
290 GOTO 1930 [377]
300 POKE &AC01,201:END [497]
310 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2 [2599]
4:INK 2,2:INK 3,20
320 PEN 3:LOCATE 16,4:PRINT DE$ [11305]
330 LOCATE 6,25:PRINT "UNE CREATION [2490]
DU "+CAP$:" 1987"
340 RESTORE 1140:ORIGIN -200,0:MOVE [4333]
312,382:FOR T=1 TO 20:READ A,B:DR
A A,B,2:NEXT T
350 RESTORE 1140:ORIGIN 216,0:MOVE [3909]
312,382:FOR T=1 TO 20:READ A,B:DR
A A,B:NEXT T
360 PEN 1:LOCATE 1,12:PRINT USING"& [2635]
";KID$:
370 LOCATE 35,12:PRINT USING"&";KID [1131]
$
380 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(220 [3062]
)+STRING$(38,219)+CHR$(218)
390 LOCATE 1,2:PRINT CHR$(221);:LOC [5006]
ATE 1,23:PRINT CHR$(221);:LOCATE 40
,2:PRINT CHR$(222);:LOCATE 40,23:PR
INT CHR$(222);
400 LOCATE 1,24:PRINT CHR$(215)+STR [3725]
ING$(38,216)+CHR$(217);
410 WINDOW 7,33,6,23:PEN 1 [1198]
420 LOCATE 12,2:PRINT "MENU" [932]
430 LOCATE 7,4:PRINT"1.....DESTRO [1956]
Y"
440 LOCATE 7,6:PRINT"2.....FICHIE [1783]
R"
450 LOCATE 7,8:PRINT"3.....TRANSFER [2284]
T"
460 LOCATE 7,10:PRINT "4.....COMPI [1129]
LAT"
470 LOCATE 7,12:PRINT "5.....COUL [2081]
EUR"
480 LOCATE 7,14:PRINT "6....IMPRIMA [1314]
NTE"
490 LOCATE 7,16:PRINT "7..... [2029]
FIN"
500 RETURN [555]
510 SYMBOL 199,255,0,0,0,0,255,252, [2378]
252
520 SYMBOL 200,124,126,119,99,119,1 [2253]
26,124
530 SYMBOL 201,62,127,112,126,112,1 [2475]
27,62
540 SYMBOL 202,62,127,121,62,79,127 [1852]
,62
550 SYMBOL 203,63,126,24,24,24,2, [1963]
4
560 SYMBOL 204,126,127,115,126,110, [2455]
103,99
570 SYMBOL 205,62,127,119,99,119,12 [2057]
7,62

```

```

580 SYMBOL 206,97,115,63,30,28,56,1 [2092]
12
590 SYMBOL 207,8,24,30,127,60,12,8 [1674]
600 SYMBOL 208,112,176,54,123,50,12 [1909]
4,55,98
610 SYMBOL 209,12,4,48,28,24,24,56, [1819]
12
620 SYMBOL 210,48,24,13,22,54,54,54 [1855]
,92
630 SYMBOL 211,39,78,218,218,210,22 [2132]
7,126,60
640 SYMBOL 212,69,62,30,6,62,102,12 [2223]
7,50
650 SYMBOL 213,22,59,27,27,27,30,24 [1820]
,40
660 SYMBOL 214,8,24,62,24,24,24,58, [1641]
12
670 SYMBOL 215,86,75,85,74,69,32,31 [1352]
680 SYMBOL 216,0,255,85,170,85,0,25 [1506]
5
690 SYMBOL 217,82,170,82,170,82,4,2 [1716]
48
700 SYMBOL 218,0,248,4,82,170,82,17 [2019]
0,82
710 SYMBOL 219,0,255,0,85,170,85,25 [2000]
5,0
720 SYMBOL 220,0,31,32,69,74,85,75, [1785]
86
730 SYMBOL 221,86,74,86,74,86,74,86 [1605]
,74
740 SYMBOL 222,82,106,82,106,82,106 [2555]
,82,106
750 SYMBOL 223,63,63,255,255,255,25 [3018]
5,63,207
760 SYMBOL 224,12,12,255,255,255,0, [2117]
255,255
770 SYMBOL 225,48,48,255,255,255,0, [2275]
255,255
780 SYMBOL 226,252,252,255,255,255, [2507]
255,252,243
790 SYMBOL 227,0,0,0,0,0,255,255,25 [2233]
5
800 SYMBOL 228,255,3,3,3,3,255,255, [1905]
255
810 SYMBOL 229,255,255,255,255,255, [2117]
207,255,207
820 SYMBOL 230,255,0,0,0,0,255,63,6 [2282]
3
830 SYMBOL 231,255,255,63,63,63,63, [1868]
63,255
840 SYMBOL 232,255,255,252,252,252, [2078]
252,252,255
850 SYMBOL 233,255,192,192,192,192, [2131]
255,255,255
860 SYMBOL 234,255,255,255,255,255, [2864]
243,255,255
870 SYMBOL 235,0,0,0,7,15,27,50,38 [1925]
880 SYMBOL 236,0,127,129,129,129,19 [2153]
2,126,103
890 SYMBOL 237,15,11,238,123,191,25 [1719]
5,111,191
900 SYMBOL 238,254,255,2,3,240,190, [2539]
243,251
910 SYMBOL 239,0,128,224,240,120,60 [2801]
,20,248
920 SYMBOL 250,1,1,1,7,4,4,7,0 [1765]
930 SYMBOL 251,112,30,3,30,48,32,22 [1654]
4,0
940 SYMBOL 252,72,79,207,15,9,12,7, [1834]
0

```

```

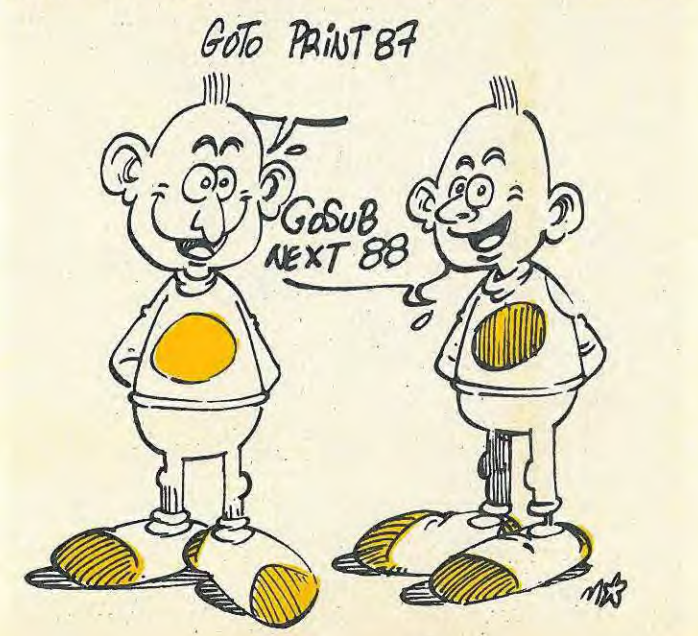
950 SYMBOL 253,1,193,247,15,193,192 [1971]
,255,0
960 SYMBOL 254,0,0,0,240,16,16,240, [2004]
0
970 SYMBOL 255,0,0,255,0,0,255,0,0 [2011]
980 SYMBOL 240,79,184,160,224,48,31 [2147]
,0,15
990 SYMBOL 241,225,51,94,127,150,15 [2684]
8,251,253
1000 SYMBOL 242,129,0,0,128,192,108 [2036]
,63,239
1010 SYMBOL 243,191,255,63,0,15,24, [2580]
224,128
1020 SYMBOL 244,128,224,184,252,224 [1898]
,32,32,224
1030 SYMBOL 245,31,0,0,0,0,0,0,0 [1881]
1040 SYMBOL 246,254,63,30,124,62,12 [1944]
7,64,192
1050 SYMBOL 247,62,204,112,7,60,231 [1900]
,60,104
1060 SYMBOL 248,1,7,12,248,12,231,6 [1951]
1,1
1070 SYMBOL 249,128,0,0,0,0,0,0,0:R [1504]
ETURN
1080 DE$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(2 [5162]
02)+CHR$(203)+CHR$(204)+CHR$(205)+C
HR$(206)+CHR$(32)+CHR$(207)
1090 CAP$=CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$( [5246]
213)+CHR$(214)+CHR$(32)+CHR$(208)+C
HR$(209)+CHR$(210)+CHR$(210)
1100 TT=235:FOR I=1 TO 4:FOR T=TT T [4249]
O TT+4:KID$=KID$+CHR$(T):NEXT T:TT=
TT+5:KID$=KID$+CHR$(10)+STRING$(5,8
):NEXT I
1110 K$(0)=STRING$(4,227)+CHR$(10)+ [4514]
STRING$(4,8)+CHR$(226)+CHR$(225)+CH
R$(224)+CHR$(223)
1120 K$(1)=CHR$(233)+CHR$(199)+CHR$ [6094]
(230)+CHR$(228)+CHR$(10)+STRING$(4,
8)+CHR$(234)+CHR$(232)+CHR$(231)+CH
R$(229)
1130 RETURN [555]
1140 DATA 312,360,310,360,310,380,3 [8323]
10,376,304,376,318,376,310,376,310,
366,300,366,326,366,310,334,274,334
,300,366,274,334,274,328,310,328,31
0,336,310,328,326,360,326,366
1150 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1 [17853]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$:STRING$(7,32);"GESTION DE FIC
HIER SUR DISQUETTE ";STRING$(7,32);
DE$;:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1160 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2256]
(PEEK(SUP))
1170 WINDOW #1,1,80,5,25:PAPER #1,0 [1523]
:CLS#1
1180 WINDOW #2,1,80,6,24 [1214]
1190 EC=4:WINDOW #3,64,79,6,24:PAPE [4832]
R #3,1:PEN #3,0:WL1=64:WL2=79:WH1=6
:WH2=24:GOSUB 2300
1200 WINDOW #4,3,61,6,20:WL1=2:WL2= [3738]
61:WH1=6:WH2=20:GOSUB 2300
1210 WINDOW #5,12,48,22,24:WL1=12:W [4293]
L2=48:WH1=22:WH2=24:GOSUB 2300:CLS
#3:CLS #4:CLS #5
1220 C$(0)="CAT":C$(1)="DIR":C$(2)= [9122]
"ERA":C$(3)="REN":C$(4)="USER":C$(5

```

```

)="TAPE":C$(6)="DISC":C$(7)="FIN":F
OR T=0 TO 7: LOCATE #3,2,T*2+3:PRIN
T #3,T+1;".....":C$(T);:NEXT T
1230 PRINT #5:PRINT #5,"OPTION"; [1808]
1240 A=VAL(INKEY$+" "):IF A=0 THEN [2601]
1240
1250 IF A>8 THEN 1240 [532]
1260 PRINT #5," ";C$(A-1); [1230]
1270 IF A=1 THEN LOCATE 1,5:PAPER # [10577]
1,0:CLS #1:PRINT STRING$(30,255)" C
A T A L O G U E "STRING$(31,255):W
INDOW SWAP 2,0:CAT:WINDOW SWAP 2,0:
PAPER #1,1:CALL &BB18:GOTO 1170
1280 IF A=2 THEN INPUT#5," ",A$:WIN [4199]
DOW SWAP 0,4:IDIR,@A$:WINDOW SWAP 0
,4:GOTO 1230-
1290 IF A=3 THEN INPUT#5," ",A$:WIN [10960]
DOW SWAP 0,4:IDIR,@A$:INPUT "CONFIR
MER (O/N) ",R$:R$=UPPER$(R$):IF R$=
"O" THEN IERA,@A$:PRINT "EFFACER":W
INDOW SWAP 0,4:GOTO 1230 ELSE PRINT
"ANNULER":WINDOW SWAP 0,4:GOTO 123
0
1300 IF A=4 THEN INPUT#5," ",N$,A$: [4665]
WINDOW SWAP 0,4:IDIR,@N$,@A$:WINDOW
SWAP 0,4:GOTO 1230
1310 IF A=5 THEN INPUT#5," ",A:WIND [5975]
OW SWAP 0,4:IDIR,A:PRINT "USER ";A
:WINDOW SWAP 0,4:GOTO 1230
1320 IF A=6 THEN WINDOW SWAP 0,5:GO [4750]
SUB 1760:WINDOW SWAP 0,5:WINDOW SWA
P 0,4:POKE SUP,0:WINDOW SWAP 0,4:IT
APE:GOTO 1160
1330 IF A=7 THEN WINDOW SWAP 0,4:PO [2747]
KE SUP,1:WINDOW SWAP 0,4:IDISC:GOTO
1160
1340 RETURN [555]
1350 CLS:PEN 1:INK 0,13:BORDER 13:I [1967]
NK 2,13:INK 3,13:INK 1,26
1360 CALL 39514:ORD=PEEK(39751) [1821]
1370 IF ORD=0 THEN POKE 48832,&B4:V [3634]
ALL=&F1 ELSE POKE 48832,&B6:VALL=&3
B
1380 POKE 48831,VALL [738]
1390 POKE &BEC2,12:PRINT:PRINT" [11303]

```





```

APRES RESET TAPÉZ":PRINT:PRINT "
CALL 48770 ET "DE$:PRINT:PRINT " D
EMARRERA SUR L'ACTION":PRINT:PRINT "
DES TOUCHES R ET T"
1400 PRINT:PRINT " CHARGEZ VOTRE [9540]
JEU":PRINT:PRINT " NORMALEMENT METT
EZ UNE K7":PRINT:PRINT " VIERGE PRES
S REC AND PLAY":CALL &BB18:IBASIC
1410 GOSUB 1880:WINDOW 49,78,6,18:P [2191]
APER 1:PEN 0:CLS
1420 LOCATE 1,2:PRINT " 1/.....SAU [927]
VE IMAGE STANDARD"
1430 LOCATE 1,4:PRINT " 2/.....CHAR [3660]
GE IMAGE STANDARD"
1440 LOCATE 1,6:PRINT " 3/.....CHARG [2504]
E IMAGE "+DE$
1450 LOCATE 1,8:PRINT " 4/..... [2849]
,IMAGE EN MEMOIRE"
1460 LOCATE 1,10:PRINT " 5/..... [2693]
.....CATALOGUE"
1470 LOCATE 1,12:PRINT " 6/..... [2298]
.....FIN"
1480 WINDOW #1,2,44,6,24:WL1=2:WL2= [3257]
44:WH1=6:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
1490 WL1=49:WL2=78:WH1=6:WH2=18:EC= [3094]
4:GOSUB 2300
1500 PAPER 0:PEN 1:WINDOW 49,78,20, [4927]
24:WL1=49:WL2=78:WH1=20:WH2=24:EC=4
:GOSUB 2300
1510 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1510 [1443]
1520 A=VAL(A$+" "):IF A=0 THEN 151 [2303]
0
1530 VA=0 [564]
1540 IF A=6 THEN GOTO 190 [1133]
1550 IF A<1 OR A>5 THEN 1510 [909]
1560 IF A=5 THEN WINDOW SWAP 1,0:ID [3376]
IR:WINDOW SWAP 1,0:GOTO 1510
1570 IF A=3 THEN 1610 [903]
1580 IF A=1 THEN GOSUB 1730:GOTO 16 [2600]
40
1590 IF A=2 THEN GOSUB 1720:GOTO 16 [1578]
60
1600 IF A=4 THEN A=3:GOTO 1640 [1382]
1610 PRINT:PRINT:PRINT " CHARGE K7 [3898]
ET PRESS PLAY":CALL &BB18
1620 RESTORE 1620:FOR T=33000 TO 33 [7217]
011:READ A$:POKE T,VAL("&"+A$):NEXT
T:DATA 3E,2C,21,00,40,11,00,40,CD,
A1,BC,C9
1630 CALL 48134,64:MODE 2:CALL 3300 [7619]
0:CALL 48134,192:GOSUB 2220:POKE &9
118,2:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NEXT
T:CALL &910A:INK 0,COU1:INK 1,COU2
:BORDER COU1:GOTO 1410
1640 GOSUB 2220:POKE &9118,2:CALL 3 [6866]
7000:FOR T=1 TO 20:NEXT T:CALL &910
A:INK 0,COU1:INK 1,COU2:BORDER COU1
1650 IF A=3 THEN GOTO 1510 [1514]
1660 PRINT " NOM DU DESSIN " [2011]
:PRINT:INPUT " ",N$
1670 IF N$="" THEN CLS:GOTO 1510 [1645]
1680 IF INSTR(N$,".")=0 AND AV=1 T [2427]
HEN N$=N$+".BIN"
1690 IF AV=1 THEN CALL 48134,64:LOA [2114]
D "!"N$,64*256:CALL 48134,192:A=3:
CLS:GOTO 1640
1700 GOSUB 1810:SAVE N$+".BIN",B,64 [1725]
*256,64*256
1710 CLS:GOTO 1410 [945]
1720 AV=1:PRINT STRING$(12,255)+"CH [3233]

```

```

ARGE"+STRING$(12,255):GOTO 1740
1730 AV=0:PRINT STRING$(12,255)+"SA [1759]
UVE"+STRING$(13,255)
1740 IF PEEK(SUP)=1 THEN :DISC:RETU [1544]
RN
1750 :TAPE:RETURN [940]
1760 CLS:PRINT:INPUT " VITESSE DE C [3869]
HARGEMENT (0,1,2) ",A
1770 IF A<0 OR A>2 THEN 1760 [1176]
1780 IF A>1 AND A<2 THEN SPEED WRIT [2581]
E A
1790 IF A=2 THEN POKE 47313,2:POKE [2326]
47314,23
1800 RETURN [555]
1810 C=9:OPENOUT"BIDON":CLOSEOUT:OP [3182]
ENDOUT N$+".BAS"
1820 IF PEEK(18384)>=3 THEN PEEK(18 [2355]
384),2
1830 PRINT #C,"10 BUF=51152:MODE "+ [3108]
STR$(PEEK(18384))
1840 PRINT #C,"20 LOAD "+CHR$(34)+" [2787]
!"N$+".BIN"+CHR$(34)+",192*256"
1850 PRINT #C,"30 BORDER PEEK(BUF+1 [12577]
) AND 31,PEEK(BUF+2) AND 31:BUF=BUF
+3:FOR T=15 TO 0 STEP -1:INK T,PEEK
(BUF) AND 31,PEEK(BUF+1) AND 31:BUF
=BUF+2:NEXT T"
1860 PRINT #C,"40 GOTO 40" [1930]
1870 CLOSEOUT:RETURN [1447]
1880 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1: [16742]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$:STRING$(7,32);" GESTION D
ES TRANSFERTS ";STRING$(7,32);
DE$:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1890 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2811]
(PEEK(SUP)):RETURN
1900 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1: [16350]
INK 1,COU2:LOCATE 1,1:PRINT USING "
&";KID$:EC=6:WL1=8:WL2=72:WH1=2:WH2
=3:GOSUB 2300:MOVE 7*8,374:TAG:PRIN
T DE$:STRING$(7,32);" GESTION DE
FICHIER COMPILE ";STRING$(7,32);
DE$:TAGOFF:WL1=76:WL2=79:GOSUB 230
0
1910 LOCATE 76,2:PRINT USING "&";K$ [2811]
(PEEK(SUP)):RETURN
1920 RUN [243]
1930 GOSUB 1900:EC=4:WINDOW 49,78,6 [5414]
,18:PAPER 1:PEN 0:WL1=49:WL2=78:WH1
=6:WH2=18:GOSUB 2300
1940 CLS:C=3 [337]
1950 PRINT:PRINT:PRINT TAB(C)"1/ .. [3565]
.....COMPILE"
1960 PRINT:PRINT TAB(C)"2/ ..... [4168]
.....DECOMPILE"
1970 PRINT:PRINT TAB(C)"3/ ..... [3662]
.....CATALOGUE"
1980 PRINT:PRINT TAB(C)"4/ ..... [2803]
MAGE EN MEMOIRE"
1990 PRINT:PRINT TAB(C)"5/ ..... [3154]
.....FIN"
2000 PRINT CHR$(24):WINDOW SWAP 1,0 [1200]
2010 WINDOW #1,2,44,6,24:WL1=2:WL2= [3257]
44:WH1=6:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
2020 WINDOW 49,78,20,24:WL1=49:WL2= [2854]
78:WH1=20:WH2=24:EC=4:GOSUB 2300
2030 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2030 [1538]

```

```

2040 A=VAL(A$+" "):IF A=0 THEN 203 [2478]
0
2050 IF A>5 THEN 1930 [1127]
2060 IF A=5 THEN 190 [904]
2070 IF A=4 THEN GOSUB 2220:POKE &9 [5472]
118,2:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NEXT
T:CALL &910A:INK 0,COU1:INK 1,COU2
:BORDER COU1:GOTO 2030
2080 IF A=3 THEN M$="*.CPL":WINDOW [5623]
SWAP 1,0:DIR,@M$:WINDOW SWAP 1,0:G
OTO 2030
2090 IF A=1 THEN GOTO 2140 [1786]
2100 GOSUB 1720:PRINT " NOM DE L' [3680]
IMAGE COMPILEE":PRINT:INPUT " ",N$
2110 IF N$="" THEN CLS:GOTO 2030 [1611]
2120 LOAD N$+".CPL",64*256:CALL 350 [3063]
00:CALL 36000,192*256,64*256,64*256
:GOSUB 2220
2130 CLS:GOTO 1930 [1184]
2140 GOSUB 2230:POKE &9118,M:CALL 3 [7757]
7000:FOR T=1 TO 20:NEXT T:CALL &910
A:CALL 48134,64:CALL 36000,64*256,1
92*256,64*256:CALL 48134,192:POKE 3
4999,1:CALL 34000
2150 GOSUB 1900 [895]
2160 EC=4:WINDOW 26,55,8,20:WL1=26: [3525]
WL2=55:WH1=8:WH2=20:GOSUB 2300:EC=1
6:GOSUB 2300
2170 GOSUB 1730:PRINT:PRINT:PRINT " [7580]
COMPLILATION DE ";LD=(PEEK(34000-1
)-64)*256+PEEK(34000-2):PRINT LD;"
OCTETS"
2180 PRINT:PRINT " NOM DE L'IMAGE [4295]
A COMPILER":PRINT:INPUT " ",N$
2190 IF N$="" THEN 2210 [614]
2200 SAVE N$+".CPL",B,64*256,LD+1 [1606]
2210 CALL 35000:CALL 36000,192*256, [2249]
64*256,64*256:POKE 34999,0:GOTO 193
0
2220 GOSUB 2230:CALL 48134,64:POKE [6499]
&9118,M:CALL 37000:FOR T=1 TO 20:NE
XT T:CALL &910A:CALL &BB18:CALL 481
34,192:RETURN
2230 BUF=18384:M=PEEK(BUF):B1=PEEK( [3734]
BUF+1) AND 31:B2=PEEK(BUF+2) AND 31
:BUF=BUF+3
2240 IF M>2 THEN M=2 [213]
2250 BORDER B1,B2 [1247]
2260 FOR T=15 TO 0 STEP -1:B1=PEEK( [6008]
BUF) AND 31:B2=PEEK(BUF+1) AND 31:B
UF=BUF+2
2270 IF B1<31 AND B2<31 THEN INK T, [3039]
B1,B2
2280 NEXT T [360]
2290 RETURN [555]
2300 MOVE (WL1-1)*8-EC,416-WH1*16+E [8861]
C:DRAW (WL2-WL1+1)*8+(EC*2),0,1:DR
AWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2):DRAW
(WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-1,0,1:DRAWR 0
,(WH2-WH1+1)*16+(EC*2)+2
2310 MOVER (WL2-WL1+1)*8+(EC*2)+3,- [12631]
2:DRAWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2):D
RAWR (WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-1,0,1:MOV
ER -((WL1-WL2-1)*8-(EC*2)-2),0:DR
AWR 0,-((WH1-WH2-1)*16-2-(EC*2)):MOVE
R -2,0:DRAWR 0,(WH1-WH2-1)*16-2-(EC
*2):RETURN
2320 WINDOW SWAP 2:LOCATE 20,20 [1495]
2330 MODE 1 [506]
2340 WINDOW #1,1,40,1,7:WINDOW 2,39 [6876]

```

```

,2,4:CALL 36000,64*256,192*256,64*2
56:GOSUB 2230:POKE &9118,M:CALL &91
18:PEN 1:CLS #1
2350 WL1=3:WL2=78:WH1=2:WH2=4:EC=6: [2775]
GOSUB 2300
2360 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40 [790]
2370 CLS:LOCATE 1,1:PRINT "[ESPACE] [3767]
...FENETRE [B].....BORDURE";
2380 PRINT " [1] [1886]
.....COULEUR";
2390 PRINT "[ENTER].....FIN [M] [3463]
.....MODE";
2400 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE [1896]
N 2400
2410 IF A$="" THEN CALL &910A:OUT [6680]
&BC00,1:OUT &BD00,0:CALL 39500+ESP*
7:CALL 36000,64*256,192*256,64*256:
CLS #1:CALL &9118:ESP=ESP XOR 1:GOT
O 2350
2420 IF A$=CHR$(13) THEN CALL &910A [2060]
:GOTO 190
2430 IF A$="I" THEN 2530 [1300]
2440 IF A$="M" THEN 2470 [768]
2450 IF A$="B" THEN 2500 [1280]
2460 GOTO 2400 [347]
2470 M=PEEK(18384):CLS:PRINT " MODE [1742]
";M
2480 PRINT:INPUT " NOUVEAU MODE ",M [1352]
:IF M<0 OR M>2 THEN 2470
2490 POKE 18384,M:POKE &9118,M:GOSU [3186]
B 2230:CLS:GOTO 2370
2500 CLS:PRINT " BORDURE ";PEEK(18 [1765]
384+1) AND 31
2510 PRINT:INPUT "NOUVELLE BORDURE [2230]
",B1:B1=B1 AND 31
2520 POKE 18385,B1:POKE 18386,B1:BO [3183]
RDER B1:CLS:GOTO 2370
2530 CLS [91]
2540 INPUT " PEN ",A$:IF A$="" THEN [2067]
GOTO 2370
2550 A=VAL(A$):IF A>15 THEN PRINT " [2787]
** ERREUR **":GOTO 2540
2560 C=PEEK((15-A)*2+18387) AND 31: [3248]
C1=0:C3=C
2570 IF C=0 THEN C1=26 [1446]
2580 PRINT " INK ";C [1497]
2590 PRINT " INK ";:GOTO 2640 [1126]
2600 IF C>31 THEN LOCATE 7,3:PRINT [2765]
" ";:LOCATE 1,3:GOTO 2590
2610 INK A,C [490]
2620 POKE ((15-A)*2+18387),C:POKE ( [1862]
(15-A)*2+18387)+1,C
2630 CALL &9118:GOTO 2370 [1145]
2640 A$=INKEY$ [278]
2650 I=I+1:IF I=10 THEN I=0 ELSE GO [2076]
TO 2680
2660 IF C2=0 THEN C2=1:INK A,C3 ELS [3193]
E C2=0:INK A,C1
2670 CALL &9118 [429]
2680 IF A$=CHR$(13) THEN C=VAL(VA$) [1830]
:VA$="":CO=0:GOTO 2600
2690 IF A$=CHR$(127) THEN CO=CO-1:I [4016]
F CO<=0 THEN VA$="":CO=0 ELSE VA$=L
EFT$(VA$,CO)
2700 LOCATE 7,3:PRINT VA$;" "; [1930]
2710 IF A$<"0" OR A$>"9" THEN 2640 [1271]
2720 CO=CO+1:IF CO=3 THEN CO=2:GOTO [2049]
2640
2730 VA$=VA$+A$:LOCATE 7,3:PRINT VA [1794]
$;" ";:GOTO 2640

```





```

10 DEF FNS$(A)=STRING$(A,32):DEF FN [3200]
T$(A)=STRING$(A,254)
20 DATA FF,CC,33,CC,33,CC,33,CC,33, [11095]
FE,0,0,FF,0,0,FF,0,0,FD,0,0,0,FF,FF
,0,0,0,F0,0,0,0,0,1F,60,80,80,F1,80
,80,60,1F,0,0,0,0,0,F2,0,0,0,0,F8,6,1
,1,F3,1,1,6,F8,0,0,0,0,F4,FF,FF,FF,
FF,E0,80,0,0,F5,0,0,80,E0,FF,FF,FF,
FF,F6,FF,FF,FF,FF,7,1,0,0
30 DATA F7,F0,0,1,7,FF,FF,FF,FF,F8, [5601]
FF,80,80,80,80,80,80,80,80,F9,0,7F,7F,
7F,7F,7F,7F,7F
40 COU1=26:COU2=0:CURR=0 [1301]
50 DATA 15,14,9,13,12,9,10,10,8,11, [4302]
5,7,11,5,7,6,6,8,4,4,3,4,4,3,2,2,1,
5,10,2,14,4
60 DIM C(32):RESTORE 50 [1588]
70 FOR T=0 TO 31:READ C(T):C(T)=C(T [1829]
)-1:NEXT T
80 L(1)=9:L(2)=26:L(3)=43:L(4)=60:M [10284]
$(1)=FNS$(2)+"Trame"+FNS$(2):M$(2)=
" Fichier ":M$(3)=FNS$(2)+"Ecran"+F
NS$(2):M$(4)=" Sortie"+FNS$(2)
90 F$(4,1)=" Annulation ":F$(4,2)=" [4583]
Retour BASIC":f$(4,3)="Retour CP/M
"
100 F$(2,1)=FNS$(6)+"Annulation"+FN [11240]
S$(5):F$(2,2)="Charge Image Standar
d":F$(2,3)="Charge Image Compile":f
$(2,4)=FNS$(6)+"Catalogue"+FNS$(6):
f$(2,5)=FNS$(5)+"Sauve Trame"+FNS$(
5)
110 F$(3,1)=FNS$(4)+"Ecran Trame"+F [11550]
NS$(3):F$(3,2)=FNS$(3)+"Ecran Norma
1"+FNS$(3):f$(3,3)=FNS$(3)+"Auto. R
eel"+FNS$(4):F$(3,4)=FNS$(2)+"Auto.
Aleatoire ":f$(3,5)=FNS$(6)+"Manue
1"+FNS$(6)
120 f$(3,6)=" Sauve Ecran Trame":F$ [5958]
(3,7)=FNS$(6)+"Imprime"+FNS$(5):f$(
3,8)=FNS$(8)+"Fin"+FNS$(7)
130 IF PEEK(34444)<> 1 THEN MEMORY [14398]
64*256-1:LOAD"ROUTINE2":LOAD"ROUTIN
E3":LOAD"TRAME",38194:RESTORE 20:F0
R T=1 TO 13:FDR F=1 TO 9:READ A$(A
F)=VAL("&"+A$):NEXT F:SYMBOL A(1),A

```

```

(2),A(3),A(4),A(5),A(6),A(7),A(8),A [9]
(9):NEXT T:POKE 34444,1
140 CUR=1 [354]
150 MODE 2:INK 0,COU1:BORDER COU1:I [3984]
NK 1,COU2
160 w11=2:w12=79:wh1=2:wh2=2:GOSUB [2161]
250
170 LOCATE 3,2:PRINT FNT$(8)+M$(1)+ [5354]
FNT$(8)+M$(2)+FNT$(8)+M$(3)+FNT$(8)
+M$(4)+FNT$(8);
180 GOTO 210 [427]
190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 190 [1378]
200 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1225]
THEN 390
210 IF A$=CHR$(243) THEN CUR=CUR+1: [2061]
IF CUR=5 THEN CUR=1
220 IF A$=CHR$(242) THEN CUR=CUR-1: [1776]
IF CUR=0 THEN CUR=4
230 LOCATE L(CUR)+2,2:PRINT M$(CUR [2037]
R);
240 LOCATE L(CUR)+2,2:PRINT CHR$(24 [3276]
)+M$(CUR)+CHR$(24);:CUR=CUR:GOTO 1
90
250 CALL &BBDE:CALL &BBE4:w11=(w11- [5608]
1)*8:w12=(w12)*8-1:wh1=(416-wh1*16)
:wh2=(416-(wh2+1)*16-1)+2:IF ECRAN=
1 THEN 270
260 ORIGIN 0,0,w11,w12-7,wh1+8,wh2- [5050]
6:CLG 0:ORIGIN 0,0,w11-1,w12+1,wh1,
wh2-2:CLG 0:ORIGIN 0,0,640,0,400
270 IF ECRAN=2 THEN CALL &BBDE ELSE [2171]
CALL &BBDE,1
280 MOVE w11-8,wh1:DRAW w11-8,wh2:M [5604]
OVE w12+8,wh1:DRAW w12+8,wh2
290 MOVE w11,wh1+8:DRAW w12,wh1+8:M [4083]
OVE w11,wh2-8:DRAW w12,wh2-8
300 PLOT -5,-5,1:PRINT CHR$(23)+CHR [1598]
$(2);
310 TAG:MOVE w11-7,wh1+16:PRINT CHR [9026]
$(244);:MOVE w11-7,wh2-2:PRINT CHR$(
245);:MOVE w12,wh1+16:PRINT CHR$(2
46);:MOVE w12,wh2-2:PRINT CHR$(247)
;:TAGOFF
320 PRINT CHR$(23)+CHR$(3); [1094]
330 IF ECRAN=2 THEN 360 [907]
340 CALL &BBE4 [561]
350 TAG:MOVE w11-7,wh1+16:PRINT CHR [7665]
$(240);:MOVE w11-7,wh2-2:PRINT CHR$(
241);:MOVE w12,wh1+16:PRINT CHR$(2
42);:MOVE w12,wh2-2:PRINT CHR$(243)
;:TAGOFF
360 PRINT CHR$(23)+CHR$(0); [1314]
370 ECRAN=0:RETURN [269]
380 POKE 40000,1:RETURN [1202]
390 ON CUR GOTO 400,480,680,1190 [1335]
400 CALL 32807,38194,40242,2048 [1125]
410 w11=2:w12=55:wh1=17:wh2=24:GOSU [2998]
B 250
420 w11=61:w12=76:wh1=13:wh2=20:GOS [2376]
UB 250
430 w11=69:w12=72:wh1=9:wh2=10:GOSU [1272]
B 250
440 w11=62:w12=75:wh1=23:wh2=24:GOS [1532]
UB 250
450 LOCATE 64,23:PRINT "PAGE: ";LDC [4346]
ATE 64,24:PRINT "TRAME: ";
460 WINDOW #1,61,76,13,20 [1455]
470 GOTO 1390 [421]
480 [117]
490 w11=22:w12=42:wh1=4:wh2=8:GOSUB [2605]

```

```

250
500 FOR T=1 TO 5:LOCATE 22,3+T:PRIN [3661]
T F$(CUR,T);:NEXT T
510 CU=1:CUU=0:GOTO 540 [747]
520 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 520 [1328]
530 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1434]
THEN 580
540 IF A$=CHR$(241) THEN CU=CU+1:IF [1727]
CU=6 THEN CU=1
550 IF A$=CHR$(240) THEN CU=CU-1: I [940]
F CU=0 THEN CU=5
560 LOCATE 22,3+CUU:PRINT F$(CUR,CU [3678]
U);
570 LOCATE 22,3+CU:PRINT CHR$(24)+F [3964]
$(CUR,CU)+CHR$(24);:CUU=CU:GOTO 520
580 IF CU=1 THEN 670 [192]
590 IF CU=2 THEN 630 [328]
600 IF CU=3 THEN w11=22:w12=42:wh1= [13938]
4:wh2=8:GOSUB 250:LOCATE 22,4:PRINT
F$(2,3):LOCATE 26,6:PRINT " -----
--.CPL":LOCATE 26,6:INPUT " ",N$:IF
N$="" THEN 670 ELSE LOAD N$+".CPL"
:CALL 32768:PAGE=192:GOSUB 1340:CAL
L 32807,49152,16384,16384:CALL &BB1
8:GOTO 150
610 IF CU=4 THEN w11=2:w12=79:wh1=1 [6808]
1:wh2=24:GOSUB 250:WINDOW 2,79,11,2
4:CAT:WINDOW 1,80,1,25:GOTO 670
620 IF CU=5 THEN SAVE"TRAME.BIN",B, [1583]
38194,2048:GOTO 670
630 w11=22:w12=42:wh1=4:wh2=8:GOSUB [6571]
250:LOCATE 22,4:PRINT F$(2,2):LOCA
TE 26,6:PRINT " -----":LOCAT
E 26,6:INPUT " ",N$
640 IF N$="" THEN 670 [558]
650 IF INSTR(N$,".")=0 THEN N$=N$+" [1427]
.BIN"
660 LOAD N$,64*256:PAGE=64:GOSUB 13 [7202]
40:CALL 32833,PAGE:CALL &BB18:CALL
32833,192:CALL 32828,2:BORDER COU1:
INK 0,COU1:INK 1,COU2
670 ECRAN=2:w11=22:w12=42:wh1=4:wh2 [3369]
=8:GOSUB 250:ECRAN=1:GOTO 160
680 [117]
690 MODE 2:PAGE=64:GOSUB 1340:m=PEE [2672]
K(18384):POKE &815B,M
695 CALL 32807,38194,40242,2048 [1125]
700 CALL 32807,64*256,192*256,64*25 [2646]
6:BORDER cou1:CALL 33118
710 ORIGIN 0,0,640,0,230:CLG 0:DR [1607]
IGIN 0,0,640,0,400
711 IF M=2 THEN 750 [916]
720 IF M=0 THEN MA=15 ELSE MA=3 [1194]
730 GOSUB 920 [844]
740 IF M=0 THEN CALL 33185 ELSE CAL [2043]
L 33312
750 w11=60:w12=77:wh1=17:wh2=24:GOS [2275]
UB 250
760 FOR T=1 TO 8:LOCATE 60,16+T:PRI [3143]
NT F$(CUR,T);:NEXT T
770 CU=1:CUU=0:GOTO 800 [759]
780 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 780 [1452]
790 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1207]
THEN 840
800 IF A$=CHR$(241) THEN CU=CU+1:IF [3465]
CU=9 THEN CU=1
810 IF A$=CHR$(240) THEN CU=CU-1: I [933]
F CU=0 THEN CU=8
820 LOCATE 60,16+CUU:PRINT F$(CUR,C [3205]
UU);

```

```

830 LOCATE 60,16+CU:PRINT CHR$(24)+ [4317]
F$(CUR,CU)+CHR$(24);:CUU=CU:GOTO 78
0
840 IF CU=1 AND M<=1 THEN 1150 [1288]
850 IF CU=2 THEN CALL 33101:CALL 32 [5103]
833,64:CALL 32828,M:CALL &BB18:CALL
33118:CALL 32833,192
860 IF CU=3 AND M<=1 THEN PLU=0:GOS [1800]
UB 1140:GOSUB 920
870 IF CU=4 AND M<=1 THEN PLU=15:GO [1055]
SUB 1140:GOSUB 920
880 IF CU=5 AND M<=1 THEN GOSUB 940 [2534]
890 IF cu=6 THEN WINDOW 60,77,17,24 [8136]
:CLS:PRINT f$(3,cu):LOCATE 2,5:PRIN
T "NOM ";:INPUT " ",N$:IF N$="" THEN
690 ELSE JO=1:GOSUB 1150:JO=0:SAVE
N$,B,192*256,64*256:GOTO 690
891 IF cu=7 THEN JO=1:GOSUB 1150:JO [2447]
=0:CALL 33417:GOTO 690
900 IF CU=8 THEN 930 [315]
910 GOTO 780 [409]
920 LOCATE 1,14:CALL 33362,MA+1:FOR [4596]
T=0 TO MA:LOCATE T*5+1,15:PRINT US
ING"###";PEEK(t+38178);:NEXT t:RETU
RN
930 CALL 33101:CALL 32828,2:BORDER [4649]
COU1:INK 0,COU1:INK 1,COU2:GOTO 150
940 w11=60:w12=77:wh1=17:wh2=24:ECR [2718]
AN=2:GOSUB 250
950 w11=2:w12=55:wh1=17:wh2=24:GOSU [3803]
B 250:GOSUB 1870
960 w11=62:w12=75:wh1=23:wh2=24:GOS [3865]
UB 250:LOCATE 64,23:PRINT "PAGE: ";
LOCATE 64,24:PRINT "TRAME: ";
970 CR=0 [93]
980 C=0:GOTO 1010 [903]
990 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 990 [1090]
1000 IF A$=CHR$(13) OR A$=CHR$(224) [1299]
THEN 1100
1010 IF A$=CHR$(243) THEN C=C+1:IF [1936]
C=MA+2 THEN C=0
1020 IF A$=CHR$(242) THEN C=C-1:IF [1782]
C=-1 THEN C=MA+1
1030 IF CR=MA+1 THEN LOCATE 65,17:P [2339]
RINT " FIN ":GOTO 1050
1040 LOCATE CR*5+1,15:PRINT USING"# [3057]
## ";PEEK(38178+CR);:CR=C
1050 CR=C:CALL &BB9C [847]
1060 IF C=MA+1 THEN LOCATE 65,17:PR [2381]
INT " FIN ":GOTO 1080
1070 LOCATE C*5+1,15:PRINT USING"## [2847]
# ";PEEK(38178+C);
1080 CALL &BB9C [558]
1090 GOTO 990 [502]
1100 IF C=MA+1 THEN GOTO 750 [1040]
1110 GOSUB 1680 [907]
1120 IF BRE<> 0 THEN 980 [387]
1130 POKE 38178+C,L+H*11+32*PAG:LDC [2313]
ATE 1,14:CALL 33362,MA+1:GOTO 980
1140 BUF=18387:VL=38178:FOR T=15 TO [4917]
0 STEP -1:POKE VL+T,C(PEEK(BUF) AN
D 31)+PLU:BUF=BUF+2:NEXT T:RETURN
1150 CALL 33101:CALL 32828,2:INK 0, [4019]
26:INK 1,0:CALL 32807,64*256,192*25
6,64*256
1151 IF M=2 THEN RETURN [1842]
1160 IF PEEK(18384)=0 THEN CALL 378 [3694]
38 ELSE IF PEEK(18384)=1 THEN CALL
37935
1170 CALL 38146:CALL 32807,40242,38 [2458]

```











```

460 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(22)+CHR$( [2036]
0):PEN 1
470 RESTORE 470:FOR n=8 TO 15:READ [3534]
c:INK n,c:NEXT:DATA 11,13,25,15,7,1
9,21,15
480 DIM case(20,24),buffet(20,24),c [2702]
ryx(11),cryy(11)
490 buff=&9000:ON ecran GOSUB 1910, [2951]
2010,2110,2210,2310,2410,2510
500 FOR i=7 TO 21 STEP 2:FOR n=2 TO [952]
19
510 READ roc:IF roc=1 THEN !MEMO,n* [6955]
8-8,207-i*8,buff,16,4:PRINT,n*8-8,
207-i*8,&834D,16,4:buffet(n,i)=buff
:buff=buff+65
520 IF roc=2 THEN !PRINT,n*8-8,207- [2781]
i*8,&830C,16,4
530 case(n,i)=roc:case(n,i+1)=roc [482]
540 NEXT n,i [572]
550 FOR n=2 TO 19:!PRINT,n*8-8,23,& [4818]
830C,16,4:case(n,23)=2:case(n,24)=2
:NEXT
560 READ a,b:!PRINT,a*8-8,207-8*b,& [8695]
830D,16,12:case(a,b)=3:case(a+2,b)=
3:case(a,b+1)=3:case(a+1,b+1)=3:cas
e(a+2,b+1)=3:case(a+1,b)=-2:x=a+1:y
=b-1:aa=a+1:bb=b
570 READ en(1):IF en(1)=1 THEN nbre [11945]
n=nbren+1:ch(nbren)=1:en1=nbren:REA
D spex,spey:!MEMO,spex*8-8,207-8*sp
ey,&7050,16,4:PRINT,spex*8-8,207-8
*spey,&8104,16,4:case(spex,spey)=5:
case(spex,spey+1)=5:busp=&8104
580 !spex=spex:!spey=spey [2885]
590 READ en(2):IF en(2)=1 THEN nbre [13291]
n=nbren+1:ch(nbren)=2:en2=nbren:REA
D crax,cray:!MEMO,crax*8-8,207-8*cr
ay,&70A0,16,4:PRINT,crax*8-8,207-8
*cray,&8186,16,4:case(crax,cray)=5:
case(crax,cray+1)=5:bucr=&8186
600 !crax=crax:!cray=cray [1494]
610 READ en(3):IF en(3)=1 THEN nbre [11453]
n=nbren+1:ch(nbren)=3:en3=nbren:REA
D bumx:!MEMO,bumx*8-8,167,&7100,16,
4:PRINT,bumx*8-8,167,&8208,16,4:ca
se(bumx,5)=5:case(bumx,6)=5
620 !bumx=bumx [1016]
630 READ en(4):IF en(4)=1 THEN nbre [9701]
n=nbren+1:ch(nbren)=4:en4=nbren:REA
D squx,squy:!MEMO,squx*8-8,207-8*squ
y,&7150,16,4:PRINT,squx*8-8,207-8
*squy,&828A,16,4:case(squx,squy)=5:
case(squx,squy+1)=5:busq=&828A
640 !squx=squx:!squy=squy [1570]
650 FOR n=1 TO 10:READ cryx(n),cryy [3180]
(n):NEXT:pie=0
660 DEF FN spx=spex*8-8:DEF FN spy= [7227]
207-spey*8:DEF FN crx=crax*8-8:DEF
FN cry=207-cray*8:DEF FN bx=bumx*8-
8:DEF FN sqx=squx*8-8:DEF FN sqy=20
7-squy*8
670 !x=x:!y=y:DEF FN xx=x*8-8:DEF F [4641]
N yy=207-y*8:DEF FN lxx=lx*8-8:DEF
FN lyy=207-ly*8
680 !MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4:IP [3981]
RINT,FN xx,FN yy,&8000,16,4
690 FOR n=100 TO 0 STEP -10:SOUND 1 [2424]
,n,5,15:NEXT
700 IF INKEY(67)=0 OR INKEY(72)=0 T [11145]
HEN IF case(x,y-1)<1 AND y>5 THEN y

```

```

=y-1:!PRINT,FN lxx,FN lyy,&7000,16,
4:!MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4:IPRI
NT,FN xx,FN yy,&8000,16,4:SOUND 4,y
+5,5,12,0,0,10:lx=x:ly=y:GOSUB 1700
:GOTO 730 ELSE GOTO 730
710 IF case(x,y+2)>0 THEN 730 [837]
720 y=y+1:!PRINT,FN lxx,FN lyy,&700
0,16,4:!MEMO,FN xx,FN yy,&7000,16,4
:!PRINT,FN xx,FN yy,&8000,16,4:lx=x
:ly=y:SOUND 4,y+5,5,12,0,0,10
730 IF INKEY(38)=0 OR INKEY(75)=0 T [14790]
HEN IF case(x+1,y)>1 OR case(x+1,y+
1)>1 OR x>18 THEN 750 ELSE IF case(
x+1,y)=1 OR case(x+1,y+1)=1 THEN GO
SUB 1320 ELSE x=x+1:!PRINT,FN lxx,F
N lyy,&7000,16,4:!MEMO,FN xx,FN yy,
&7000,16,4:PRINT,FN xx,FN yy,&8082
,16,4:lx=x
740 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(74)=0 T [13649]
HEN IF case(x-1,y)>1 OR case(x-1,y+
1)>1 OR x<3 THEN 750 ELSE IF case(x
-1,y)=1 OR case(x-1,y+1)=1 THEN GOS
UB 1430 ELSE x=x-1:!PRINT,FN lxx,FN
lyy,&7000,16,4:!MEMO,FN xx,FN yy,&
7000,16,4:PRINT,FN xx,FN yy,&8041,
16,4:lx=x

```



```

750 IF etat=0 AND case(cryx(pie+1), [2679]
cryy(pie+1))>5 THEN 1880
760 IF etat=1 THEN case(cryx(pie),c [3195]
ryy(pie))=-1
770 GOSUB 1700 [871]
780 case(aa,bb)=-2 [1020]
790 IF case(x,y+1)=-2 AND etat=2 TH [1722]
EN GOTO 1750
800 IF nbren=0 THEN 700 [1670]
810 as=RND*(nbren-1)+1 [456]
820 ON ch(as) GOSUB 850,920,1060,11 [1078]
70
830 IF case(x,y)=5 OR case(x,y+1)=5 [2454]
THEN 1600
840 GOTO 700 [425]
850 IF spex<x AND case(spex+1,spey) [13063]
<1 AND case(spex+1,spey+1)<1 THEN s
pex=spex+1:busp=&8145:!PRINT,(FN sp
x)-8,FN spy,&7050,16,4:!MEMO,FN spx

```

```

,FN spy,&7050,16,4:PRINT,FN spx,FN
spy,&8145,16,4:GOTO 870
860 IF spex>x AND case(spex-1,spey) [14335]
<1 AND case(spex-1,spey+1)<1 THEN s
pex=spex-1:busp=&8104:!PRINT,(FN sp
x)+8,FN spy,&7050,16,4:!MEMO,FN spx
,FN spy,&7050,16,4:PRINT,FN spx,FN
spy,&8104,16,4
870 IF spey<y AND case(spex,spey+2) [8952]
<1 THEN spey=spey+1:!PRINT,FN spx,(
FN spy)+8,&7050,16,4:!MEMO,FN spx,F
N spy,&7050,16,4:PRINT,FN spx,FN s
py,busp,16,4:GOTO 890
880 IF spey>y AND case(spex,spey-1) [8845]
<1 THEN spey=spey-1:!PRINT,FN spx,(
FN spy)-8,&7050,16,4:!MEMO,FN spx,F
N spy,&7050,16,4:PRINT,FN spx,FN s
py,busp,16,4
890 case(!spex,!spey)=0:case(!spex, [6231]
!spey+1)=0:case(spex,spey)=5:case(s
pex,spey+1)=5
900 !spex=spex:!spey=spey [2885]
910 RETURN [555]
920 IF crax<x AND case(crax+1,cray) [13213]
<2 AND case(crax+1,cray+1)<2 THEN c
rax=crax+1:bucr=&81C7:IF buffet(cra
x,cray)<>0 AND case(crax,cray-1)<>1
THEN 940 ELSE IF case(crax,cray)=1
OR case(crax,cray+1)=1 THEN crax=c
rax-1:GOTO 950 ELSE GOTO 930 ELSE G
OTO 950
930 !PRINT,(FN crx)-8,FN cry,&70A0, [5557]
16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:!PRINT,FN crx,FN cry,&81C7,16,4:GO
TO 1030
940 !PRINT,(FN crx)-8,FN cry,&70A0, [9771]
16,4:PRINT,FN crx,FN cry,buffet(cra
x,cray),16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&
70A0,16,4:PRINT,FN crx,FN cry,&81C
7,16,4:buffet(crax,cray)=0:SOUND 1,
40,5,14,0,0,5:GOTO 1030
950 IF crax>x AND case(crax-1,cray) [15601]
<2 AND case(crax-1,cray+1)<2 THEN c
rax=crax-1:bucr=&8186:IF buffet(cra
x,cray)<>0 AND case(crax,cray-1)<>1
THEN 970 ELSE IF case(crax,cray)=1
OR case(crax,cray+1)=1 THEN crax=c
rax+1:GOTO 980 ELSE GOTO 960 ELSE G
OTO 980
960 !PRINT,(FN crx)+8,FN cry,&70A0, [6374]
16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:!PRINT,FN crx,FN cry,&8186,16,4:GO
TO 1030
970 !PRINT,(FN crx)+8,FN cry,&70A0, [11936]
16,4:PRINT,FN crx,FN cry,buffet(cra
x,cray),16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&
70A0,16,4:PRINT,FN crx,FN cry,&818
6,16,4:buffet(crax,cray)=0:SOUND 1,
40,5,14,0,0,5:GOTO 1030
980 IF cray<y AND case(crax,cray+2) [4406]
<2 THEN cray=cray+1:IF buffet(crax,
cray+1)<>0 THEN 1000 ELSE 990 ELSE
1010
990 !PRINT,FN crx,(FN cry)+8,&70A0, [7306]
16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,4
:!PRINT,FN crx,FN cry,bucr,16,4:GOT
O 1030
1000 !PRINT,FN crx,(FN cry)-8,buffe [15713]
t(crax,cray+1),16,4:PRINT,FN crx,(
FN cry)+8,&70A0,16,4:!MEMO,FN crx,F

```

```

N cry,&70A0,16,4:PRINT,FN crx,FN c
ry,bucr,16,4:case(crax,cray+1)=0:ca
se(crax,cray+2)=0:buffet(crax,cray+
1)=0:SOUND 1,40,5,14,0,0,5:GOTO 103
0
1010 IF cray>y AND case(crax,cray-1 [3920]
)<1 THEN cray=cray-1 ELSE 1030
1020 !PRINT,FN crx,(FN cry)-8,&70A0 [4484]
,16,4:!MEMO,FN crx,FN cry,&70A0,16,
4:PRINT,FN crx,FN cry,bucr,16,4
1030 case(!crax,!cray)=0:case(!crax [4604]
,!cray+1)=0:case(crax,cray)=5:case(
crax,cray+1)=5
1040 !crax=crax:!cray=cray [1494]
1050 RETURN [555]
1060 IF bumx<x AND case(bumx+1,5)<> [11368]
5 AND case(bumx+1,6)<>5 THEN bumx=b
umx+1:PRINT,(FN bx)-8,167,&7100,16,
4:!MEMO,FN bx,167,&7100,16,4:PRIN
T,FN bx,167,&8249,16,4:GOTO 1080
1070 IF bumx>x AND case(bumx-1,5)<> [7912]
5 AND case(bumx-1,6)<>5 THEN bumx=b
umx-1:PRINT,(FN bx)+8,167,&7100,16,
4:!MEMO,FN bx,167,&7100,16,4:PRIN
T,FN bx,167,&8208,16,4
1080 case(!bumx,5)=0:case(!bumx,6)= [3021]
0:case(bumx,5)=5:case(bumx,6)=5
1090 !bumx=bumx [1016]
1100 IF bumx<>x OR RND*10<8 THEN RE [1979]
TURN
1110 FOR desc=7 TO y:IF case(x,desc [1932]
)>0 THEN 1160
1120 SOUND 1,(30-desc)*2,2,15 [1075]
1130 !MEMO,FN xx,207-8*desc,&71A0,8 [7218]
,4:PRINT,FN xx,207-8*desc,&838E,8,
4:PRINT,FNxx,207-8*desc,&71A0,8,4
1140 NEXT [350]
1150 GOSUB 1600 [859]
1160 RETURN [555]
1170 IF squx<x AND case(squx+1,squy [12388]
)<1 AND case(squx+1,squy+1)<1 THEN
busq=&82CB:squx=squx+1:PRINT,(FN s
qx)-8,FN sqy,&7150,16,4:!MEMO,FN sq
x,FN sqy,&7150,16,4:PRINT,FN sqx,F
N sqy,&82CB,16,4:GOTO 1210

```





```

1180 IF squx>x AND case(squx-1,squy [13558]
)<1 AND case(squx-1,squy+1)<1 THEN
busq=&B28A:squx=squx-1:PRINT,(FN s
qx)+8,FN sqy,&7150,16,4:MEMO,FN sq
x,FN sqy,&7150,16,4:PRINT,FN sqx,F
N sqy,&B28A,16,4:GOTO 1210
1190 IF squy<y AND case(squx,squy+2 [7966]
)<1 THEN squy=squy+1:PRINT,FN sqx,
(FN sqy)+8,&7150,16,4:MEMO,FN sqx,
FN sqy,&7150,16,4:PRINT,FN sqx,FN
sqy,busq,16,4:GOTO 1210
1200 IF squy>y AND case(squx,squy-1 [8421]
)<1 THEN squy=squy-1:PRINT,FN sqx,
(FN sqy)-8,&7150,16,4:MEMO,FN sqx,
FN sqy,&7150,16,4:PRINT,FN sqx,FN
sqy,busq,16,4
1210 case(1sqx,1sqy)=0:case(1sqx [4457]
,1sqy+1)=0:case(squx,squy)=5:case(
squx,squy+1)=5
1220 1sqx=squx:1sqy=squy [1570]
1230 IF {squy+1}<>y AND squy<>y) OR [2277]
RND*10<6 THEN RETURN
1240 PRINT,FN sqx,FN sqy,&7150,16, [8387]
4:IF x<squx THEN pas=-1:PRINT,FN s
qx,FN sqy,&B28A,16,4:busq=&B28A ELS
E pas=1:PRINT,FN sqx,FN sqy,&B2CB,
16,4:busq=&B2CB
1250 FOR hor=squx+pas TO x STEP pas [3636]
:IF case(hor,squy+1)>0 THEN 1300
1260 SOUND 1,(20-ABS(hor-squx))*5,2 [2799]
,15
1270 MEMO,hor*8-8,(FN sqy)-8,&71A0 [7400]
,8,4:PRINT,hor*8-8,(FN sqy)-8,&83B
E,8,4:PRINT,hor*8-8,(FN sqy)-8,&71
A0,8,4
1280 NEXT [350]
1290 GOSUB 1600 [859]
1300 RETURN [555]
1310 FOR asdf=1 TO 400:NEXT:RETURN [1836]
1320 IF case(x+1,y-1)=1 OR case(x+2 [7010]
,y)>0 OR case(x+2,y+1)>0 OR buffet(
x+1,y)=0 OR x=18 THEN RETURN
1330 buffet(x+2,y)=buffet(x+1,y):P [10159]
RINT,(FN xx)+8,FN yy,buffet(x+1,y),
16,4:MEMO,(FN xx)+16,FN yy,buffet(
x+2,y),16,4:PRINT,(FN xx)+16,FN yy
,&B34D,16,4
1340 buffet(x+1,y)=0:case(x+1,y)=0: [6548]
case(x+1,y+1)=0:case(x+2,y)=1:case(
x+2,y+1)=1
1350 IF case(x+2,y+2)=5 THEN ma=x+2 [2018]
:mb=y:GOSUB 1540
1360 IF case(x+2,y+2)<1 THEN 1370 E [1630]
LSE RETURN
1370 mx=FN xx+16:my=FN yy:buffaux=b [7032]
uffet(x+2,y):buffet(x+2,y)=0:case(x
+2,y)=0:case(x+2,y+1)=0:ma=x+2:mb=y
1380 PRINT,mx,my,buffaux,16,4:my=m [6999]
y-8:MEMO,mx,my,buffaux,16,4:PRINT
,mx,my,&B34D,16,4:mb=mb+1
1390 SOUND 1,my,4,15 [1380]
1400 IF case(ma,mb+2)=5 THEN GOSUB [1010]
1540
1410 IF case(ma,mb+2)<1 THEN GOTO 1 [1133]
380
1420 buffet(ma,mb)=buffaux:case(ma, [5940]
mb)=1:case(ma,mb+1)=1:RETURN
1430 IF case(x-1,y-1)=1 OR case(x-2 [2990]
,y)>0 OR case(x-2,y+1)>0 OR buffet(
x-1,y)=0 OR x=3 THEN RETURN

```

```

1440 buffet(x-2,y)=buffet(x-1,y):P [7793]
RINT,(FN xx)-8,FN yy,buffet(x-1,y),
16,4:MEMO,(FN xx)-16,FN yy,buffet(
x-2,y),16,4:PRINT,(FN xx)-16,FN yy
,&B34D,16,4
1450 buffet(x-1,y)=0:case(x-1,y)=0: [5109]
case(x-1,y+1)=0:case(x-2,y)=1:case(
x-2,y+1)=1
1460 IF case(x-2,y+2)=5 THEN ma=x-2 [2238]
:mb=y:GOSUB 1540
1470 IF case(x-2,y+2)<1 THEN 1480 E [1627]
LSE RETURN
1480 mx=FN xx-16:my=FN yy:buffaux=b [7691]
uffet(x-2,y):buffet(x-2,y)=0:case(x
-2,y)=0:case(x-2,y+1)=0:ma=x-2:mb=y
1490 PRINT,mx,my,buffaux,16,4:my=m [6999]
y-8:MEMO,mx,my,buffaux,16,4:PRINT
,mx,my,&B34D,16,4:mb=mb+1
1500 SOUND 1,my,4,15 [1380]
1510 IF case(ma,mb+2)=5 THEN GOSUB [1010]
1540
1520 IF case(ma,mb+2)<1 THEN GOTO 1 [1199]
490
1530 buffet(ma,mb)=buffaux:case(ma, [5940]
mb)=1:case(ma,mb+1)=1:RETURN
1540 sc=sc+100:LOCATE 3,4:PRINT USI [4543]
NG"#####";sc:IF sc>hisc THEN hisc=s
c:LOCATE 15,4:PRINT USING"#####";hi
sc
1550 SOUND 2,100,10,15,0,1,20 [1380]
1560 IF ma=spex AND mb+2=spex THEN [9545]
PRINT,FN spx,FN spy,&7050,16,4:cas
e(spex,spex)=0:case(spex,spex+1)=0:
ch(1)=ch(2):ch(2)=ch(3):ch(3)=ch(4)
:nbren=nbren-1:en2=en2-1:en3=en3-1:
en4=en4-1:RETURN
1570 IF ma=crax AND mb+2=cray THEN [10840]
PRINT,FN crx,FN cry,&70A0,16,4:cas
e(crax,cray)=0:case(crax,cray+1)=0:
FOR jkl=en2 TO nbren:ch(jkl)=ch(jkl
+1):NEXT:nbren=nbren-1:en2=en2-1:en
3=en3-1:en4=en4-1:RETURN
1580 IF ma=bumx AND mb+2=bumy THEN [13538]
PRINT,FN bx,FN by,&7100,16,4:case(
bumx,bumy)=0:case(bumx,bumy+1)=0:FO
R jkl=en3 TO nbren:ch(jkl)=ch(jkl+1
):NEXT:nbren=nbren-1:en3=en3-1:en4=
en4-1:RETURN
1590 IF ma=squx AND mb+2=squy THEN [8183]
PRINT,FN sqx,FN sqy,&7150,16,4:cas
e(squx,squy)=0:case(squx,squy+1)=0:
nbren=nbren-1:RETURN
1600 PRINT,FN xx,FN yy,&7000,16,4: [4948]
PRINT,FN xx,FN yy,&80C3,16,4
1610 SOUND 1,150,20,15,0,0,20 [1902]
1620 vie=vie-1 [659]
1630 ERASE case,buffet,cryx,cryy [1649]
1640 IF vie=0 THEN 290 [309]
1650 GOTO 290 [411]
1660 LOCATE 8,10:PRINT "perdu!" [875]
1670 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE IN [3680]
KEY$="" :WEND
1680 LOCATE 4,20:PRINT "Une autre?( [3288]
o/n)":rep$=INKEY$
1690 IF rep$="" THEN 1680 ELSE IF U [5542]
PPER$(rep$)="O" THEN 260 ELSE IF UP
PER$(rep$)="N" THEN 140 ELSE 1680
1700 IF etat<>1 THEN RETURN [759]
1710 IF case(x,y)=-1 OR case(x,y+1) [14864]
=-1 THEN PRINT,FN xx,FN yy,&7000,1

```

```

6,4:PRINT,8*cryx(pie)-8,207-8*cryy [7793]
(pie),&71D0,8,4:MEMO,FN xx,FN yy,&
7000,16,4:PRINT,FN xx,FN yy,&8000,
16,4:case(cryx(pie),cryy(pie))=0:zz
=1:IF pie=10 THEN etat=2 ELSE etat=
0
1720 IF zz=1 THEN zz=0:SOUND 1,70,1 [9667]
0,15,0,1:sc=sc+50:LOCATE 3,4:PRINT
USING"#####";sc:LOCATE 15,25:PRINT
USING"###";pie:IF sc>hisc THEN hisc=
sc:LOCATE 15,4:PRINT USING"#####";h
isc
1730 IF etat=2 THEN SOUND 2,70,20,1 [1359]
5,0,2
1740 RETURN [555]
1750 SOUND 1,1000,100,15,0,0,5:ERAS [7102]
E case,buffet,cryx,cryy:ecran=ecran
+1:IF ecran=8 THEN 1780
1760 IF ecran=5 THEN RESTORE 1760:F [8608]
OR n=1 TO 11:READ note:SOUND 1,note
,10,15:NEXT:vie=vie+1:DATA 379,358,
319,284,0,319,253,319,253,253,253
1770 GOTO 290 [411]
1780 LOCATE 7,7:PRINT "BRAVO!!!":WH [4343]
ILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$=""
:WEND
1790 MODE 1:PEN 3:PAPER 0:LOCATE 8, [12131]
5:PRINT "Vous avez brillamment pass
e":LOCATE 12,7:PRINT "tous les tabl
eaux.":
1800 LOCATE 1,10:PRINT "Mais rien n [20583]
e vous empeche de recommencer":LOCA
TE 8,12:PRINT "pour ameliorer votre
score":LOCATE 6,14:PRINT "ou de cr
eer vos propres ecrans":LOCATE 7,16
:PRINT "en touchant au programme...
"
1810 GOTO 1670 [309]
1820 PAPER 5:CLS:PEN 0:LOCATE 1,1:P [5260]
RINT CHR$(212):LOCATE 20,1:PRINT CH
R$(213):PEN 1:
1830 LOCATE 8,1:PRINT "SUPRAX" [863]
1840 LOCATE 2,3:PRINT "Score":LOCA [2156]
TE 11,3:PRINT "HI-Score:"
1850 LOCATE 3,4:PRINT USING "##### [3763]
";sc:LOCATE 15,4:PRINT USING "#####
";hisc
1860 LOCATE 5,25:PRINT "Cristaux: [2224]
0"
1870 RETURN [555]
1880 pie=pie+1:etat=1:MEMO,8*cryx( [11760]
pie)-8,207-8*cryy(pie),&71D0,8,4:IP
RINT,8*cryx(pie)-8,207-8*cryy(pie),
&B3B0,8,4:case(cryx(pie),cryy(pie))
=-1 ELSE IF etat=1 THEN case(cryx(p
ie),cryy(pie))=-1
1890 GOTO 770 [419]
1900 PAPER 0:INK 1,24:PEN 1:MODE 2: [2344]
END
1910 RESTORE 1920:RETURN [1534]
1920 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,1,0,2,0,0 [2396]
,0,1,0,0,0
1930 DATA 2,2,2,2,2,0,0,0,2,2,2,0,0 [1139]
,0,2,2,0,0
1940 DATA 0,0,1,0,2,0,0,0,0,2,2,2,0 [2460]
,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,2,2,0,2,0,0,0,0,0,1,0 [2040]
,0,0,0,0,0
1960 DATA 0,2,0,0,0,0,1,0,0,0,2,2,0 [1759]
,0,0,2,2,0

```

```

1970 DATA 0,2,2,0,0,2,2,0,0,2,2,0,0 [1772]
,0,0,0,2,0
1980 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0 [2422]
,0,0,2,2,0
1990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2417]
,0,2,2,2,0
2000 DATA 2,7,1,10,19,1,17,13,0,0,1 [4450]
7,17,5,11,11,13,2,11,16,11,7,19,12,
5,4,15,19,15,13,10
2010 RESTORE 2020:RETURN [1220]
2020 DATA 0,2,2,0,0,2,2,2,0,2,2,0,0 [1383]
,2,2,0,2,0
2030 DATA 0,2,0,0,1,0,2,0,0,1,0,0,1 [1992]
,0,0,0,2,0
2040 DATA 0,2,0,0,2,0,0,1,0,2,0,0,2 [1653]
,0,0,0,2,0
2050 DATA 0,0,0,0,2,0,0,2,2,2,0,0,2 [2593]
,2,2,2,2,0
2060 DATA 0,1,0,2,2,0,0,0,1,0,0,2,2 [1699]
,0,0,0,1,0
2070 DATA 0,2,0,0,1,0,1,0,2,0,0,2,0 [2208]
,0,1,0,2,0
2080 DATA 0,2,0,0,2,2,2,0,2,2,0,0,0 [1310]
,2,2,0,2,0
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0 [2349]
,0,0,0,0,0
2100 DATA 15,11,1,19,21,1,7,13,1,4, [4860]
1,4,21,4,9,15,15,9,9,11,15,19,13,2,
19,7,9,12,9,14,17,8,11
2110 RESTORE 2120:RETURN [1986]
2120 DATA 0,2,2,0,0,0,0,2,0,1,2,0,0 [1787]
,0,0,2,2,0
2130 DATA 0,0,2,2,0,0,2,2,0,1,2,2,0 [1946]
,0,2,2,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,2,2,0,0,1,0,2,2 [2064]
,0,0,0,0,0
2150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0 [1754]
,0,1,0,0,0
2160 DATA 0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,1,1,1 [2492]
,0,2,2,0,0
2170 DATA 0,0,2,2,0,2,2,0,0,2,2,2,2 [1771]
,0,0,2,2,0
2180 DATA 0,2,2,0,0,0,2,2,0,0,2,2,0 [1809]
,0,0,0,0,0
2190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0 [2607]
,0,0,0,0,0
2200 DATA 16,21,1,4,5,1,19,5,0,1,5, [4429]
13,3,9,18,9,9,11,5,19,18,19,12,5,7,
19,12,11,8,8,11,19
2210 RESTORE 2220:RETURN [886]
2220 DATA 1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1 [2112]
,0,0,0,1,0
2230 DATA 2,2,0,0,2,2,0,0,0,0,0,2,2 [569]
,0,0,2,2,0
2240 DATA 2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [1362]
,0,0,2,2,0
2250 DATA 0,2,0,0,0,0,0,2,0,2,0,0,0 [1612]
,0,0,2,0,0
2260 DATA 0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,2 [1597]
,0,0,0,0,0
2270 DATA 0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,2,2 [2088]
,0,0,0,0,0
2280 DATA 0,0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,0 [1885]
,0,0,0,0,0
2290 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2300 DATA 9,17,1,2,21,1,17,17,0,1,1 [3813]
9,7,2,13,14,5,6,19,18,13,7,11,14,19
,11,15,2,5,9,15,19,5
2310 RESTORE 2320:RETURN [1214]

```



```

2320 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2 [1814]
,2,2,2,2,0
2330 DATA 0,0,0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0 [1972]
,0,0,2,2,2
2340 DATA 0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,0,0,0 [1949]
,0,0,0,0,0
2350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0 [2014]
,0,0,2,0,0
2360 DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0 [2149]
,1,0,2,0,0
2370 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0,0,2,2,0,0 [2046]
,2,2,2,0,0
2380 DATA 0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0 [2005]
,0,0,2,0,0
2390 DATA 2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2010]
,0,0,2,0,0
    
```



```

2400 DATA 5,21,1,6,15,1,19,15,0,0,1 [3625]
6,9,19,5,6,19,5,7,18,22,9,15,2,20,1
6,19,10,5,19,11
2410 RESTORE 2420:RETURN [908]
2420 DATA 2,0,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0 [1292]
,0,0,0,0,2
2430 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,1 [2061]
,0,0,1,0,0
2440 DATA 0,0,0,0,2,2,0,0,0,0,0,0,2 [1598]
,2,2,2,0,0
2450 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2460 DATA 0,1,0,0,0,0,0,2,2,2,2,0,0 [1745]
,0,0,0,0,0
2470 DATA 0,2,2,2,0,0,0,0,2,2,0,0,0 [1229]
,0,0,0,2,2
2480 DATA 0,0,0,0,0,0,2,0,2,2,0,2,0 [2097]
,0,0,0,0,0
2490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2500 DATA 9,13,0,1,4,21,1,15,0,19,1 [2982]
9,9,9,3,19,15,13,9,17,6,13,12,17,3,
5,12,9,19,5
2510 RESTORE 2520:RETURN [1117]
2520 DATA 0,0,2,2,2,2,0,0,0,1,0,0,2 [2502]
,0,0,0,1,0
2530 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [1490]
,2,0,0,1,0
2540 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [1913]
,2,2,0,2,0
    
```

```

2550 DATA 0,0,2,2,2,0,0,0,0,1,0,0,2 [2104]
,0,2,0,2,0
2560 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,0,1,0,0,1 [2386]
,0,2,2,2,0
2570 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,0,2,0,0,1 [1977]
,0,0,2,2,0
2580 DATA 0,0,2,0,0,0,0,0,0,2,0,0,2 [2025]
,0,0,0,2,0
2590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0 [2070]
,0,0,0,0,0
2600 DATA 14,21,1,19,7,1,5,11,0,1,7 [3054]
,21,7,9,15,13,5,15,15,8,4,6,12,9,19
,11,16,17,3,13,11,5
    
```

```

10 **** SUPRAX - chargeur hexa. ****
20 MEMORY &7FFF:1=90
30 FOR i=&8000 TO &B546 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a#
50 c=VAL("&"+a#):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s#) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne":j:STOP
70 l=1+ 10:NEXT
80 SAVE "SUPRAX.LM",b,&8000,&546,&8000
90 DATA 00,C0,C0,00,00,60,90,00,270
100 DATA 00,C0,C0,00,00,C0,C0,00,300
110 DATA 00,00,00,00,48,C0,C0,84,24C
120 DATA 48,84,48,84,48,84,C0,84,3AB
130 DATA 48,84,48,84,48,C0,48,84,36C
140 DATA CB,84,48,C4,CB,C0,C0,C4,564
150 DATA 00,C0,C0,00,00,84,48,00,24C
160 DATA 0C,0C,0C,0C,00,0C,0C,00,04B
170 DATA 00,00,C0,C0,00,00,30,C0,270
180 DATA 00,00,C0,C0,00,00,C0,C0,300
190 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,C0,180
200 DATA 00,00,84,48,00,8C,0C,48,1AC
210 DATA 00,BC,0C,C0,00,00,C0,C0,2DB
220 DATA 00,00,C0,C0,00,00,C0,C0,300
230 DATA 00,00,C0,C0,00,00,48,84,24C
240 DATA 00,0C,0C,0C,0C,00,0C,0C,04B
250 DATA 00,00,00,C0,C0,00,00,C0,240
260 DATA 30,00,00,C0,C0,00,00,C0,270
270 DATA C0,00,00,00,00,00,00,C0,180
280 DATA C0,00,00,84,48,00,00,84,210
290 DATA 0C,4C,00,C0,0C,4C,00,C0,230
300 DATA C0,00,00,C0,C0,00,00,C0,300
310 DATA C0,00,00,C0,C0,00,00,48,28B
320 DATA 84,00,0C,0C,0C,0C,00,0C,0C0
330 DATA 0C,00,00,40,80,80,C0,00,20C
340 DATA 80,80,80,00,C0,80,80,80,3C0
350 DATA 40,00,80,C0,40,40,80,40,2C0
360 DATA C0,C0,00,40,84,48,40,00,2CC
370 DATA 84,C0,40,00,84,48,C0,40,350
380 DATA C0,48,40,40,84,48,00,C0,314
390 DATA C0,C0,C0,80,40,40,40,00,380
400 DATA C0,40,00,00,80,40,80,40,280
410 DATA 80,00,80,00,00,0C,18,30,154
420 DATA 00,BC,18,30,00,0C,18,30,12B
430 DATA 00,0C,18,00,F0,E0,90,00,284
440 DATA A4,0C,90,00,F0,E0,90,00,3A0
450 DATA 70,E0,90,00,70,F4,88,00,3FC
460 DATA F0,A4,18,00,F0,0C,48,00,2F0
470 DATA F0,0C,C0,F0,F0,0C,48,F0,4E0
480 DATA F0,A4,48,F0,F0,F0,48,F0,68C
490 DATA 00,00,00,00,00,30,24,0C,060
500 DATA 00,30,24,4C,00,30,24,0C,100
510 DATA 00,00,24,0C,00,00,60,00,160
520 DATA F0,00,60,0C,58,00,60,00,2E4
530 DATA F0,00,60,00,80,00,74,FB,43C
540 DATA B0,00,24,58,F0,00,84,0C,2AC
550 DATA F0,F0,C0,0C,F0,F0,84,0C,51C
    
```

```

560 DATA F0,F0,84,58,F0,F0,F0,F0,67C
570 DATA F0,00,00,00,00,00,00,00,0F0
580 DATA 00,00,00,C0,C0,00,F0,F0,360
590 DATA C0,00,F0,70,C0,00,00,F0,3D0
600 DATA C0,3C,00,F0,C0,3C,F0,F0,4CB
610 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,00,3C,270
620 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,F0,3C,360
630 DATA 3C,3C,A4,3C,3C,3C,00,3C,20C
640 DATA 3C,3C,00,3C,3C,00,00,F0,1E0
650 DATA 3C,00,F0,F0,00,00,00,00,21C
660 DATA 00,00,00,00,C0,C0,00,00,180
670 DATA C0,F0,F0,00,C0,B0,F0,3C,53C
680 DATA C0,F0,00,3C,C0,F0,00,3C,3DB
690 DATA C0,F0,F0,3C,C0,3C,00,3C,414
700 DATA C0,3C,00,3C,C0,3C,00,3C,270
710 DATA 3C,3C,F0,3C,3C,3C,58,3C,2B0
720 DATA 3C,3C,00,00,3C,3C,00,00,0F0
730 DATA 3C,F0,00,00,00,F0,F0,00,30C
740 DATA 00,CC,CC,CC,00,00,FC,00,360
750 DATA 00,CC,CC,CC,00,CB,C4,CC,4BC
760 DATA 00,CB,C4,CC,00,CC,CC,CC,4BC
770 DATA 00,0C,CC,FC,00,CC,4C,FC,3EB
780 DATA 00,CC,CC,FC,00,00,00,FC,390
790 DATA 00,00,00,FC,00,00,FC,FC,2F4
800 DATA 00,FC,FC,FC,00,FC,00,00,3F0
810 DATA 3C,3C,3C,00,3C,00,3C,00,12C
820 DATA 00,CC,CC,CC,00,00,FC,00,360
830 DATA 00,CC,CC,CC,00,CC,CB,C4,4BC
840 DATA 00,CC,CB,C4,00,CC,CC,CC,4BC
850 DATA 00,FC,CC,0C,00,FC,8C,CC,42B
860 DATA 00,FC,CC,CC,00,FC,00,00,390
870 DATA 00,FC,FC,00,00,FC,FC,4EC
880 DATA 00,00,00,FC,00,00,3C,3C,174
890 DATA 3C,00,3C,00,3C,00,00,00,0B4
900 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
910 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00C
920 DATA 0C,00,00,30,58,F0,00,30,1B4
930 DATA 58,F0,0C,30,58,F0,0C,30,30B
940 DATA 58,00,8C,0C,0C,00,8C,0C,194
950 DATA 0C,00,0C,0C,0C,0C,0C,0C,054
960 DATA 0C,0C,F0,0C,0C,F0,F0,F0,3F0
970 DATA F0,F0,F0,00,00,F0,F0,00,4B0
980 DATA 00,F0,00,00,00,00,00,00,0F0
990 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1000 DATA 0C,0C,00,F0,A4,30,00,F0,2CC
1010 DATA A4,30,00,F0,A4,30,0C,00,2A4
1020 DATA A4,30,0C,00,0C,0C,4C,00,144
1030 DATA 0C,0C,4C,0C,0C,0C,0C,0C,0A0
1040 DATA 0C,0C,0C,F0,0C,0C,F0,F0,30C
1050 DATA F0,F0,F0,F0,00,00,F0,F0,5A0
1060 DATA 00,00,F0,00,00,3C,3C,00,16B
1070 DATA 0C,0C,2C,00,2C,0C,3C,3C,0F4
1080 DATA 3C,1C,2C,3C,1C,2C,3C,180
    
```



```

1090 DATA 1C,2C,2C,3C,1C,3C,3C,1C,160
1100 DATA 1C,3C,3C,1C,1C,2C,2C,1C,140
1110 DATA 0C,2C,3C,3C,3C,0C,3C,3C,170
1120 DATA 3C,3C,2C,3C,3C,2C,1C,2C,190
1130 DATA 2C,0C,3C,2C,3C,3C,3C,190
1140 DATA 3C,3C,3C,00,00,00,F0,F0,294
1150 DATA 00,F0,E4,F0,F0,F0,E4,DB,660
1160 DATA F0,CC,F0,E4,F0,E4,F0,F0,744
1170 DATA E4,E4,E4,F0,E4,E4,F0,73B
1180 DATA DB,F0,E4,F0,DB,F0,E4,E4,72C
1190 DATA F0,E4,DB,F0,F0,F0,F0,75C
1200 DATA F0,F0,E4,F0,F0,CC,DB,73B
1210 DATA F0,F0,F0,DB,F0,00,F0,F0,67B
1220 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,0C0
1230 DATA C0,00,00,00,00,00,00,00,340
1240 DATA E0,00,00,C0,C0,00,00,00,260
1250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,DD,0DD
1270 DATA 00,CC,CC,00,00,CC,CC,CC,3FC
1280 DATA CC,8C,4C,CC,CC,0C,0C,CC,420
1290 DATA CC,0C,0C,CC,CC,8C,4C,CC,420
1300 DATA CC,CC,CC,00,00,CC,00,00,330
1310 DATA 00,00,00,FC,CC,CC,CC,CC,42C
1320 DATA FC,00,00,00,00,00,00,FC,1FB
1330 DATA C8,CC,CC,C4,FC,00,00,00,420
1340 DATA 00,00,00,7C,CC,CC,CC,CC,3AC
1350 DATA BC,00,00,C0,00,00,00,7C,1FB
1360 DATA C8,CB,C4,C4,BC,00,00,C0,494
1370 DATA 00,00,00,7C,CB,CB,CC,C4,39C
1380 DATA BC,C0,C0,C0,00,00,00,7C,37B
1390 DATA C8,CB,CC,C4,BC,C0,84,48,56B
1400 DATA 00,00,00,7C,CB,CB,C4,C4,394
1410 DATA BC,C0,84,48,00,00,00,7C,2C4
1420 DATA CC,CC,CC,CC,BC,C0,A4,48,59B
1430 DATA 00,00,30,30,30,30,30,30,120
1440 DATA 30,C0,E0,C0,00,C0,C0,C0,4D0
1450 DATA C0,C0,C0,C0,C0,D0,E0,C0,630
1460 DATA C0,C0,C0,C0,48,48,48,48,420
1470 DATA C0,D0,C0,C0,C4,CC,C0,C0,620
1480 DATA 84,84,84,84,C0,D0,C0,0C,46C
1490 DATA C4,CC,C0,48,C0,C0,C0,C0,59B
1500 DATA C0,D0,C0,0C,C4,CC,CC,58,510
1510 DATA F0,F0,F0,F0,F0,F0,0C,69C
1520 DATA C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,600
1530 DATA C0,C0,C0,C0,00,00,00,00,300
1540 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
1550 DATA 01,99,84,21,AB,84,C3,D1,402
1560 DATA BC,A1,84,C3,AF,84,C3,F7,591
1570 DATA 84,4D,45,4D,CF,50,52,49,31D
1580 DATA 4E,D4,00,00,00,00,00,DD,1FF
1590 DATA 7E,00,32,04,BA,DD,7E,02,29B
1600 DATA 32,05,8A,DD,66,05,DD,6E,354
1610 DATA 04,22,02,8A,DD,66,07,DD,2D9
1620 DATA 6E,06,DD,56,09,DD,5E,08,2F3
1630 DATA CD,1D,BC,22,00,BA,ED,5B,39A
1640 DATA 02,8A,2A,00,8A,3A,05,8A,209
1650 DATA 47,C5,E5,3A,04,8A,4F,06,30E
1660 DATA 00,ED,B0,E1,CD,26,BC,C1,4EE
1670 DATA 10,EF,ED,53,02,8A,C9,DD,471
1680 DATA 7E,00,32,04,BA,DD,7E,02,29B
1690 DATA 32,05,8A,DD,66,05,DD,6E,354
1700 DATA 04,22,02,8A,DD,66,07,DD,2D9
1710 DATA 6E,06,DD,56,09,DD,5E,08,2F3
1720 DATA CD,1D,BC,22,00,8A,2A,00,27C
1730 DATA 8A,ED,5B,02,8A,3A,05,8A,327
1740 DATA 47,C5,E5,3A,04,8A,47,1A,31A
1750 DATA FE,00,28,01,77,23,13,10,1E4
1760 DATA F6,E1,CD,26,BC,C1,10,E9,540
1770 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0C9
1780 END
    
```



# 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 vos 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:ION
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
   installe"
180 CALL &A500:ION
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:ION
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
```

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-St LAURENT DU VAR

## MICRO 3000

15 années d'expérience  
Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

L'accueil, le conseil et  
la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000  
Galerie supérieure  
GALAXIE 3000  
Av. Léon Béranger  
06700 - St LAURENT DU VAR  
Tél. : 93.07.44.22

09 PAMIER

## ARISERV \*\*\*\* INFORMATIQUE

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PÉRIPHÉRIQUES  
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD  
MAGNETOSCOPES

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

13 MARSEILLE

## CALCULS ACTUELS

informatique

LOGICIELS  
LIBRAIRIE  
PÉRIPHÉRIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE  
Tél. 91.33.33.44

14 CAEN

## Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

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

25 BESANÇON

## PROFORMA-PSI.

CPC  PC

TOUT POUR AMSTRAD

22, avenue Carnot  
25000 BESANÇON  
81-80-98-50

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

37 TOURS

## PERFORMANCES



47.37.58.58

LE SPECIALISTE  
REGION CENTRE

du **PC 1512**

44, place Rabelais

42 ROANNE

## MICRO DIFFUSION ROANNE

Distributeur agréé  
**AMSTRAD**

Logiciels  
Standards et spécifiques  
Formation  
Maintenance  
Club utilisateurs  
Fournitures  
8, avenue Gambetta  
42300 ROANNE - Tél. : 77.70.56.67

42 SAINT-ETIENNE

## JAGOT ET LEON

ELECTRONIQUE ET  
MICRO-INFORMATIQUE

SPECIALISTE AMSTRAD  
et Victor

DIGITALISEUR D'IMAGES  
et SERVEUR MINTEL

17, Rue des Alliés  
42100 - Saint-Etienne  
TEL : 77.33.13.82



44 NANTES

**Micronaute**  
a sélectionné pour vous  
du matériel **TOP NIVEAU**  
**AMSTRAD**

- ordinateurs
- logiciels, livres
- périphériques
- location
- S.A.V. rapide sur place

6, rue de la Galisonière  
9, rue Urvoy de St Bedan  
44000 NANTES  
**Tél. : 40.69.03.58**

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

**M. E. R. C. I.**  
Le "CABINET INFORMATICAL"  
• Service dépannage 1 h 00  
• Montage et test de périphérique 1 h 00  
• Pièces détachées électroniques  
• Nous soignons aussi vos fichiers

Son MUSÉE et sa salle d'attente  
pour vous faire patienter

**L'INFORMATIÈQUE**  
vend : tout pour l'INFORMATIQUE  
"MERTISAN" : la solution-complète pour  
Artisan - Commerçant

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

50 CARENTAN

**A B C** Distributeur  
**AMSTRAD**  
VICTOR  
TANDON  
EPSON

Logiciels PC/AT  
Fournitures  
Vente sur place ou  
par correspondance

**ASSISTANCE BUREAUTIQUE  
CONSEIL**

Méautis - 50500 CARENTAN  
Tél. : 33.42.31.99

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

**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

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

51 REIMS

**LOGIMICRO**  
REVENDEUR QUALIFIÉ  
CONSEIL  
**AMSTRAD**

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE  
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

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

2, avenue de Laon  
51100 REIMS  
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

**AMSTRAD**

**GRYCHTA**  
S.A.

Tél. : 87.75.61.43  
87.36.09.18

**AMSTRAD**  
1 et 15 rue de la Fontaine  
57000 METZ

59 LILLE

**TAM.SCALL**

105, rue Léon Gambetta  
(angle rue Solférino)  
près de la Préfecture  
LILLE

**POINT PILOTE  
AMSTRAD**

76 ROUEN

**Loisir**  
**INFORMATIQUE**  
**CITIZEN BAND**

Micro-ordinateurs  
Accessoires  
Nombreux logiciels

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

77 LUISETAINES

**CML**  
ASSISTANCE GRAPHIQUE

3, rue des Vignes - 77520 LUISETAINES  
Tél. : (1) 60 67 37 95

Micro-ordinateurs  
Logiciels  
Accessoires - Périphériques  
Vente par correspondance

Distributeur  
agrée **AMSTRAD**

78 VELIZY

**GAME'S**

**LE PLUS GRAND  
CHOIX DE JEUX**

Centre Commercial Vélizy II  
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

62 BETHUNE

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

Conseils  
Formation  
Logiciels  
Fournitures

Tél. 21.68.29.39

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  
13, rue des Louviers  
(1) 34.51.71.11

80 AMIENS

**CENTRAL  
BUREAU**

**AMSTRAD** Revendeur  
AGRÉÉ

MICRO  
HIFI  
VIDEO  
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux  
80000 AMIENS  
Tél. : 22.91.64.80

91 ORSAY-COURTABOEUF

Vente à COURTABOEUF et par correspondance  
Crédit - Documentation - Tarif sur demande

**AMSTRAD • ZENITH**  
**SANYO • EPSON**  
**TANDON • BROTHER**

**INSTALLATION - FORMATION**  
**ASSISTANCE - MAINTENANCE**  
**SPECIALISTE DU TRAITEMENT DE TEXTE**

**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



91 PALAISEAU

**Arts et Bureautique Services**

Distributeur agréé

**AMSTRAD SANYO**

Professionnel et familial **SHARP**

Fournitures de bureaux Bureautique Micro-informatique Spécialiste PME-PMI

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**

92 LA GARENNE COLOMBES

**MOVIE**

REVENDEUR AGREE AMSTRAD

Toutes configurations  
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512

Matériels-Périphériques-Logiciels Fournitures informatiques Distributeur EPSON et TANDON

13 Boulevard de la République  
92250 LA GARENNE COLOMBES  
**Tél. : 47.84.21.77**

94 L'HAY LES ROSES

**MOVIE**

REVENDEUR AGREE AMSTRAD

Toutes configurations  
CPC 464-6128 PCW 8256-9512 PC1512

Matériels-Périphériques-Logiciels Fournitures informatiques Distributeur EPSON et TANDON

2 Rue Marc Sangnier  
94240 L'HAY LES ROSES  
**Tél. : 46.83.03.61**

94 SAINT-MAUR

**F I B**

ORDINATEURS PERIPHERIQUES LOGICIELS FOURNITURES INFORMATIQUES

94, avenue Victor Hugo  
94100 SAINT-MAUR  
**Tél. : 48.85.88.44**

94 VINCENNES

**ORDINATEUR**

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

**SPECIALISTES AMSTRAD**

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

**MICK** au  
**43.98.22.22**

**VENTES**

Pour PCW logiciel compa perso ou familiale, solde mens et annuel-DSK + doc = 100 F, renst si demande D. Bron, 53, chemin Valentin, 25000 Besançon.

Jouer au Loto de 8 à 24 n° est possible pour tous renseignements envel. timbrée. Barne J.N. 22, rue Nungesser et Coli, 62100 Calais.

Vends second lecteur de disquette 5" pour Amstrad CPC 464 (FD1) 900 F. Téléphonez au 54.22.38.91. Urgent.

Vds 464 coul. + DD1 + nombreuses revues + 200 jeux K7 + nombreux jeux disks dont news, valeur 6500 F vendu 4000 F + 1 joystick gratuit. Sylvain au 43.36.12.59.

Vds Amstrad 464 couleur + DD11 + jeux + livres TBE, le tout : 2200 F Olivier au 48.06.16.00 (Paris 11°).

Vds Amstrad CPC 664 Mono + imprimante DMP 2000 + joystick + 28 disquettes (130 logiciels) + manuels + collection d'Amstrad Magazine le tout : 4500 F. Tél. 48.71.32.75

Vds 2 CPC 464, 1 couleur, + meuble, 1 mono + lect. disqu + 20 disks, les 2 avec joystick, jeux, livres... Le couleur vaut 2500 F, le mono 3000 F. Si ça vous interesse, Tél. 20.91.47.72 après 19 h.

Vds lecteur 5 1/4 950 F. Toshiba, avec cable. Matériel neuf. Millent Benoit, 363, route de Notre Dame, 85160 St Jean de Mont. Tél. 51.58.82.78 après 18 h.

Vds Logiciels pour PC et compatibles tels que Multiplan (Valeur 499 F), vendu 100 F. Wordstar (valeur 860 F) vendu 120 F. Tél. 48.74.24.49.

Vds CPC 6128 monochrome + adaptateur couleur + joystick + lecteur K7 + cable + 30 disks + jeux K7 et disks + revues 3500 F. Tél. 39.52.18.69.

Vds cassettes Amstrad Prix 50 F chacune. Tél. 42.01.30.15. Eric Delrieux, 50 bld de la Villette, 75019 Paris.

Vds originaux avec documentations Multiplan 250 F + DR Graph 350 F + Log Nathan apprenez-moi à écrire 100 F + Textomat 250 F. Tél. 47.49.11.72.

Vds CPC 6128 Couleur + 30 disks dont originaux 3000 F. Tél. 91.07.19.77. Demandez Daniel ou Stéphane. Marseille.

Vds CPC 6128 (sous garantie) + environ 80 jeux + 3 gros livres + nombreux revues. Le tout sacrifié 4000 F. Tél. 48.66.93.58.

Vds 6128 Mono + adaptateur péritel + 30 jeux (Outrun, Bob Winner, etc...) + utilitaire : 2900 F, région Montpellier. Tél. 67.53.13.11 (après 19 h).

Vds PCW 8256 (Moniteur + lecteur disquettes + imprimante) état neuf + turbo pascal : 2500 F (valeur 5000 F). Demander Eric au 88.30.55.56 après 18 h.

Vds console Sega + joystick + 10 cartouches (Out Run, Rocky, Enduro Racer, W.GPI, Soccer), sous garantie. Le tout à 2000 F. Tél. 43.38.58.19.

Vds Atari 1040 STF Moniteur mono 4500 F, 520 STF avec drive 5 1/4 jeux 4000 F, drive 5 1/4 pour 6128 - 1200 F. JAcKy au 48.49.86.41.

Vds souris AMX + livre super jeux + nbx jeux (Iznogoud, California Games, ...) K7 1700 F, demander autres jeux. Tél. 45.97.92.95. Demander Gérald 20 h.

Vds PCW 8512 écran vert + imprimante état

impeccable prix : 3500 F. Tél à partir 6 mars. 48.40.21.84.

Vds PCW 8512 + CPS 8256 nombreux logiciels + disquettes, valeur de l'ensemble 15000 F, cède 7500 F. Tél. 42.89.59.99.

Stop ! Vds CPC 6128 couleur + FIX Vortex + 250 disks 5" + 45 3" aussi accessoires pas chers. Tél. 39.85.21.31. Jérôme.

Vds clavier CPC 464 Amstrad, excellent état comme neuf 1200 F. Cassettes jeux offertes avec. Tél.48.85.39.64.

Urgent Vds PCW 8512 + disquettes + logiciel + doc + garantie 5 mois, cause double emploi région parisienne normandie 3800 F. Tél. 35.50.28.05.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 80 jeux + 1 joystick + manuel prix 2000 F. Tél. 46.42.93.95. Demander Sylvain.

Vds CPC 464 monochrome + nbx jeux + utilitaires + joystick 2000 F à déb. Achete PC 1512 SD coul. Tél. 39.97.86.69. Eric après 18 h ou W.E.

Vds Amstrad 6128 très bon état 10 mois d'utilisation + 50 bons jeux 3200 F (moniteur couleur) + joystick. Tél. 43.43.33.01 (toute la journée).

Vds CPC 464 mono + guide utilisateur + 2 livres basic + nbx jeux cède 2500 F. Tél. 88.92.49.17 après 18 h demander Manu.

Vds CPC 6128 monochrome très bon état + 70 jeux sur DK + utilitaires + K7 + revues et livre 2600 F + imprimante GP 50 48 COL 700 F. 48.58.80.16 après 19 h Montreuil (93).

Vds CPC 464 mono avec lecteur DD1 et imprimante DMP1, 20 livres, 20 disquettes, logiciels cassettes le tout 3500 F. Tél. 42.55.84.81.

Vds PC 1512 SD + Integral PC + SDC Plus + Gem Desktop + Paint + Basic 2 + 10 disquettes. 5000 F. Tél. 67.97.12.06 à partir de 18 h 30.

Vds Amstrad PC 1512 Mono 1 lecteur, disq, imprimante DMP 3160 Nbx log. Word PC Tools jeux, le tout garantie 10 mois. Tél. 46.78.70.47. Prix : 10.000 F.

Cause double emploi vends imprimante brother M 1009 TBE ou échange contre DD1 + quelques disquettes. Tél. (1) 34.43.67.07. Le lundi uniquement.

Vds CPC 464 Couleur + joystick + crayon optique + 35 jeux (HMS, Cobra, Tomahawk...). Prix. 3000 F. Tél. 35.27.04.90 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome, complet avec 15 logiciels - 950 F. Tél. 42.26.36.69. Paris.

Vds imprimante DMP1 (08/85) + 2 rubans neufs + printer pack : 900 F. Textomat : 200 F. La bible du CPC : 100 F. Tél. 47.88.06.15. après 18 h.

Vds 10 K7 ordinateur vidéopack prix : 1000 F ou 100 F l'unité. Tél. 60.06.06.96 après 20 h. Urgent Xavier.

Vds disks 3" plein de programmes : 20 ou 25 F l'unité (California games, ...), vds interface TV (pratique pour digit) 990 F et Vectrex + 13 jeux : 890 F. Tél. 60.11.26.41.

Vds cause double Micro-Ordinateur Micral MC-1 - parf. état (256 ko-2 lecteurs disquettes clavier). Tél. : 69.01.52.68 en journée : Prix : 4000 F.

Vds digitaliseur d'images ARA 700 F + livre : Comment améliorer les possibilités de votre Amstrad de l'édition Weka : 300 F. Tél. : 27.59.23.25.

Vends CPC 464 coul. + moniteur monoch. +

joystick sous garantie (déc. 87), 1 500 F. Tél. : 69.38.28.33, après 20 h.

Vds logiciels originaux sur disque : HMS Cobra 170 F, Fer & Flamme 150 F, Mercenary 100 F, Starglider 100 F, Leader Pack 120 F. Tél. : 26.80.49.15, après 19 h. Demander Michel.

Vds CPC 464 coul. + lecteur disquette DD1 + joystick + doc. + jeux cassettes-disk. Prix 3 200 F. Tél. : 48.31.75.20, entre 18 et 20 h, région 93.

Vds originaux pour CPC 6128 (2 disquettes de français, 3°). Demander Nathael au 60.29.04.53, après 18 h (Pontault C. 77340).

Vends TO9 moniteur couleur 4 300 F, MO5 + lecteur K7 1 300 F. Tél. : 69.28.43.49, après 18 h.

Vds Tandy TRS80 + lecteur de K7 + 2 manettes de jeux + 2 logiciels + 2 livres. Prix - 900 F. Tél. : 40.40.58.27 à partir de 17 h à Nantes.

Vds CPC 464 monochrome + lect. disk (sous garantie) + K7 + nbreux jeux et utilitaires + disks + joystick + revues le tout à débattre. 4 300 F TBE - Tél. : 39.65.69.42

Vds ordinateur spectrum 128K + 2 Sinclair + joystick + 15 logiciels prise peritel état neuf encore sous garantie, emballage d'origine 1.000 F - Tél. : 45.89.07.70

Vds CPC 464 couleur + 150 jeux + crayon

optique + joystick emballage d'origine état neuf le tout 1.990 F - Tél. : 82.46.36.14 - (Meurthe et Moselle).

Vds 6128 Qwerty couleur garantie + DMP 2000, 2 joy sticks, jeux utilitaires, disquettes et docs - Prix 7.000 F - Tél. : 60.68.08.41 ap. 18 H.

Vds CPC 664 coul. + 2 joys + nbreux jeux + magazines, le tout en TBE 2.800 F - Tél. : 60.16.38.74 ap. 18 H.

Vds CPC 464 couleur + nbreux jeux (commando, contamination, sorcery, kung-fu, master, etc.) le tout 2.200 F - Tél. : 94.23.37.50, demander Boris (Var)

Vds PC152 640 KO + imp. DMP3160, état neuf, déc. 87, garantie 6.000 F Vds DD1 neuf 700 F PR 6128 Azerty - Tél. : 60.80.04.76 le matin vers 10 H

Vds ech. log pour CPC disk envoyer grosse listes uniquement. Ney Rial Khierry 16, rue du 11 novembre 63519 Aulnay - Tél. : 73.60.36.72 ap. 18 H

Vds « La solution » Tetomat, Calculmat, Datamat avec classeur Jamais utilisé. Prix 500 F - Tél. : 50.42.07.42 dans l'Ain pour CPC 6128.

Vds moniteur monochrome 490 F et cordon Peritel 150 F s'adresser au 60.84.20.08 (en Essonne)

Vds Amstrad PC 1512 DD couleur + 4 disquet-

**ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 490 F T.T.C.\***

• Structure rigide en bois de 35 kgs • Large espace disponible • Espace de rangement pour cassettes • Belle finition d'ensemble. Peinture anti-reflets, disquettes et papier • Livré en kit. Grande facilité de montage • Dimensions. Hauteur : 80 cm. Longueur : 77 cm. Profondeur : 61 cm.

\* Frais de port en sus.

**REVENDEURS, NOUS CONTACTER**

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A :**  
**S.N.P.P., 39, rue Lafayette**  
**75009 PARIS - Tél. : (1) 48.74.40.61**

Nom..... Prénom.....  
Adresse.....  
Je commande..... bureau (x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 490 F T.T.C.  
Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160,00 F de frais de port par article, soit au total de..... T.T.C.

AMM 03/88



# PETITES ANNONCES

tes sys + manuel + livre + utilitaires / sous garantie 8 mois. 7 000 F - Tél.: 40.35.13.89 après 21 H.

Vds Amstrad CPC 464 coul. + DDI + 2 joy sticks + 4 guides + nbreux jeux + disquettes vierges. Prix 2.800 F. Tél.: 45.35.61.50, 18 H.

Vds 6128 + Mon. coul. + joy stick + 30 disquettes (vierges et avec jeux) le tout en TBE 2.990 F - Tél.: 47.73.06.25 (Stéphane).

Vds nbreux logiciels origine pour CPC à prix réduits, liste sur dem. av. envel. timbre. M. Frison 6, cité de la Chapelle 75018 PARIS.

Vds 464 couleur + crayon optique + livres + joy stick + 80 jeux + logiciels utilitaires. 2.000 F cause départ armée. Tél.: 64.27.75.98

Vds Okimate 20, câble, notice, logiciel Hard-copy, rub. noir et coul. n/s, SEMWD config. 1.600 F Franco emb. Jean Gallay, 38680 Rencurel. Ecr. ou Tél.: 76.38.97.86. M. Gallay.

Vds CPC 6128 Ecran couleur TBE + disques + revues + livres - Prix : 3 500 F, avec imprimante DMP 2000 - 5000 F à débattre - Tél.: 48.78.29.67 le soir.

Pour Amstrad CPC 2ND drive complet en boîtier métal haut 6 cm Mats Ushita S.25 2 têtes alimentation câble par 1.100 F (1) 43.72.64.64

Vds 464 Mono Joy stick switch + Joy + 2 jeux (éducatif et arkanoid) + manuel + housse clavier - garantie valeur 2.000 F - Tél.: 45.47.19.01 - apr. 17 H.

Vds souris AMX 540 F ou échange contre scanner Dart + 4 disquettes pleines. Demander Stéphane. Tél.: 48.98.95.38

Vds imprimante type Centronics en état de marche. Nettoyage nécessaire. Vendue dans l'état 300 F. Cacciatore 54980 - Batilly 82.22.51.82.

Cse dble emplir vds lecteur DDI neuf (2 mois), prix 1.600 F. Ecrire Colin P., villa C. Delescluze 91000 Evry - Tél.: 60.79.11.18

6128 PRG Gestion disc + 1000 fiches aide enclose, recher. modif. lancement 100 F Port Inelus. Peurichard 210 Marx Dormoy 92120 Montrouge

Vds moniteur mono pour tous CPC état neuf 500 F Tél.: 47.76.18.19 à partir de 19 H

Vds PCW 8256 + logiciels + jeux + documentation (total 30 disquettes) prix 3.500 F à débattre. Tél.: 30.54.68.31, le soir

Vds CPC 464 couleur + DDI + joy stick + doubleur de joystick + livres programme + manuels + K7 jeux + mirage imager 4.000 F le tout. Tél.: 69.24.10.22 apr. 18 H

Vds CPC 464 monochrome + ADAP. péritel MPI + lecteur disquette DDI + imprimante DMP1 + 20 disquettes prix 3.200 F - Tél.: 60.75.90.27

Vds PCW 8256 + imprim. + manuels TBE peu servi + 4 jeux (CHESS-13 D), colochess, tomahawk, leader board) tout pour 2.500 F. M. Monge. Tél.: 47.07.54.63

Vds 464 + DDI + synthé + adapt + 61 disq 3 P + 40 K7 + 10 livres + 50 revues + 500 logiciel, etc. 4 000 F - Tél.: 73.68.48.07 (Puy de Dôme).

Vds clavier 6128 + adaptateur péritel + multiface 2 + doubleur + Joys + 100 disc + 300 jeux, 4 500 F apr. 18 H au 86.96.03.95

Vds originaux pour CPC K7 par pack de 4, liste sur demande écrire à Monnier B 45/3 rue R. Schuman 59700 Marq en Baroeul.

Vds Amstrad CPC 464 Monochrome + K7 (Barbarian Arkanoid...) + Joystick vends le tout 1.200 F. Tél.: 45.76.70.61. apr. 18 H

Vds 12 disquettes 3 pouces CF2 double face Maxelle neuves emballage origine, prix 200 F ou échange contre 15 disquettes 3 P1/2 neuves. Tours 47.54.31.72.

Vds CPC 6128 couleur + DMP - 2160 + jeux et originaux + revues + joystick + feuilles imp., sous garantie, le tout 50.000 F. Tél.: 42.06.52.02 heures repas.

Vds radio-reveil TV N&B Pal-Secan sous garantie TBE avec 40 logiciels gratuites pour CPC au choix livré avec notice et accessoires 1.300 F.

Tél.: 43.42.85.24. dem. Stéphane

Vds CPC 6128 couleur état neuf manuel Joystick + 200 jeux (récents) et utilitaires le tout 4500 F. Tél.: 74.87.41.87 demander Alexandre le soir (ou le week-end)

Vds lecteur 5, 25 DF. DD 96 TPI, comuteur changement face, avec câble raccord, 6128, 464 DDI ? neuf 950 F Fret Serveur télématique complet. 6128 464 6 mois 350. Tél.: 51.67.09.92

Vds 1 tandu 1000 Ex écran monochrome Anne 86 avec 1 logiciel emballage origine + 10 disquettes Prix achat 7 000 F prix vente 5 000 F. Tél.: 45.84.82.28 demander Chris.

Vds CPC 464 couleur + Joystick + 100 logiciels (jeux-utilitaires) + livres + revues + manuels. Le tout 2.500 F. Tél. 21.51.73.56

Vds Amstrad CPC 6128 + Joystick + câble Magnsto + nrx jeux et utilitaires + revues + livres le tout 3.990 F. Tél.: 42.00.72.70

Suite cambriolage et vol Mon 6128 brade 25 dis. 500 F + 1 tonne livres et revues techniques. J.F. Goudé 22120 Hillion. Tél.: 96.32.25.91.

Vds CPC 6128 CL Høddjob + disc + ass. des A + 2 joys + multip + t. Pascal + textomat + 53 jeux et avenir 4.700 F. Tél.: 42.37.91.47 par. 18 H.

Vds lecteur DDI - 1 encore sous garantie (cause changement ordin. (prix : 1.490 F demander Fabrice. Tél.: 96.23.13.29

Vds CPC 6128 couleur + 70 discs pleines avec nrx nouveautés + imprimante le tout 5.500 F possibilité vente séparée. Tél.: 39.90.95.42

Vds CPC 6128 coul. + nrx softs 20 discs + CL1 + magnet + nbse revues : 40 00 F Philippe Mazet, 7 av. de la Redoute 92600 Asnières. Tél.: 47.98.98.10.

Vds 6128 Mono + DMP 2000 + lecteur FDI + Joystick + Dbas E2 + Amisword + Multiplan + 1 logiciel de 4 jeux et 2 d'Astrologie 5.500 F à discuter (valeur actuelle + 85.000 F) - Tél. 84.26.13.19.

Vds CPC 464 mono + 12 jeux + joystick + console Atari + 8 jeux Atari dont Tennis PAC, Man etc. état neuf. 1 500 F. Tél.: 43.08.67.63 apr. 16 H

Urgent vds jeux originaux (disk) pour 6128, 464, 664 : Winter Game, Who dares wins II? Sorcery +, Ghosts N Goblins, Le pacte, à 100 F, Orphée, Sapiens, 120 F. Demander Stéphane au 48.98.95.38.

CPC 6128 Ch. Contacts pour échanges jeux et util. poss. New, réponse assurée. Envoyer liste. Baldin Stéphane 13 Bd Montaigu, 94000 Creteil. Demander Stéphane au 48.98.95.38.

Vds Amstrad CPC 664 monochrome + jeux + utilitaires + programmes + manette. Prix 2 500 F. Tél.: le soir 60.46.66.19.

Vds lecteur DDI + jeux 1.300 F et Quitshot 4 : 100 F pour CPC Ech. logiciels. Ecrire : Alex 25 bis Fdg Madeleine 45 000 Orléans.

Vds CPC 464 mono TBE + logiciels (éducatif, jeux) + 3 joystick dont un à double prise. 2.000 F (notice) à débattre, cause double emploi. Contacter Hervé 34.61.05.36. Yvelines.

Vds collections complètes d'Amstrad Magazine et CPC du n° 1 au 29 - également les hors-séries. Tél.: 99.44.67.33 ou 99.62.89.25

Vds cassettes de jeux + livres pour Amstrad CPC 464, liste et prix contre enveloppe timbrée. Rousville 18, rue des Crocheteurs 92160 Antony

Vds ou éch. jeux sur 6128 (road runner, scooby doo, game, over...) Delavier Guillaume 8, rue d'habercq Gouves 62123 Beaufort. Tél. 21.48.87.86

Vds T07/70 TBE acheté 3 800 F vendu 1 700 F à débattre sans monit. lecteur K7 Thomson + logiciels + K7 + manuels + module adaptation pour TV sans Péritel Tél. 61.41.25.18

Urgent pour le prix du CPC 464 monochrome (1 990 F) je vous offre la couleur + joystick Pro 500 + jeux + nombreuses revues + manuel. L'ordinateur vient d'être entièrement révisé. Contacter Xavier après 18 H au 43.31.85.50.

Vds intégrale PC calcomat + évolution +

superbase originaux + manuel val. 3.000 F vendu 1.750 F + chuck yeager's (PC) 230 F. Tél.: 86.63.62.40

Vds pour CPC 16 jeux K7 : 1000 F + scrabble K7 : 200 F + crayon opt. K7 : 500 F + 3 jeux disc. 500 F ou le tout : 2 000 F Tél.: 46.95.51.54. Christophe.

Vds CPC 464 couleur + logiciels et docs 1 800 F 46.68.44.28 après 17 h 46.34.86.40 journée.

Vds disq fer et flamme, le maître des Ames, Gauntlet, sentinel, Gryzor, arkanoid, lorigraph et 10 jeux sur K7. Tél.: 39.97.99.28 apr. 18 H

Vds Amstrad CPC 464 couleur + joystick speedking + logiciels + K7 vierges le tout en TBE 1.900 F Tél.: 30.24.61.91

Vends jeux pour Amstrad 64 664 61228 dont arkanoid, winter games, rally + 50 F le jeu ou 400 F pour 10 jeux. le Moelil. Tél. 43.07.30.39

Vds Bomb Jack 1 Sram1 Sram2 et 1 disquette bourée d'autres jeux pour CPC 6128 prix à débattre. Tél.: 91.93.25.74. Demander Mehdi.

Ecole propose logiciels éducatifs niveau primaire. Ecrire Ecole St-Aubin du Collège 42600 Montbrisson. Tél.: 77.58.47.09 apr. 19 H

Vds Amstrad CPC 464 coul. + Joystick + très nbreux jeux + dernières nouveautés + nbreux livres + ranges K7, prix 3.500 F à débattre. Demander Rénaud tj. apr. 18 H sauf mercredi apr. 14 H. Tél.: 43.30.02.74

Vds adaptateur péritel MP-2F + doubleur de Joystick + câble rallonge (1,50 m) + 11 logiciel (originaux) + 1 joystick spectravideo. 950 F. Tél.: 42.00.16.37, demander Olivier (entre 18H30 et 20 H).

Vds 464 Mono + env. 15 K7+3 livres + Manuel + joys : 2.700 F et DDI + manuel + 11 disks (calculat + Textomat) : 1.600 F. Tt.: 4.000 F à débattre 54.75.06.32

Vds logiciels professionnel Astrologie pour IBM PC et compatible thème astral, prévision, biorythme (de tout env. 30 pages) 2<sup>e</sup> prix salon Parapsy B7. Valeur 1 800 F faire offre au 69.24.12.44.

Vds 6128 couleurs avec de nbreux jeux dont Arkanoid, Les ripoux, Outrun, Gauntlet 1 Et 2, Ikari Warriors... Tél.: 43.87.04.84 apr. 18 H.

Pour 6128 Vds orig. AMX pagemaker jeux éducatifs pocketcalc, Tassin, DRDRAX + Graph, Pascal Graphix TOOL BUX, Graphic City Mastercalc, Tasprint, Souris, Tél. 90.79.24.05.

Exceptionnel 6128 Couleur 37 disc pleins + multiplan + Dbase 2 + souris + Joys + lecteur K7 + K7 interf. mimitel Jago + livres + revues + discologie, prix 5.500 F (val. 20.000 F min) 44.22.42.15

Vds 464 coul. DDI + joystick + livres + 40 disk, le tout en TBE 3.900 F, prix à débattre - Tél.: 75.85.54.30 (apr. 18 H)

Vds Amstrad PCW 8256 neuf 4 200 F + PCW 8512 5 300 F + PCW 9512 5 800 F + PC1512 5 300 F + CPC 6128. 3.500 F. Tél. soir 67.41.23.74 ou (1) 47.41.31.08

Cause achat lecteur 5" vds disquettes 3 pouces 30 F pièce. Tél.: 40.12.03.84. Paris.

Vds jeux K7 50 F et Out run, Barbarian, Ramparts en disquettes 100 F. Tél.: 46.60.23.67.

Venez avec votre minitel sur Amstrad. Tél.: 95 pocke, trucs, pa, sos aventure, messagerie, bal, dialogue direct etc. de 18 H à 14 H au 34.22.09.22.

Vds ou échange logiciels sur K7 pour CPC (Barbarian, Paperboy, cherche Rigor. Philippe Sivy la Closeriea 56630 Langonnet. Tél.: 97.23.80.59 le week end heures repas.

Vds CPC 6128 couc + magneto + Cordon + 80 logiciels (Cass ou disk) d'gnt fer et Flamme Gaun, etc. + Dare d'achat : 1987. Contacter Patrice. Tél.: 98.56.80.00 Finistère.

Vds CPC 464 TBE couleur + nrx logiciel et utilitaire, prix 2.300 F. No Tél.: 35.45.75.21

Pour PCW Vds orig. 16 : DTT PAO, tri-vial/Pursvit, Rotate, Orphée, Damocles, Ali-nor pocket calc + base + Wordstar DR Draw + Graph, Datamat, PCW Graph, Tassin, Tas-word 8000, Stargluder. Tél.: 90.79.25.05.

6128 Sorties Centronics + disk 2 + Printer 180 CPS + Buffer mémoire 64 K + table tracante 4 couleurs A4/A3 + Pt. mod. 40/87/94/21 ou 93/92/43.

Vds CPC 464 couleur + synthé vocal technimusic + crayon optique + jeux nrx, le tout en TBE 2.600 F Tél.: 30.37.36.23

Vds Epson QX 10 2 lect. disq 360 monit. mono. vert CP/M + Docum Verpiot H.P. Tél.: 45.33.47.08 apr. 18 H 46.26.10.44 prix 4 000 F

Vds 6128 + 80 discs + revues + imprimante + lecteur + K7 + K7 + boîte rangement + cordons. Prix 4.500 F. Tél.: 91.70.55.05 ap. 18 H

Vds sur Paris 6128 couleur, 80 jeux disk, K7 Joystick, prog 000 TBE garantie 02188 - Tél.: 42.58.90.84, le tout 3.990 F

Exceptionnel j'offre un CPC 664 couleur + 25 disquettes remplies de jeux pour 3 500 F. Alain au 46.30.48.08. Rég. parisienne.

Vds 6128 couleur sous garantie + 30 D7 environ (basket master, gryzor, trantor, C. School, C. America...) + nbrs revues (40) : 4 500 F à débattre. Tél.: 45.39.51.93 19 H

Vds PCW 8256 512 K + multiplan 3D Chess Doc CPM Basic 280 disk 6 protec Ecran Amstrad Mag. n° 4 à 30 prix 4.000 F - Tél.: 69.01.73.16 Brocard.

Urgent vds CPC 464 couleur + Drive DDI + multiface 2 + 1 joy + 60 disc + 118 K7 + 9 livres (600 softs) 5.000 F Tél.: 74.25.33.46. 19 H Serge.

Vds CPC 464 couleur + lecteur DDI + manuels d'utilisation prix total 2 500 F Tél.: Christophe 48.26.29.57. Apr. 18 H 93 Stains.

Vds CPC 464 coul. + DDI + DMP 2000 + souris AMX + SSA1 + Silicon disk 256 KO + EXT. 64 ko + nrx livres (micro application) P.S.I.( + prog. Valeur 10.000 F Tél. 6.000 F. Tél.: 39.70.60.87.

Enfin vendez, échangez vos logiciels et créations inédits : Documentation contre timbres à 220 Eva Poste reste Blismes 58120 Château-Chinon.

Vds Amstrad CPC 464 couleur environ 10 jeux + série d'AM-Mag + 2 Guides d'utilisation 2 220 F -Tél.: 45.41.62.39 après 10 H Paris 14<sup>e</sup>

Vds logiciels originaux + doc PCW 8256/8512 1/ Gestion domestique Logy 165 F 2/ Log. graph. Rotate 235 F 3/ Log. Appl. Act1 Logicy 535 F Tél.: 47.34.45.82 (Paris).

Vds intégrable CP (Trait, Texte, Tableur, base de donnée) pour Amstrad PC 1512 Px neuf : 3.000 F, laisse à 1500 F, jamais servi. Gagne à un jeu. Tél.: 74.84.44.24

Affaire ! Vds 6128 mono + DMP 2000 + AMX + Joys + Spc moving + bibe Amst + routines AMST + multiple + Dbase E2 + Mags + 120 Log. Tél. 45.69.01.81. apr. 7 H val. 12600 F, cédé 5 990 F.

Création personnelle logiciel de dessin Artos 13 couleurs sauvegarde de l'écran nbreuses fonctions clax + joy renseign. M. Berhaut, 1 rue de la Bruyère 91580 Etrechy.

Vds imprimante Okimate 20, état neuf vendue avec 1 tête neuve + Le cordon le tout 18 000 F jusqu'à 100 couleurs imprimables. Tél.: après 7 h 68.92.48.18

Vds CPC 464 couleur jeux éducatifs. Livres téléphone 47.21.65.35 - Prix 1 900 F

Vds CPC 464 couleur + DDI + Nbrx logiciels + 2 livres prog pour 3000 F Choizat Fabrice - Tél. 39.90.58.45 après 19H30 (urgent).

Attention ! Club vend lecteurs 5 1/4 360 Ko DF/DD Amstrad/Atari : 1 000 F/COMP. IBM 360 Ko DF/DD 5 1/4 : 120 OF Pourveau Nicolas 54, rue du Péree 17180 Périgny (Prix + 50 F de port).

Vds News et anciens jeux sur CPC 6128 Amstrad (disquettes) de 125 à 320 F demandez Liste à Yann Arsène 2, impasse de la poste 62158 LARBRET. Réponse assurée pour contact durable.

Vds pour CPC lecteur 3'DDI 1 500 F lecteur 5/4 Vortex FIX 2 000 F Désassembleur en rom, Dart scanner 640 F donne prog. Tellier Michel 6, rue Jean Bouin 95600 Eaubonne

Vds Amstrad CPC 464 Monochrome + synthétiseur vocal + adaptateur péritel + jeux + joystick + livre + 26 revues 3.990 F Tél.: 69.41.01.64

Vds pour Amstrad PCW 8256 logiciel devis facturation étude chauffage (électricité chauffage électrique ventilation ch. central) 65.45.41.61

Vds 464 coul. 1.990 F + synthé. de parole 250 F + nrx jeux + livres demander Christophe, mercredi à 16 h et 17 H Tél. 31.73.73.90 - 411000 Caen.

Tous CPC vendez vos log. à vos prix ou achetez-les à prix réduits. Doc. contre 2 timbres - Gardido BP 626 69239 Lyon Cedex 02.

Vds CPC 464 couleur août 87 meuble 2 poignée 81 jeux originaux 3 livres, programme basic revue le tout 2800 F. Tél. 48.49.08.43.

Vds 90 jeux sur disks 3" pour CPC 664 cause passage EN 5" 1/4 appelez le 98.03.34.09 après 18 H répondre très vite.

CPC 6128 coul. + DMP 2000 + log. JMN série 2 + log. Félch. + Tasword - discologie - Joystic + budget - Fichier + 6log Jeux (1 en valeur 8100 F cédé 5000 F) - Tél. 42.05.15.75.

Vds Amstrad 6128 dono + NBX jeux magneto K7 + cable K7 + péritel + joyst valeur 5800 F prix 3800 F. Tél.: 60.11.21.62 après 18 H

Vds Amstrad 6128 coul. + lecteur K7 + imprimante DMP 2000 + manuels d'utilisations + 25 revues informatiques + 100 logiciels disc. Tél. M. Delahaie - 99.54.41.52 Rennes.

Vends Silicon disc 256 k (acheté octobre 87). Prix à débattre, contactez Guy au 88.80.78.02

Vds trucs simples pour comité 2<sup>e</sup> bank Ram Basic contre logiciel sur disque ou 50 F + enveloppe timbrée. Portmann Philippe 45, rue Fénélon 68200 Mulhouse. Tél. 89.43.21.91

Vds CPC 464 + DDI + Jeux (discologie - Barbarian...) + offre intéressante réponse assurée. Tél.: 46.08.33.38. M. Vaas 895 Cours Aquitaine 92100 Boulogne-Billancourt. Merci

Vds imprimante Epson CP80 avec interface Amstrad Val Neuve 32000 F vendue 1900 F Vds Amstrad MAG n° 1, 2, 3, 50 F Tél.: 93.95.04.61

Vds CPC 6128 coul. 100 logs + synth. et vocal + Joy + souris + lect. K7 + DMP 2000 TBE 5.000 F 39.13.09.22 et lect. 5:1/4 sous garantie 1.800 F

Vends nbreux jeux sur disk et utilitaire entre 40 et 50 F le logiciel pour liste. Ecrire Pineda Luis. Les Bleuets Bat. A 74270 Frangy.

Vds 464 mono + Joy + 150 (arkanoid, out run ikari warrior) + boîtier de rangement + kit de nettoyage le tout cédé 2 000 F. Franck 46.56.61.73 Paris.

Urgent vds imprimante couleur Okimate 20 très silencieuse et 80 caractères / sec. jamais servie. 2300 F à débattre. 53.95.32.19 après 19 H

Cause vente Amstrad vend tous mes logiciels (70 jeux & Util) 15 origin. Boiron Alexandre 56.25.88.70. Hat Balizac 33730 Villandraut.

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome + prise péritel + nbx jeux + 20 livres (Amstrad magazine) + manette de jeux (moonraken) Prix 2 700 F. Tél.: 30.30.12.70 après 17 H

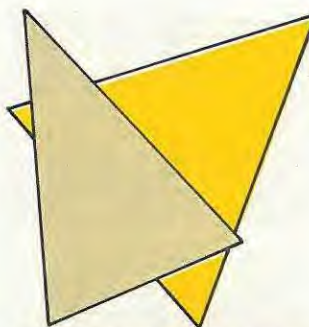
Vds synthétiseur Vocal SSA1 Amstrad état neuf valeur 500 F cédé 350 F. Tél. 93.57.60.87 Stéphane à partir de 20 H.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2000 + Joystick + 110 jeux et utilitaires + livres TBE 6000 F Didier Tél.: 42.37.70.57 après 18 H.

K7 CPC 464 mono tout neuf (janvier 88) + K7 Demo + manuel d'utilisation. Garantie encore 11 mois. Prix 1 850 F. Tél. 60.08.98.49 après 18h30. 77500 Chelles. Demander Franck.

Vds News et anciens jeux sur CPC 6128 Amstrad (disquettes) de 125 à 320 F demandez Liste à Yann Arsène 2, impasse de la poste 62158 LARBRET. Réponse assurée pour contact durable.

Vds pour CPC lecteur 3'DDI 1 500 F lecteur 5/4 Vortex FIX 2 000 F Désassembleur en rom, Dart scanner 640 F donne prog. Tellier Michel 6, rue Jean Bouin 95600 Eaubonne



## ACHATS

Achète comptant 6128 coul cherche log éducatifs tous âges pour 6128 et PC1512 cherche contact PC1512 pour échange tél. après 20 H 23.70.21.93

Achète Amstrad PC1512 HD mono ou couleur état parfait prix raisonnable + imprimante IMP 3160. Tél.: 74.36.21.38, après 13 H

Urgent ! cherche clavier 6128 env. 1.200 F cause décès du mien. Demander Hervé H.R. au 55.85.83.85 (Corrèze)

Achète progr. gestion concours de belote-carteons de quinte-notes d'une classe. Favrier-Collège ND des Oliviers - 151170 Neussargues.

Urgent ! Recherche CPC 6128 couleur en TBE. Tél.: 46.55.97.73, demander Laurent.

Cherche pour PCW logiciels Master file 8000 ET AMX Desk Top échanges possibles Lamboley A 55 rue Jules Jeanneney 70300 Luceuil. Tél.: 84.93.79.58.

Achète Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick(s) + offre intéressante réponse assurée. Tél.: 46.08.33.38. M. Vaas 895 Cours Aquitaine 92100 Boulogne-Billancourt. Merci

Vds imprimante Epson CP80 avec interface Amstrad Val Neuve 32000 F vendue 1900 F Vds Amstrad MAG n° 1, 2, 3, 50 F Tél.: 93.95.04.61

Achète CPC 6128 hors d'usage ou clavier Querty faire offre à Willy Sainty 18, Lot des Dunes 62155 - Merlimont. Tél.: 21.09.54.75

Achète CPC 6128 couleur Bon état environ 2 500 F faire offre au 61.79.30.06 le soir de préférence après 19 H 30.

Achète logiciels jeux originaux pour CPC liste et prix Dimitri Pauleack 35, rue Newton 63100 Clermont-Ferrand.

Achète souris adaptateur péritel ou écran couleur pour 6128 recherche échange que des News di-gioagio 1, Allées Bruyère Nanterre. 92000.

Recherche CPC 664 Prix bas ou échange sur proposition. Récupère tout matériel inform, même en panne, faire offre honnête / Don. Tél.:



# Chaque mois, tirez le meilleur parti de votre AMSTRAD



des informations



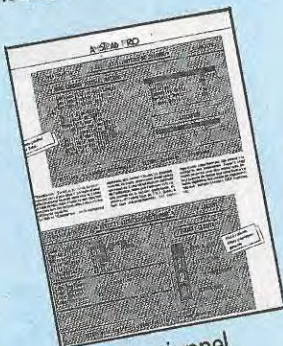
des listings



et l'utilitaire de la programmation



des jeux



le professionnel

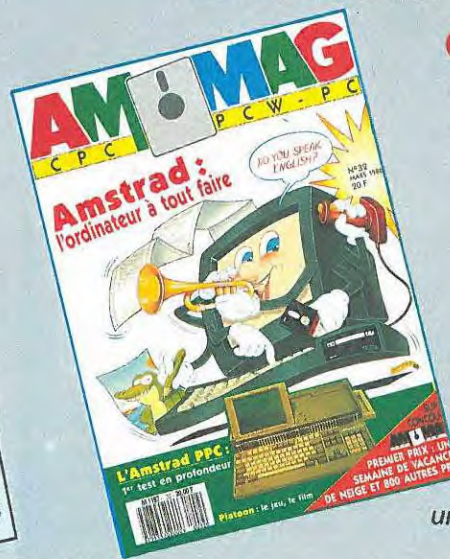
**ATTENTION!**  
**OFFRE LIMITÉE**  
valable jusqu'au 20 mars 1988

OFFRE  
SPÉCIALE  
D'ABONNEMENT

Economisez **65 F**

275 F au lieu de 340 F

**12 Numéros + 4 Hors Série**



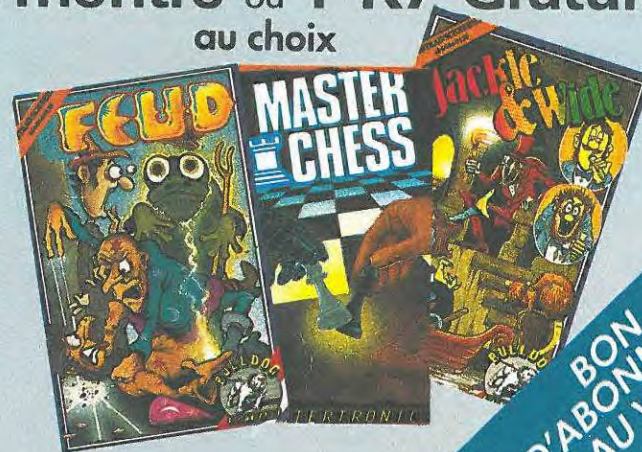
## GARANTIE

Nous vous garantissons le droit d'interrompre à tout moment votre abonnement à **AM MAG** et nous nous engageons à vous rembourser le solde de votre abonnement restant à courir.

## + CADEAU

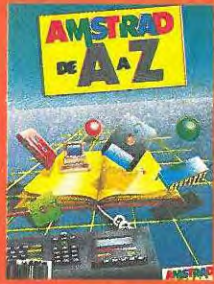
Offre limitée à la France Métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement.

1 Porte-monnaie bracelet-montre ou 1 K7 Gratuite au choix

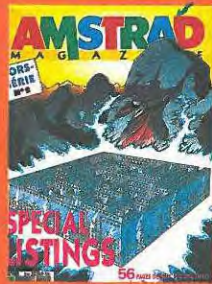


BON  
D'ABONNEMENT  
AU VERSO.

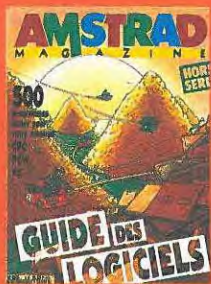
## + 4 HORS - SERIE



Amstrad de A à Z



Spécial Listings



Guide des Logiciels



Spécial Matériel



# OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Oui je m'abonne à   
pour 12 numéros + 4 Hors série pour  
le prix de 275 F (au lieu de 340 F)  
 Europe 375 F  Airmail : 400 F

**Choix du cadeau** (offre uniquement pour France Métropolitaine)

**K7 choisie :**

Feud  Master Chess  Jackie & wide

Nous nous réservons le droit au cas où la K7 choisie serait épuisée de vous en adresser une autre.

**ou Porte-monnaie bracelet montre**

Rouge  Blanc  Marine  
(coloris au choix)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Date des Naissance : .....

Règlement par :  Chèque postal  
 Chèque bancaire  
 Mandat

Adresser votre coupon d'abonnement à :

 Laser Presse  
Service Abonnement  
5/7 rue de l'Amiral Courbet  
94160 SAINT MANDÉ.



# CHAQUE MOIS, TIREZ LE MEILLEUR PARTI DE VOTRE AMSTRAD

## LISEZ



**Le plus complet**  
**Le plus diffusé des magazines :**  
**300 000 LECTEURS**









### Cadeau PC 1512 Amstrad

128K DE MEMOIRE VIVE SUPPLEMENTAIRES  
 + 1 traitement de texte EVOLUTION SUNSET  
 + 1 tableur CALCOMAT/Micro Applications  
 + 1 gestionnaire de fichiers SUPERBASE  
 + 4 JEUX : World Games, Leader Board, Arkanoïd et Super Tennis.

A partir de maintenant, quand vous achetez un PC 1512 chez GENERAL, vous le payez le prix d'un PC 1512 512 Ko de mémoire vive et vous avez un PC 1512 de 640 Ko de mémoire vive.

L'équipe de GENERAL s'est demandée quel cadeau pouvait être fait à nos clients acheteurs de PC 1512 pour qu'ils soient bien malheureux d'aller les acheter ailleurs qu'à notre magasin. Les traditionnelles panoplies de petits cadeaux tels que joysticks, petits programmes, boîtes de rangement sont idéales pour les utilisateurs familiaux, mais pour une utilisation professionnelle, il faut de l'utile et, si possible, de l'indispensable.

Partant de cette réflexion, Marcel, notre responsable du Service Après-Vente (plus de 400 machines Amstrad passent entre les mains de son service chaque mois) a proposé d'étendre gratuitement la mémoire du PC 1512 de 512 Ko à 640 Ko.

A première vue, l'offre était stupéfiante. Il est certain que 128 Ko supplémentaires apportent à l'utilisateur un confort pratiquement essentiel dans certains grands programmes comme dBase II ou Lotus 1.2.3, entre autres. Mais de là à en faire cadeau ! Mais de là à transformer des centaines, voire des milliers de PC 1512 dans nos ateliers, vu le coût d'une telle opération, nous y avons réfléchi à deux fois.

L'idée a mûri, Marcel nous a prouvé qu'elle était parfaitement réalisable et qu'en achetant les composants par grosse quantité (18 microprocesseurs par extension) le coût en devenait raisonnable et nous avons donc adopté l'EXTENSION MEMOIRE CADEAU.

Aujourd'hui, grâce à cela, nous sommes heureux d'aller encore plus loin dans le sens de la philosophie AMSTRAD : un rapport prix/performance optimum. Donc, à partir de maintenant, tous les PC 1512 vendus par GENERAL ont une mémoire vive de 640 Ko, c'est-à-dire la capacité mémoire maximum sans modification du DOS. La garantie du PC 1512 acheté chez GENERAL est de 2 ans et, bien entendu, vous pouvez bénéficier du paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem).

## PROGRAMME PRINTEMPS 88

### OPERATION CADEAUX\*

#### Cadeaux pour les PCW Amstrad

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

#### Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

- 1 manette de jeu
- 50 jeux cadeaux : (Maze Eater, Cyclons, Handicap Golf, Rush Hour Attack, Royal Rescue, Star Trek, Whirly, Fighter Command, Attacker, Draughts, Evasive Action, Noughts and Crosses, The King's Orb, Play Hi-Low, Exchange, Hangman, Pontoon Bet, Fireman Rescue, 3D Maze, Colony 9, Backgammon, Solit, Yamzee, Craps, Three Cards Brag, Trucking, Rally 3000, Sitting Target, Nemesis IV, Space Ship, Jet Flight, Dragona Maze, Intruder, Inferno, Ghosts, Fantasy, Space Base, Planets, Hopping Herbet, Dynamite, Time Bomb, Day at the Races, Lunar Landing, Space Mission, Rats, Motor Way, Donjon Adventure, Space Pod Rescue, High Rise, Creepy Crawley)
- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

#### Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

- 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
- 1 rame papier
- 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

### DERNIERE MINUTE

TOUS LES LOGICIELS D'ENSEIGNEMENT ASSISTÉ PAR ORDINATEUR ALTITUDE 21 SONT DISPONIBLES CHEZ GENERAL

### LE LEASING COFIBAIL

Réservé aux entreprises, artisans, sociétés et assimilés

DURÉE : 48 MOIS - PAS DE DEPOT DE GARANTIE - DELAI D'ACCORD : 3 JOURS

PREMIER LOYER : 1 % DE LA VALEUR DE L'ACHAT + 47 LOYERS + OPTION D'ACHAT 1 % DE LA VALEUR DE L'ACHAT

AVANTAGES : TVA récupérable chaque mois. Amortissement immédiat puisque vous êtes locataire et non propriétaire de votre matériel.

EXEMPLE : Vous voulez acquérir, en leasing, un ordinateur d'une valeur de 10.000 F TTC. Son prix HT est de 8140 F, la TVA de 1860 F, vous devez multiplier 98 % de 10.000 F par 2,930. Le premier loyer HT = 1 % soit 81,40 F. Les 47 autres loyers HT suivants sont de 238,50 F : 8140 F - (2 x 81,40) x 2,930 = 47 loyers. L'option d'achat HT est de 81,40 F HT.

Pour obtenir un leasing Cofibail, il vous suffit de vous munir d'un extrait K BIS, d'un RIB, d'une copie de carte professionnelle et, si vous êtes profession libérale, d'un avis d'imposition et d'une pièce d'identité.



10, boulevard de Strasbourg  
 75010 PARIS  
 ☎ 42.06.50.50

## OPERATION LOTS

N° LOTS	DÉSIGNATION	PRIX HABITUEL GENERAL	PRIX LOTS
1 <sup>er</sup> lot	Imprimante DMP 2160 + logiciel traitement de texte Textomat	2140 <sup>F</sup>	1899 <sup>F</sup>
2 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen 120 D + logiciel traitement de texte Textomat	2449 <sup>F</sup>	2199 <sup>F</sup>
3 <sup>e</sup> lot	Imprimante DMP 3160 + Textomat PC logiciel traitement de texte	3106 <sup>F</sup>	2799 <sup>F</sup>
4 <sup>e</sup> lot	Imprimante Citizen MSP 15 + Textomat PC logiciel traitement de texte	4815 <sup>F</sup>	4499 <sup>F</sup>
5 <sup>e</sup> lot	10 disks 3" Amsoft + boîte Posso 100 disks 3"	338 <sup>F</sup>	295 <sup>F</sup>
6 <sup>e</sup> lot	2 joysticks Pro 500 + 1 doubleur de joystick	560 <sup>F</sup>	399 <sup>F</sup>
7 <sup>e</sup> lot	3 boîtes Posso 100 D 3"	417 <sup>F</sup>	290 <sup>F</sup>
8 <sup>e</sup> lot	2 rubans DMP 2000 ou CITIZEN 120 D	190 <sup>F</sup>	169 <sup>F</sup>
9 <sup>e</sup> lot	Magneto K7 pour CPC 6128 + 3 jeux Mastertronic au choix + cordon de liaison	478 <sup>F</sup>	349 <sup>F</sup>
10 <sup>e</sup> lot	2 rames papier 500 feuilles paravents	138 <sup>F</sup>	95 <sup>F</sup>
11 <sup>e</sup> lot	20 K7 C20 micro	140 <sup>F</sup>	119 <sup>F</sup>
12 <sup>e</sup> lot	Tuner TV pour Amstrad + antenne "Satellit" amplifiée intérieure 32dB	1785 <sup>F</sup>	1499 <sup>F</sup>
13 <sup>e</sup> lot	10 cassettes vidéo VHS E 120	—	299 <sup>F</sup>
14 <sup>e</sup> lot	10 cassettes vidéo VHS E 180	—	349 <sup>F</sup>
15 <sup>e</sup> lot	10 cassettes vidéo VHS E 240	—	499 <sup>F</sup>
16 <sup>e</sup> lot	10 cassettes audio TDK SA90 position chrome	—	185 <sup>F</sup>
17 <sup>e</sup> lot	10 cassettes audio FUJI FR II 90 position chrome	—	179 <sup>F</sup>
18 <sup>e</sup> lot	18 RAM 4164 pour étendre la mémoire d'un PC 1512 en 640Ko	—	490 <sup>F</sup>
19 <sup>e</sup> lot	Joystick PC + carte PC pour Amstrad PC 1512	670 <sup>F</sup>	499 <sup>F</sup>
20 <sup>e</sup> lot	100 Diskettes 5"1/4 DFDD + 1 boîte DD100L avec serrure	—	399 <sup>F</sup>

### Opération 10<sup>e</sup> anniversaire General

(offre limitée au stock disponible)

**ORDINATEUR à cassette  
 CPC 464 avec moniteur couleur  
 + lecteur de disquettes DD1**

~~4980<sup>F</sup>~~

**4290<sup>F</sup>**

et bien entendu, vous bénéficiez des cadeaux CPC :  
 1 joystick et 50 jeux

### NOUVEAU !

Branchez votre AMSTRAD PC 1512 monochrome sur votre téléviseur couleur familial grâce au boîtier Péritel AMSCOLOR  
 PRIX IMBATTABLE  
**GENERAL 790<sup>F</sup> TTC**

CRAYON OPTIQUE POUR PC 1512 ET PC 1640

**ELECTRIC STUDIO**

utilisable sous GEM, précis au pixel près, complet et facile à installer avec son logiciel. Peut se coupler avec la souris.

**395<sup>F</sup> TTC**

### KERMESSE DU JOYSTICK

**SUPER FÊTE DES JOYSTICKS**

**CADEAU** pour tout achat de **2 JOYSTICKS**

**D'UN CABLE DOUBLEUR**

à brancher sur votre Amstrad CPC 464 ou 6128





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

## le temple d'amstrad

# Amstrad CPC 464

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

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

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

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

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

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

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



**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.

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

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

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

**Son** : les capacités sonores du CPC 464 comportent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

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

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

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

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

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

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

**CADEAU**  
1 MANETTE DE JEU  
50 JEUX CADEAUX  
voir page  
Opération Cadeaux  
1 GARANTIE 2 ANS  
pièces et main d'œuvre  
PAIEMENT EN 4 FOIS  
SANS INTERET

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.

TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran monochrome  
**2990F**  
A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 12 mensualités de 263,90F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran couleur  
**3990F**  
A CREDIT CETELEM  
190F au comptant  
+ 24 mensualités de 199F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 976F

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

**CADEAU**  
1 MANETTE DE JEU  
50 JEUX CADEAUX  
voir page  
Opération Cadeaux  
1 GARANTIE 2 ANS  
pièces et main d'œuvre  
PAIEMENT EN 4 FOIS  
SANS INTERET

## Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

**Le CPC 6128 est impressionnant**  
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

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

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

**LES GRAPHIQUES**  
Les programmes traitent de sons et de

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

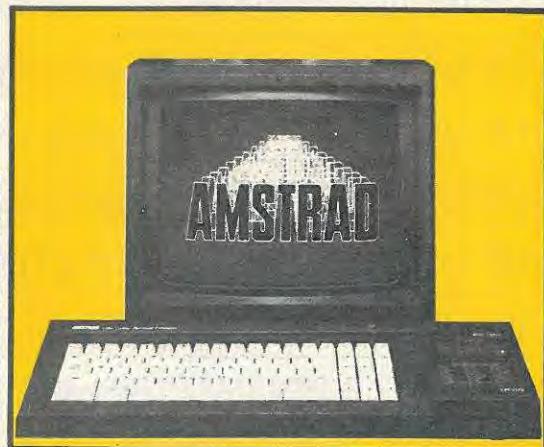
Avec un écran de 80 colonnes, le traitement de texte affiche les lignes comme elles seront imprimées.

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

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

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

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



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

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

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

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

les avons inclus dans le CPC 6128.

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

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

**AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad**

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



# Amstrad PCW 8256 ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnel.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers (etsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

**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 80 x 24.

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

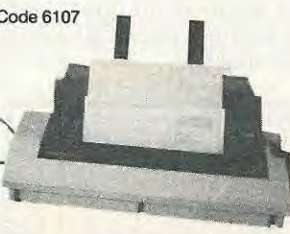
**Clavier et logiciel.**  
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à l'entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes et les réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupe et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

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

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

Code 6107



## Amstrad PCW 8512 l'outil idéal pour les décideurs

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

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

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



**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+

## LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGA OCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 méga octet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en 80 pistes.

Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Onic, vous avez tout révisé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécessaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL  
LECTEUR JASMIN AM 5D  
Code 6195  
**1799F**  
A CREDIT CETELEM  
299F au comptant  
+ 6 mensualités de 268,60F  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 111,60F



## 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 sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fichiers du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fichiers AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fichiers de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1  
avec alimentation et interface  
**1990F**

TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD FD1  
2<sup>e</sup> unité sans interface contrôleur  
**1590F**

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

**3997 F HT**  
**4741F**  
A CREDIT CETELEM  
740F au comptant  
+ 24 mensualités de 211,10F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 1066,40F

## REVOLUTIONNAIRE

**Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW T19F**

Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à matricielle, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

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





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

**GENERAL, c'est le PC  
sur mesure à prix budget**

**CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL**

**ou L'AMSTRAD PC 1512 SUR MESURE**

**NOTRE RECETTE :** vous prenez l'excellent PC 1512 SD simple drive et vous l'équipez d'abord avec un lecteur de disque supplémentaire (floppy 5"1/4 ou disque dur) de très bonne qualité. Ensuite, vous pouvez lui adjoindre une carte Hercules ou un moniteur EGA avec sa carte, ce qui augmente considérablement ses qualités graphiques. Vous n'oubliez pas d'étendre sa mémoire à 640 Ko. Vous obtenez alors de multiples configurations très performantes et parfaitement adaptées à vos besoins. Pour ne rien vous cacher, vous vous apercevrez que la tarification de ces versions est pratiquement imbattable, fait courant chez GENERAL. Tous les appareils personnalisés GENERAL sont livrés montés, contrôlés et réglés, ce qui vous assure une garantie de bon fonctionnement au déballage.

**PC 1512 VERSION 1**

PC 1512 640Ko  
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont  
1 TAMICHI 360Ko  
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **5990FTTC**

**PC 1512 VERSION 6**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital  
+ 1 moniteur couleur + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **9990FTTC**

**PC 1512 VERSION 2**

PC 1512 640Ko  
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont  
1 TAMICHI 360Ko  
+ 1 moniteur couleur + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **7899FTTC**

**PC 1512 VERSION 7**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital  
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **8990FTTC**

**PC 1512 VERSION 3**

PC 1512 640Ko  
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont  
1 TAMICHI 360Ko  
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercules  
+ 1 carte HC 1512 Hercules + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **7290FTTC**

**PC 1512 VERSION 8**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital  
+ 1 moniteur couleur + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **10890FTTC**

**PC 1512 VERSION 4**

PC 1512 640Ko  
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont  
1 TAMICHI 360Ko  
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte  
EGA multimode CGA Hercules + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **11690FTTC**

**PC 1512 VERSION 9**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital  
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercules  
+ Carte HC 1512 Hercules + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **9499FTTC**

**PC 1512 VERSION 5**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital  
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **7890FTTC**

**PC 1512 VERSION 10**

PC 1512 640Ko  
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine  
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital  
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte  
EGA multimode CGA Hercules + 1 souris  
+ GEM + DOS 3.2  
+ Integral PC + 4 jeux **13890FTTC**



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS  
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

**Département MICRO  
INFORMATIQUE**

**AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL  
COMPATIBLE**



**PC 1512 SD** avec unité centrale,  
moniteur monochrome, un lecteur  
de disquettes 360 Ko, souris,  
MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM  
DESKTOP et PAINT, BASIC2

**4190<sup>F</sup> HT 4960<sup>F</sup> TTC**

**PC 1512 DD** avec unité centrale,  
moniteur monochrome, deux lec-  
teurs de disquettes 360 Ko, souris,  
MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM  
DESKTOP et PAINT, BASIC2

**5190<sup>F</sup> HT 6150<sup>F</sup> TTC**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets**  
avec U.C., moniteur monochrome, un  
lecteur disq. 360 Ko et disque dur 20  
Mo, souris, MSDos 3.2, Dos Plus,  
Gem Desktop et Paint, Basic2

**8190<sup>F</sup> HT 9710<sup>F</sup> TTC**

**PC 1512 SD** avec unité centrale,  
moniteur couleur, un lecteur de  
disquettes 360 Ko, souris, MSDOS  
3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et  
PAINT, BASIC2

**5990<sup>F</sup> HT 7100<sup>F</sup> TTC**

**PC 1512 DD** avec unité centrale,  
moniteur couleur, 2 lecteurs de  
disquettes 360 Ko, souris, MSDOS  
3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et  
PAINT, BASIC2

**6990<sup>F</sup> HT 8290<sup>F</sup> TTC**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets**  
avec U.C., moniteur couleur, un lec-  
teur de disquettes 360 Ko et disque  
dur 20 Mo, souris, MSDos 3.2, Dos  
Plus, Gem Desktop et Paint, Basic2

**9990<sup>F</sup> HT 11840<sup>F</sup> TTC**

**CADEAU ! Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko**

**COMPATIBILITE ET PERFORMANCES**

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maîtrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur compatible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double-lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM (Graphic Environment Manager) est un logiciel unique qui vous facilite la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icônes pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

**LOGICIELS**

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

**LA RAPIDITE**

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-

up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

**LES GRAPHIQUES**

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16

**PC 1512 VERSION GENERAL**

PC 1512 SD mono + 2 <sup>e</sup> lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	<b>5990<sup>F</sup></b>
PC 1512 SD couleur + 2 <sup>e</sup> lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	<b>7999<sup>F</sup></b>
PC 1512 SD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	<b>8990<sup>F</sup></b>
PC 1512 SD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	<b>10990<sup>F</sup></b>
PC 1512 DD mono + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	<b>10490<sup>F</sup></b>
PC 1512 DD couleur + DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	<b>12590<sup>F</sup></b>

**EXTENSIONS**

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

**PRISES**

Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

**CARACTERIQUES  
TECHNIQUES**

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 Mhz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces séries RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# DPT INFORMATIQUE

## AMSTRAD PC 1640

ORDINATEUR PC  
HAUTE RESOLUTION GRAPHIQUE

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Équipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adaptateur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 1640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 380 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur de 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminée par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring IBM\* et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

\* marque déposée



**CADEAUX**  
AUTOFORMATION (2 disques)  
A L'UTILISATION DE L'AMSTRAD PC  
GARANTIE 2 ANS  
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

### LES LOGICIELS

Le PC 1640 ECD accepte les meilleurs logiciels IBM et autres programmes pour compatibles PC ; il les dynamise grâce à son processeur 8086.

Avec une mémoire vive de 640 K, un espace mémoire non négligeable peut stocker des applications résidentes. Celles-ci sont à tour activées et désactivées n'empêcheront pas sur le programme général. Amstrad propose également une gamme de logiciels professionnels dont les performances dépassent largement le prix.

Wordstar 1512/1640

"L'étalon des traitements de textes compatibles PC" : le nouveau Wordstar 1512/1640 est d'une grande simplicité d'emploi. Il est accompagné d'un manuel clair et d'un tutorial interactif sur disque : sa mise en œuvre est immédiate.

SuperCalc 3.21

"Le Tableau intégré professionnel". Indispensable aux directeurs et planificateurs financiers, le SuperCalc 3.21 possède 254.000 cellules par feuille de calcul, autorisant ainsi des applications complexes telles la projection de modèles financiers et prévisionnels. SuperCalc 3.21 fournit aussi des fonctions arithmétiques avancées.

Les jeux

"Jouez le jeu". Farniente avec Snooker, Golf, Chess (12 niveaux), Olympiades avec Summer ou Winter Games et sensations fortes avec le Grand Prix de Pitstops.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercules, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).

Choix entre :

- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

**PC 1640 SDMD**  
(SDMD = 1 lecteur disquettes  
et moniteur monochrome qualité Hercules)  
**5490FHT**  
soit **6510F TTC**

**PC 1640 SDECD**  
(SDECD = 1 lecteur disquettes  
et moniteur couleur qualité EGA)  
**8490FHT**  
soit **10070F TTC**

**PC 1640 DDMD**  
(DDMD = 2 lecteurs disquettes  
et moniteur monochrome qualité Hercules)  
**6490FHT**  
soit **7690F TTC**

**PC 1640 DDECD**  
(DDECD = 2 lecteurs disquettes  
et moniteur couleur qualité EGA)  
**9490FHT**  
soit **11250F TTC**

**PC 1640 HDMD**  
(HDMD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo  
et moniteur monochrome qualité Hercules)  
**9490FHT**  
soit **11250F TTC**

**PC 1640 HDECD**  
(HDECD = 1 lecteur disq. + 1 disq. dur 20Mo  
et moniteur couleur qualité EGA)  
**12490FHT**  
soit **14790F TTC**

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère. Haut-parleur avec contrôle de volume. Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087. Connecteur joystick.

Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs. Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs. Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.

Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.

Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.

4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.

Manuels : Un manuel clair de 550 pages est fourni avec la machine. Deux manuels d'approfondissement sont disponibles : Guide d'utilisation du BASIC 2, Guide de référence technique de l'AMSTRAD PC 1640.

Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm  
Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - PC-DD 5,8 kg - PC-HD 6 kg. Clavier 1,2 kg.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# DPT INFORMATIQUE

## AMSTRAD PPC 512/640 - PC portable

### ENCORE UN EVENEMENT STUPEFIANT

Annoncé au COMDEX de LAS VEGAS en novembre 87, qui est le grand salon de l'électronique aux USA, le nouveau portable PC AMSTRAD ne coûte que 4490 F HT dans sa version de base, ce qui le situe à un prix largement inférieur à son concurrent le plus proche. De plus, de par sa présentation, il sort largement des sentiers battus.

### UN ASPECT ORIGINAL

Le PPC n'est comparable à aucun autre PC portable. Avant son ouverture, il se présente sous la forme d'une élégante malette de couleur crème, avec une solide poignée sur le dessus. Il s'ouvre en deux et on a alors la surprise de découvrir un véritable clavier de PC AT modèle bureau et non un de ces microscopiques claviers de machine à écrire portable auquel nous avaient habitués ses concurrents. Un écran LCD plat, placé sur la partie gauche de l'appareil s'oriente à votre choix, ce qui est pratique en raison des variations de lisibilité dues aux reflets de la lumière sur l'écran. Le (ou les) lecteur(s) de disquettes se trouve sur la partie droite de l'appareil, l'introduction de la disquette se faisant sur le côté. Le format de la disquette est de 3"1/2 pour des raisons d'encombrement et de capacité. Que les possesseurs de disquettes 5"1/4 se rassurent : un lecteur de disquettes 5"1/4 est prévu pour être relié au PPC au moyen de la sortie Série du PPC. Pour ceux qui possèdent un PC type 1512/1640 ou compatible, la manipulation est encore plus simple puisqu'il vous faudra un simple câble de liaison Série pour transférer vos disquettes 5"1/4 sur format 3"1/2. L'écran utilise la technologie la plus récente : le système Super-Twist avec éclairage vert. Le contraste est réglable avec un potentiomètre situé sur le côté droit du clavier. La dimension de l'écran permet une excellente lisibilité, car le rapport hauteur/largeur est correct. Ainsi, les cercles ne sont pas ovalisés, mais bien ronds. Sa définition de type CGA permettra l'utilisation de la plupart des logiciels du marché. Il est possible de connecter au PPC l'écran du PC 1512. Ainsi, l'alimentation intégrée du moniteur du PC 1512 alimentera aussi le PPC.

Le clavier du PPC est l'attrait principal de la machine. Il s'agit ici d'un vrai clavier 101 touches type AT, sans concession à l'encombrement. Le confort d'utilisation est exceptionnel et c'est le seul portable, à notre connaissance, disposant d'un pareil clavier. Il comprend 12 touches de fonction disposées horizontalement, un pavé de déplacement curseur et un pavé numérique séparé. Les trois touches de blocage CAPS LOCK, NUM LOCK et SCROLL LOCK sont munies d'une diode pour signaler leur état. La mécanique des touches est suffisamment ferme et la rigidité du clavier est correcte.

Les écrans LCD souffrent tous d'une rémanence, c'est-à-dire que le tableau précédent reste affiché quelques instants en surimpression avec le nouveau tableau. La conséquence est que les présentations graphiques style Atari ou Mac avec curseur et cliquage de souris ne sont pas très adaptées aux écrans LCD. La souris n'est donc pas présente sur le PPC comme sur la plupart des portables.



**CADEAU : 1 LOGICIEL  
PROFESSIONNEL SUPERBASE**

Les sorties sont de type Parallèle et Série. On trouve également une sortie vidéo et 2 connecteurs d'accès aux bus. Pas de slots internes disponibles, mais grâce aux connecteurs d'accès au bus, il est prévu un boîtier d'extension pouvant contenir 4 cartes longues et un disque dur de 20 Mo.

Le PPC est alimenté soit par 8 piles rondes de 1,5 V, soit par une alimentation externe avec un cordon allume-cigare qui se branche sur la prise de votre voiture, soit par le secteur avec un transformateur 220 V/12 V fourni avec la machine. Il est parfaitement possible de remplacer les piles par des piles rechargeables au cadmium nickel qui sont maintenant d'un coût très raisonnable (environ 195F les 8 piles avec le chargeur).

### UNE TECHNIQUE SEDUISANTE

Le PPC existe en 4 versions : 512 Ko, 640 Ko, 1 ou 2 lecteurs de disquettes, mais la plus grande originalité réside dans la version 640 Ko qui comprend un modem intégré. De plus, ce modem est extrêmement performant puisqu'il dispose de 4 modes de communication : V21 en 300 bauds, V22 en 1200 bauds, V22bis en 2400 bauds et V23 en 1200/75 bauds. Le PPC pourra donc être utilisé en tant que Minitel, avec tous les avantages de la mémoire en plus. Le processeur qui équipe le PPC est un NEC V30, c'est-à-dire un processeur qui est donné pour être environ 30 % plus rapide que le 8086 d'Intel qui équipe les PC 1512/1640. Il permet comme le 8086 l'adressage sur 16 bits, ce qui permet d'accélérer toutes les opérations faisant appel à la mémoire. La vitesse d'horloge est la même que celle du PC 1512, soit 8 MHz. Un coprocesseur mathématique Intel 8087 peut également se connecter à côté du V30. Une petite batterie rechargeable alimente une horloge/calendrier permanente, ce qui est indispensable pour un portable, surtout pour le PPC 640 Ko avec modem. Pour ses communications externes, selon SVM dont les bancs d'essai font autorité dans le

## AMSTRAD PCW 9512



La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avantageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIP II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabit non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une

page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2<sup>e</sup> drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW. Le logiciel LOCOSCRIP II fourni avec la machine comprend

**PPC 512 S**  
(1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire)  
**4490F HT**  
soit **5325F TTC**

**PPC 512 D**  
(2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire)  
**5490F HT**  
soit **6510F TTC**

**PPC 640 SM**  
(1 lecteur disq., 1 modem, 640 Ko mémoire)  
**5490F HT**  
soit **6510F TTC**

**PPC 640 DM**  
(2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mémoire)  
**6490F HT**  
soit **7697F TTC**

**Disponibilité AVRIL 88 : nous prenons  
les commandes pour livraison avril**

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Microprocesseur : NEC V30. Fréq. horloge : 8 MHz. Système d'exploit. : MS DOS 3.3. Mémoire vive : PPC 512 : 512Ko, PPC 640 : 640Ko. Lecteur disq. : format 3"1/2. Mémoire de masse : 720Ko. Ecran à cristaux liquides, 18x12cm (8" en diagonale). Définition : 640x200 points. Clavier : 101 touches, type PC AT, dont 12 touches de fonction horizontales et pavé numérique séparé. Sorties Série, Parallèle, Vidéo pour moniteur N/B ou couleur à la norme CGA (640x200), sortie pour boîtier externe contenant 4 slots d'extension pour cartes longues et disque dur 20 Mo. Modem : intégré sur PPC 640. Normes V21, V22, V22bis, V23. Alim. : piles, prise allume-cigare, adaptateur secteur externe. Dim. : 450 x 230 x 100 mm. Poids : 5,4 kg sans les piles.

La machine prête à l'emploi,  
avec LOCOSCRIP II :  
**5490F HT**  
soit **6510F TTC**  
Paiement en 4 fois, sans frais, après  
acceptation du dossier Cetelem

**CADEAUX :**  
1 RAME DE PAPIER  
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE  
**GARANTIE 2 ANS**

plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus professionnelle et plus exigeante pour la qualité de la frappe.





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# DPT IMPRIMANTES

## OPTIONS EPSON

8304 Tracteur LX 80/LX 86/LX 90	296F TTC
8301W Tracteur FX 80+/FX85	332F TTC
7303 Tracteur LQ 800	509F TTC
7304 Tracteur LQ 1000	628F TTC
8303 Tracteur LQ 1500	687F TTC
8305 Tracteur IX 800	260F TTC
8302 Tracteur SQ 2000	723F TTC
7305 Tracteur SQ 2500	818F TTC
8307 Tracteur tirant EX 800	770F TTC
8308 Tracteur tirant EX 1000/LQ 2500	818F TTC
8338 Bac LX 80/LX 86/LX 90	948F TTC
8331 Bac FX 80+/FX 85	2229F TTC
8347 Simple bac FX 800/LQ 800	1779F TTC
8348 Simple bac FX 1000/LQ 1000	2194F TTC
8342 Simple bac EX 800	1790F TTC
8343 Simple bac EX 1000/LQ 2500	2306F TTC
8346 Double bac EX 1000/LQ 2500	4008F TTC
8334 Simple bac LQ 1500	3712F TTC
8344 Double bac LQ 1500	6700F TTC
8335 Simple bac SQ 2000	3688F TTC
8345 Double bac SQ 2000	6653F TTC
7336 Double bac SQ 2500	4139F TTC
8391 P Kit option couleur EX 800/EX 1000	735F TTC
8391 E Kit option couleur LQ 2500	818F TTC
8311 Support rouleau P80S/P80X	142F TTC
8312 Support rouleau LX80/LX86/LX90	332F TTC
8310 Support rouleau FX85, LQ800, EX800, FX800, LX800	332F TTC
7694 Module Diablo 630 (pour LQ800/1000)	972F TTC
7695 Module IBM 5152 (pour LQ800/1000)	972F TTC

## IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500

La LQ 3500 est une imprimante matricielle, 24 aiguilles, 80 colonnes (chariot court) qui vous assure une qualité courrier très proche d'une imprimante à marguerite. Sa rapidité, 160 CPS en listing et 54 CPS en NLQ (Near Letter Quality) lui donne une place intéressante pour une utilisation personnelle. Son originalité est son tableau de contrôle en façade à la façon des imprimantes "STAR". Il est certain que pouvoir commander un certain nombre de fonctions directement sur l'imprimante plutôt que de passer par un logiciel confère un meilleur confort d'utilisation.

Ces touches de façade permettent :

- a) avance ligne ;
- b) avance page ;
- c) qualité listing ;
- d) qualité courrier.

La sélection du mode courrier est signalé par deux bips, un seul bip signalant le mode listing. L'entraînement se fait par friction ou tracteur. Un guide papier est fourni avec l'imprimante. Il permet, en position haute, l'introduction automatique d'une



### 3990 F

paiement en 4 fois sans intérêt  
après acceptation du dossier (CETELEM)

feuille de papier machine. Le buffer d'impression est de 7 Ko. Les différents caractères résidant dans la machine sont : pica, élite, condensé, double largeur avec toute options : indice, exposant, italique, gras, soulignement. L'interface parallèle est compatible EPSON et IBM, c'est-à-dire que vous pourrez tout aussi bien brancher un 464, un 6128, un PC 1512 ou un Atari. La configuration par défaut se fait à l'arrière de la machine au moyen de micro switches facilement accessible.

## IMPRIMANTE OKIMATE 20

OKIMATE 20 + INTERFACE PC + LOGICIEL  
DE RECOPIE D'ECRAN COULEUR CSP + CABLE  
PC + 1 RUBAN COULEUR + 1 RUBAN N/B  
**2995F**

**IMPRIMANTE 4 COULEURS** : adaptable aux ordinateurs PC et compatibles, la nouvelle imprimante OKIMATE vous offre l'esthétique, le confort du silence, les performances techniques et la performance prix.  
**CARACTERISTIQUES TECHNIQUES** : qualité listing à 80 CPS. Qualité courrier à 40 CPS. Graphiques (144x144 points/pouce). Tabulations verticales et horizontales. Caractères élargis. 10 polices de caractères nationaux. Mémoire tampon de 4Ko. Tête d'impression enfichable. Jeu de caractères téléchargeables. Entraînement à picots réglables. Impression : transfert thermique. Largeur de papier de 254mm pour alimentation continue ou feuille à feuille. Possibilité d'imprimer jusqu'à 100 nuances.



## Imprimante AMSTRAD DMP 3160



TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE DMP 3000 PC  
**2290F**  
A CREDIT CETELEM  
490 F au comptant +  
9 mensualités de 220 F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**Système d'impression** : impact matrices  
**Vitesse** : caractère normal 160 CPS double caractère 52 CPS  
**Dim. caractères (normal)** : 2,1x2,55mm  
**Styles et dimensions possibles** : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...  
**Papier** : feuille à feuille ou rouleau.

**Entraînement** : traction et friction.  
**Nombre de copies** : 2 (papier autocopiant).  
**Interface** : parallèle Centronics.  
**Alimentation** : 220/240V.  
**Dimensions (LxHxP)** : 400x250x100mm.  
**Poids** : 4,2 kg.

## Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL  
**1690F**  
A CREDIT CETELEM  
9 mensualités de 205,40 F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 171,10F



**DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE**  
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.  
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.  
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.  
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard,

permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.  
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.  
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparaît également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

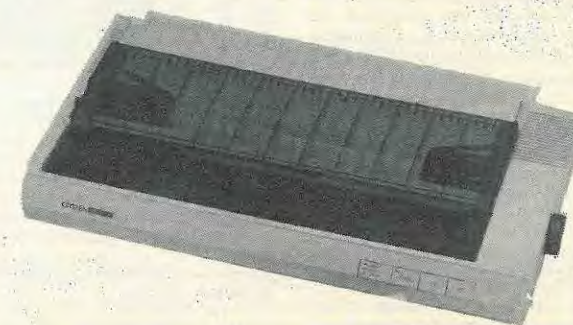
# Dpt IMPRIMANTES

## IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espace-ment proportionnel.

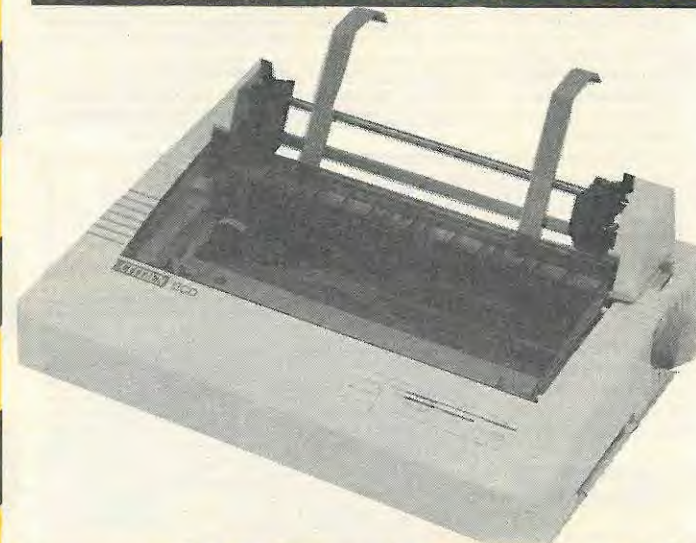
L'imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera

désormais plus un pensum. Grâce à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.



TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E  
**3995F**  
A CREDIT CETELEM  
595 F au comptant +  
9 mensualités de 417,80 F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 360,20 F

## IMPRIMANTE CITIZEN 120D



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

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

TARIF GENERAL  
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D  
**1799F**  
A CREDIT CETELEM  
199F au comptant  
+ 6 mensualités de 286,30F  
TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 117,80F

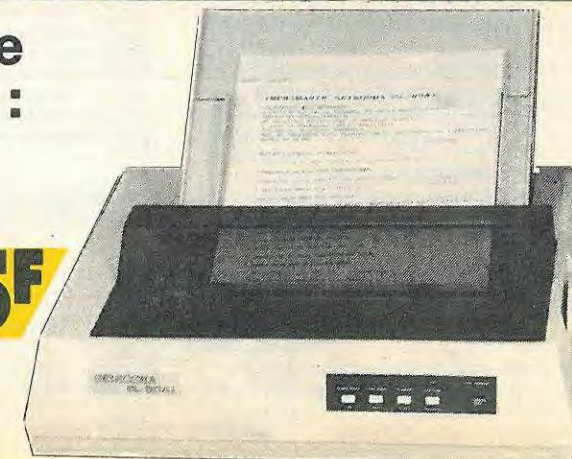
## IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante  
24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM\* et EPSON\* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

### 3895F

Option bac feuille à feuille : 1540F TTC







10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# IMPRIMANTES STAR

## IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commercialisés, et ceci sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR**. La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui

mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

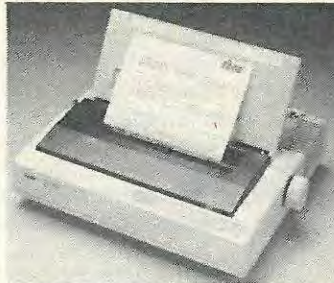
**Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.**

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

**Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.**

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfi-



chables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateur auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.

L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle  
Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC  
PC compatibles

**2695F TTC**

BAC FEUILLE A FEUILLE : 890F TTC

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

**Papier continu ou feuille à feuille ?**

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

Mise en page		Cartouche d'interface		
		parallèle	IBM	Commodore
Saut de ligne :	programmable jusqu'à 255 lignes			
Tabulation horizontale :	40 positions	40 positions	40 positions	40 positions
Tabulation verticale :	16 positions	16 positions	20 positions	20 positions
<b>Papier</b>				
Vitesse de l'avance-papier :	16 lignes/seconde			
Entraînement du papier :	par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles			
Largeur du papier :				
en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm				
		Cartouche d'interface		
		parallèle	IBM	Commodore
<b>Ruban-encreur</b>				
Couleur :	noire			
Type :	cassette-encreuse			
Durée de vie :	environ 3 millions de caractères			
<b>Interfaces</b>				
Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.				
Centronics compatible avec Epson				
Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM				
Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803				
<b>Tableau de touches</b>				
Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions				
<b>Alimentation</b>				
Tension :	220V, 50/60Hz			
<b>Appareil</b>				
Dimensions (l x p x h) :	400 x 336 x 104 mm			
Poids :	environ 6,6 kg			
Niveau sonore pendant l'impression :	58,7 dB selon DIN 45 635, § 19			
<b>Option</b>				
Introducteur automatique feuille à feuille :	à 1 bac			
Interfaces :	parallèle, IBM, Commodore			
<b>Particularités</b>				
cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore)				
introduction semi-automatique de feuilles individuelles				
impression en double et quadruple hauteur et largeur				
impression listing (normal) et qualité courrier				
fonction hex dump				
auto-test				
tableau de touches				
micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras				
caractères élargis, italique...				
caractères redéfinissables				

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

		Cartouche d'interface		
		parallèle	IBM	Commodore
<b>Mécanisme d'impression</b>				
Procédé d'impression :	imprimante matricielle à aiguilles			
Tête d'impression :	à 9 aiguilles			
Diamètre des aiguilles :	env. 0,3 mm			
Vitesse d'impression :	120 caractères/seconde en mode listing 30 caractères/seconde en NLQ			
Sens d'impression :	bidirectionnel, optimisé en mode listing unidirectionnel en mode NLQ et graphique			
Interligne :	1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce			
Mémoire tampon (entrée) :	5K-octets minimum	5K-octets minimum	1 ligne	
<b>Jeux de caractères/Nombre de caractères</b>				
Caractères ASCII :	4 de 96	2 de 96	3 de 96	
Caractères internationaux :	11	11	11	
Impression proportionnelle :	oui	oui	oui	
Caractères redéfinissables :	96	96	96	
Mode graphique (Commodore) :	-	-	2 de 192	
Mode Business (Commodore) :	-	-	2 de 192	
Caractères spéciaux IBM :	-	81	-	
Caractères graphiques IBM :	-	52	-	
Sélection du jeu de caractères internationaux :	par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs			
<b>Caractères par ligne/par pouce</b>				
Pica :	80/10			
Pica comprimé :	136/17			
Pica élargi :	40/5			
Pica comprimé élargi :	68/8,5			
Elite :	96/12			
Elite comprimé :	160/20	160/20	-	
Elite élargi :	48/6			
Elite comprimé élargi :	80/10	80/10	-	
<b>Graphisme du caractère</b>				
Mode listing (listing) :	9 x 11			
Mode qualité courrier (NLQ) :	18 x 23			
Impression proportionnelle :	9 x n			
Graphique IBM :	-	12 x 6	-	
Mode graphique (points/pouce) :	-	-	7 x 60	
	-	-	7 x 120	
	8 x 60	8 x 60	8 x 60	
	8 x 72	8 x 72	-	
	8 x 80	8 x 80	-	
	8 x 90	8 x 90	-	
	8 x 120	8 x 120	8 x 120	
	8 x 120	8 x 120	8 x 120	
	grande vitesse	grande vitesse	grande vitesse	
	8 x 240	8 x 240	8 x 240	
	9 x 60	9 x 60	-	

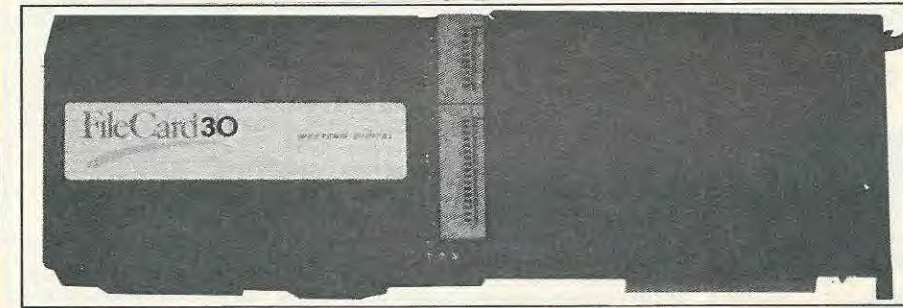


10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

## FILECARD 30 MO

### Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



### LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par **GENERAL** : la **FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT**. Cette **FILECARD** de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de révaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés

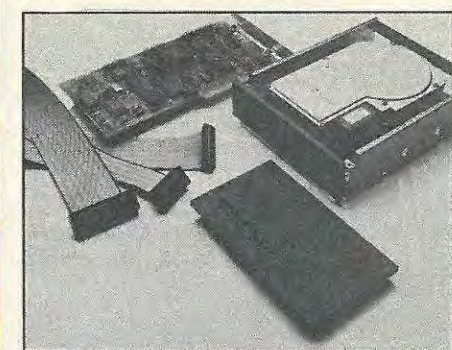
VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

**FONCTIONNEMENT** : Vitesse de transfert : 5 Mbits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes :

## KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**Compatibilité** : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'erreurs : aléatoires, 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus ; permanentes, 1 pour 10<sup>12</sup> bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10<sup>9</sup>. Fiabilité (MTBF) : 10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnement : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

### MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :

- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte contrôleur Western Digital
- 2 cables pour relier le contrôleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autobloquantes pour fixer la platine de montage au châssis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

Le blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une

LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

**3990F TTC**

3364,24F HT

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

753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

**TAUX D'ERREURS** : Aléatoires : 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus - Permanentes : 1 pour 10<sup>12</sup> bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10<sup>9</sup> accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

**CARACTÉRISTIQUES ELECTRIQUES** : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

**ENVIRONNEMENT** : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

### MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez-la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez...

## 2995F TTC

A) Ouvrir le PC 1512

Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale. Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension. Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension destinés à recevoir la carte contrôleur du disque. Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préalablement oté les caches des vis. Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte contrôleur. Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage. Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale.

Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine. Fixer la platine de montage sur le châssis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du contrôleur qui va au disque dur. Placer la carte contrôleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gênent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft

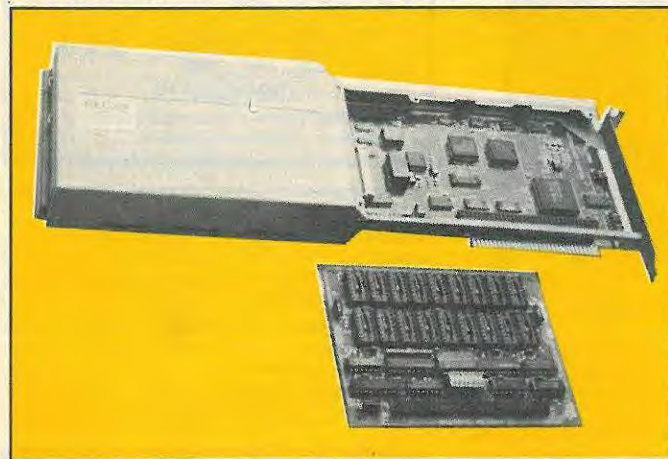
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formater le disque dur puis faites tourner les utilitaires Fdisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.



## EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

### FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC



permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fiabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend :

- WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL),
- Manuel d'Installation,  Manuel XTREE.

#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

**Compatibilité :** Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formatée : 21.2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 Msec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm. **Taux d'Erreur :** Aléatoires : 1 pour 10<sup>10</sup> bits lus. Permanentes : 1 pour 10<sup>12</sup> bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10<sup>6</sup>. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330x30,5x105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

La carte prête à l'emploi

**2995F TTC**

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

## les moniteurs PC et leurs cartes

### PHILIPS 7513 / 7523



**Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+ moniteur 12" (diagonale 31cm) monochrome phosphore vert PS39 = 7513 ambre H8 = 7523**

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/- 3dB (compatible Hercules). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

**990F TTC**

### TATUNG TM 01

**Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+**

**moniteur couleur 14" (diagonale 36cm) moyenne résolution**

**1990F TTC**

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

### EIZO 8060 MULTISYNCHRONNE EGA

**certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone**

Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz. Dimensions : 358x325x400.



**6799F TTC**

CARTE HERCULE COMPATIBLE	499 F
CARTE EGA COMPATIBLE	1290 F
CARTE EGA PARADISE MULTISYNCH COMPATIBLE CGA HERCULE	2390 F
CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNCH	2390 F
CARTE EGA EIZO EXEGA MD-BO3 MULTISYNCH	2390 F

### EIZO EGA 8042/8042H/8042S

**Moniteur couleur japonais haute résolution**

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de déflexion : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

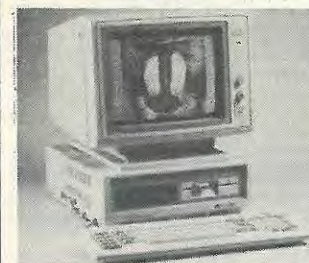
EIZO 8042 **4995F TTC**

EIZO 8042H **5395F TTC**

EIZO 8042S **5595F TTC**

## ACCESSOIRES POUR PC ET COMPATIBLES

### KIT EGA GENERAL POUR PC 1512



PX22 haute résolution, d'une alimentation intégrée au moniteur qui alimente l'unité centrale en +5V, -5V, +12V, -12V (en effet, il ne faut pas oublier que le PC 1512 est alimenté par son moniteur d'origine) et d'une carte EGA multimode.

Pour installer le kit EGA GENERAL, c'est fort simple. Vous retirez votre moniteur Amstrad d'origine, vous mettez à la place le moniteur ADI, vous introduisez sur un slot arrière la carte EGA et vous la raccordez au moniteur.

Voici enfin la possibilité d'utiliser pleinement la résolution graphique de vos logiciels de dessin, de CAO ou de traitement de texte sur l'AMSTRAD PC 1512. L'ensemble graphique couleur, constitué d'un moniteur PX 22 de marque ADI et d'une carte EGA permet d'obtenir les caractéristiques suivantes :

- haute résolution : 640x350
- 16 couleurs parmi une palette de 64
- Caractères texte de grande qualité : 8x14.
- Compatibilité EGA et CGA.

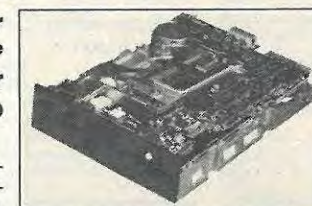
Le kit EGA GENERAL se compose d'un moniteur EGA 14 pouces ADI

En conclusion, un PC 1512 équipé d'un kit EGA GENERAL constitue une véritable révolution par rapport au système d'origine. La lisibilité des textes devient parfaite et les graphiques prennent une précision très satisfaisante. Pour ceux qui exigent beaucoup de leur PC 1512, le kit EGA GENERAL est indispensable.

**5860F HT**  
**6950F TTC**

### LECTEUR DE DISQUETTES TAMICHI

**Lecteur super-plat pour PC XT/AT, idéal comme 2° lecteur de disquette pour PC 1512 Amstrad, Sanyo 16+ et tout compatible.**



40 pistes, DF/DD, 360 Ko de capacité mémoire. Parfaitement compatible. 300 RPM haute précision. Niveau d'écriture/lecture excellent. Alignement parfait. Adresse sélectionnable par cavalier. Moteur pas à pas Sanyo Seiki. Circuit imprimé haute qualité avec composants TTL. Consommation réduite 12V/0,9A - 5V/0,6A. Prêt à fonctionner.

Sur l'Amstrad PC 1512 et Sanyo 16+, branchement direct sans carte additionnelle.

**990F TTC**

### KIT HERCULE HC 1512

**Révolutionnaire : transformez votre écran monochrome AMSTRAD en moniteur HERCULE**

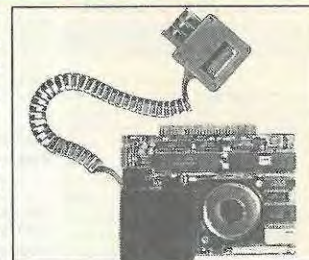
Sans avoir besoin de changer de moniteur, GENERAL vous propose un KIT COMPLET DE TRANSFORMATION MONITEUR ET CARTE VIDEO pour transformer votre PC 1512 en un ensemble haute résolution, graphique et texte. La lisibilité à l'écran est totalement transformée. Appareil en démonstration permanente chez GENERAL.

**1690 F**

### GENERAL COM

**la carte modem PC made in France à un prix GENERAL**

Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances.



GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone.

GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

**Caractéristiques techniques :** modem 1200/75 bauds, réversible, conforme à l'avis V23 du CCITT à numérotation et réponse automatiques (V25 et 25 bis).

Transmission série asynchrone full duplex. Débit d'information : 1200 bits/seconde et 75 bits/seconde. Symétriseur de vitesse : 1200/12000 bauds. Support : réseau téléphonique commuté. Suivi de l'appel : reconnaissance des tonalités haut-parleur. Interface asynchrone : inclus COM1, COM2, COM3, COM4. Logiciel fourni sous MS DOS : co-résident, multifonctions, fenêtrage, menus déroulants, 7 modules : télécommunications, bases de données, éditeur, agenda, coupez/collez, calculette, services DOS. Carte courte : dim. 110x140 mm. Haute intégration, circuit 4 couches. Fonctions supplémentaires : RAM téléchargeable, encryptage, filtrage, téléchargement de programmes, gestion des numéros brûlés.

**1690F TTC**

Pose en notre atelier : +490

### GENERAL vous convie à profiter de sa Station Service DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur	2490 F TTC
Disque dur 20 Mo avec contrôleur	3490 F TTC
Disque dur 30 Mo avec contrôleur	3990 F TTC
Disque dur 40 Mo avec contrôleur	4990 F TTC
Lecteur 5"1/4 360Ko	990 F TTC
Lecteur 5"1/4 1,2Mo	1690 F TTC
Lecteur 3"1/2 700Ko	1490 F TTC
Streamer 40 Mo	4590 F TTC

Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F TTC

Quelques conseils de Marcel, notre "technologue", pour booster votre PC : remplacement du 8086 par une NEC V30 = meilleure rapidité de traitement des opérations (495 F TTC) ; addition d'un 8087 à côté du 8086, pour augmenter considérablement la vitesse de calcul, idéal pour les tableurs du type Multiplan (1590 F TTC).



# ACCESSOIRES CPC

## CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icônes ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.  
Code 7055 **290 F**

## CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEM pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.  
Code 7167 **395 F**

## CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEM pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.  
Code 7079 **435 F**

## JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.  
Code 7003 **69 F**

## JOYSTICK AMSTRAD JY2

Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2<sup>e</sup> joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.  
Code 7105 **149 F**

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

La même que le Quickshoot 2 avec 3 manchettes différentes. Pour la curiosité.  
Code 7016 **159 F**

## JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monture-base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les 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 "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 5 mois.  
Code 7109 **248 F**

## JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.  
Code 7110 **199 F**

## JOYSTICK PRO 500 compétition

Avec le PRO 500 n'est pas la pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microcapteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an d'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre, il faut de haut de gamme.  
Code 7111 **195 F**

## ARCADE JOYSTICK

Super joystick construit dans la même usinée que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.  
Code 7114 **250 F**

## JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur la manette, en plus du bouton sur le socle.  
Code 7115 **290 F**

## LES CABLES DE LIAISON

**CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK**  
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.  
Code 7023 **70 F**

## CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante muni d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.  
Code 7027 **75 F**

## CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.  
Code 7116 **175 F**

## CABLE MAGNETO CASSETTE/AMSTRAD CPC

Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enclencher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.  
Code 7025 **60 F**

## CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.  
Code 7117 **138 F**

## CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 et 6128

Code 7118 **185 F**

## CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

## CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI

Code 7142 **60 F**

## LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041) ..... **95 F**  
CENTRONICS GLP 3101 ..... **65 F**  
ou BROTHER 1009 (Code 7039) ..... **95 F**  
EPSON LX 80 (Code 7119) ..... **95 F**  
DMP 2000 (Code 7120) ..... **95 F**  
RMP 8256 (Code 7121) ..... **115 F**  
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122) ..... **105 F**  
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122) ..... **105 F**  
FUJI PD 80 (Code 7040) ..... **95 F**

## CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mm d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.  
Code 7123 **7,90 F** pièce par 10 pièces, la 11<sup>e</sup> est CADEAU

## MAGNETO. CASSETTE DATAORDER

Ce DATAORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est, à notre connaissance, le seul magnétophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gêne rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthétique. Le DATAORDER est pourvu d'une télécommande et d'un cordon. Le cordon magnéto est en "SUS".  
Code 7015

## DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D

Code 2007

## BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 **159 F**

## BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "PRO". Couverture transparente, serrure à clé, intercalaires chemières, étiquettes couleur, etc...  
Code 7067 **265 F**

## BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les uns aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.  
Code 7143 **139 F**

## PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravert, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ..... **69 F**  
Rame papier paravert, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ..... **69 F**  
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support paravert, caroll, les 500 (Code 7147) ..... **85 F**  
Rame paravert zoné ou non, les 2000 feuilles ..... **195 F**

## LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.  
Housse clavier 464 (Code 7125) ..... **70 F**  
Housse clavier 664 (Code 7125) ..... **70 F**  
Housse clavier 6128 (Code 7125) ..... **70 F**  
Housse moniteur monochrome (Code 7126) .. **70 F**  
Housse moniteur couleur (Code 7127) ..... **80 F**  
Housse clavier 8256 (Code 7127) ..... **80 F**  
Housse unité disquette (Code 7102) ..... **55 F**  
Housse DMP 2000 (Code 7131) ..... **80 F**  
Housse LX 80 (Code 7131) ..... **80 F**  
Housse Centronics (Code 7131) ..... **80 F**  
Housse Okimate 20 (Code 7131) ..... **80 F**  
Housse FUJI PD 80 (Code 7131) ..... **80 F**

## IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaître le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.  
Code 6190 **990 F**

## TABLE GRAPHISCOPE

La table des vedettes de la programmation (Torris, Loricels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOPE vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.  
Code 7160 **990 F**

## KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.  
Code 7132 **135 F**

## KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).  
Code 7133 **198 F**

## CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.  
Code 7134 **75 F**

## CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérange tôt ou tard, en fonction de l'usage ou de moins intensité que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.  
Code 8534 **179 F**

## LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.  
**SYNTE DK TRONICS**  
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème, tousjours, les problèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "bonjour" et encore, ce sera de toute façon l'immitable accent anglais.  
Code 7017 **390 F**

## SYNTE TECHNUMUSIQUE

Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.  
Code 7043 **548 F**

## SYNTE AMSTRAD SSA1

Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avait 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 nylon. Il est accompagné de 4 logiciels :  
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.  
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.  
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.  
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.  
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage sur l'un des trois boutons.  
Code 7101 **790 F**

## INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en série série.  
Code 7140 **590 F**

## EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

Cette carte, insérée 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 JI.Bank en cassette ou disquette.  
CABLE CL1 à un connecteur ..... **150 F**  
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire ..... **235 F**  
JL.BANK cassette ..... **50 F**  
JL.BANK disquette ..... **120 F**

## CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.  
Code 7166 **590 F**

## PROGRAMMEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la lecture ou la lecture d'éprouve de capacité de 2 Kiolets à 16 Kiolets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion rapide. 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 7104 **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 doté 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 bufferingation du bus d'adresse, 4 connecteurs intercompatibles et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.  
Code 7162 **590 F**

## ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A réglable peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.  
Code 7163 **490 F**

## CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 60µs 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 **498 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 12 V.  
Code 7166 **590 F**

## CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototransistors (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs.  
Code 7000 **590 F**

## CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scintillation 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 une carte 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 CPM 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéolect en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc. avec d'autres Amstrads équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.  
Code 7136 cassette **390 F**  
disquette **440 F**

## KIT SERVEUR

Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images, tout sur un disque 5 1/4 inch pour 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 autorépondre, 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 vidéolect, leur archivage et la constitution du change de serveur.  
Code 7009 **2990 F**

## MODEM DTL 2000 V23

Code 7155 **1490 F**

## MODEM 2000+ V21/V23

Code 7156 **1990 F**

## EMULATEUR COULEUR

Cassette Code 8910 **250 F**  
Disquette Code 8909 **280 F**

## MONIBASE

Support orientable toutes directions. Se place sur 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**

## SILICON DISK 256K DK/TRONICS

Code 7150 **199 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 **199 F**

## INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.  
Code 7168

## 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 **350 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**

## DISQUETTES 5 1/4

Double face, double densité, la boîte de 10  
Code 2102

## MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R

A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un câble de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.  
Code 0000 **1290 F**

## B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1

sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.  
Code 0000

## C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique

ce qui en fait un serveur monovole à part entière.  
Code 0000 **3390 F**

## CORDON PERITEL

Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.  
Code 7169 **250 F**  
Transfo 12V/100 F

# PCW

## LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256

Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité d'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 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 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 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512

Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)  
Code 7135 **880 F**

## MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL - LOGICIEL

Code 0000 **1990 F**



**GENERAL**10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS  
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F**ACCESSOIRES  
MICRO****Sauvegardez vos logiciels !****MULTIFACE 2**

MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

**570F****LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART****dessinez avec votre CPC**

te, tailles variables de crayons et de pinces, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

**395F**

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spr...

**Utilitaires Souris AMX****AMX 3D ZICON** ..... 329F

Logiciel de conception graphique en 3D

**AMX UTILITIES** ..... 329F

Fonction utilitaire pour l'AMX

**SCANNER DART pour AMSTRAD  
CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000**

Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes. L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000. Rapports "Scan Magnification" : x1, x2, x3, x6.

**790F****Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1**

708 Ko ou 14 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



F1-D 5.25" Double Lecteur

**Deux systèmes d'exploitation professionnels :**

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC, VDOS2, le système d'exploitation créé par vortex.

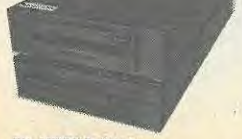
- Une gestion des fichiers à accès direct vous pouvez travailler avec 16 fichiers simultanément.
- Le Moniteur 280.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.

**Des performances extraordinaires :**

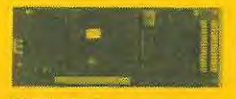
Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture. Une disquette contient 160 pistes au total. Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 14 Mo) et F1-D (5.25", 14 Mo) par simple jonction d'un deuxième lecteur de disquette. Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



F1-M 5.25/3.5" Double Lecteur



Contrôleur de disquette

**Contrôleur de disquette intelligent**

- Le numéro logique de la ROM peut être sélectionné par l'utilisateur, ce qui permet à deux unités périphériques différentes d'être compatibles entre elles.

- Manuel détaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix :

**Lecteur de disquette F1-S ou M1-S** ..... **F 2849\***

**Lecteur de disquette F1-D ou M1-D** ..... **F 4943\***

**INTERFACE TV pour Amstrad CPC****1390F**

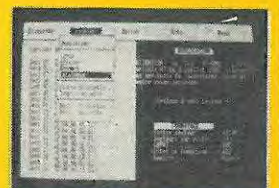
Fonctionne également avec tous moniteurs.

Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

**DISCOLOGY le super utilitaire disque**

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non. Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire. Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique. Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.

**350F**

Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément. Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

**Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :**

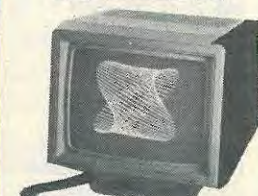
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housse pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Cameron PCW : un 2 <sup>e</sup> drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F  
Jeux de lumière 990 F  
Digitaliseur source vidéo 990 F

Fabrication Jagot et Léon

**TRANSFORMEZ  
votre CPC**

464/664/6128  
monochrome  
en  
464/664/6128  
COULEUR



**KIT  
COULEUR  
CABEL MC370**  
se composant d'un moniteur  
couleur et d'une alimentation  
**2495F**



Le lecteur 5.25" X

- La commande "Format" vous permet de formater directement sous BASIC.  
- La commande "Code.vars" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.  
- Rentrer directement des paramètres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boîtier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS 232C ? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS 232 est intégré à ces versions.
- Vous pouvez choisir entre :
  - Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface série, et un programme d'émulation de terminal pour servir un MODEM.
  - Une interface programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numéro logique de la ROM en fonction de vos besoins.

**Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux !**

**M1-X (3.5")** ..... **2790F**

**F1-X (5.25")** ..... **2849F**

**M1-XRS (3.5")** ..... **2849F**

**F1-XRS (5.25")** ..... **2849F**

**GENERAL**10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50**DPT LOGICIELS****L'AUTOFORMATION CHEZ GENERAL**

GENERAL ne se contente pas de vous vendre la machine, nous avons aussi le souci que vous puissiez en tirer le profit maximum.

Ces cours d'autoformation sont fournis avec un manuel et une ou plusieurs disquettes d'accompagnement. Ils sont absolument indispensables pour nos amis clients qui n'auraient aucune notion informatique et utiles pour ceux qui souhaitent rafraîchir leurs connaissances avant d'affronter la mise en place d'un gros logiciel. Les prix de ces cours d'autoformation sont particulièrement bas par rapport aux services qu'il sont en mesure de vous apporter.

FRAMEWORK 2 PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.)	503 F
3 SYSTEMES EXPERTS EN TURBO PASCAL (Manuel + Disq.)	423 F
TRAITEMENT DE L'IMAGE SUR MICRO-ORDINATEUR (Manuel + Disq.)	423 F
GUIDE DU PROGRAMMEUR EN BASIC SOUS MS-DOS (Manuel + Disq.)	423 F
TURBO PASCAL APPLICATION (Manuel + Disq.)	423 F
INTRODUCTION A TURBO C (Manuel + Disq.)	423 F
GRAPHISME ET GESTION D'ECRAN EN C (Manuel + Disq.)	423 F
GESTION DES DONNEES EN C (Manuel + Disq.)	423 F
INTRODUCTION TURBO PROLOG (Manuel + Disq.)	N.C.
PROGRAMMES EN ASSEMBLEUR SOUS MS-DOS/PC-DOS (Manuel + Disq.)	N.C.
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION ASSEMBLEUR SOUS MS-DOS/PC-DOS (Manuel + Disq.)	423 F
BIBLIOTHEQUE DE PROCEDURES DBASE 3 (Manuel + Disq.)	473 F
DBASE 3 + APPLICATION (Manuel + Disq.)	503 F
DBASE 3 + PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.)	473 F
MULTIPLAN 3 : 95 APPLICATIONS (Manuel + 3 Disq.)	N.C.
INTRODUCTION A POSTSCRIPT (Manuel + Disq.)	423 F

AMSTRAD PC 1512 JEUX D'ACTION (Manuel + Disq.)	303 F
AMSTRAD PC 1512 DBASE 2 GENERATEUR APPLICATION (Manuel + Disq.)	343 F
GESTION DISQUE DUR (Manuel + Disq.)	453 F
TECHNIQUE DE COMMUNICATION SERIE SUR PC ET COMPATIBLES (Manuel + Disq.)	473 F
TECHNIQUE DE PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR CALCUL NUMERIQUE (Manuel + Disq.)	N.C.
PROGRAMMER VOTRE COMPTABILITE AVEC DBASE 3 ET DBASE 3 + (Manuel + Disq.)	N.C.
MODELES DE TABLEAU DE BORD	298 F
BIBLIOTHEQUE PROGRAMMES EN TURBO PASCAL	248 F
MS-DOS/PC-DOS PROGRAMMATION SYSTEME C ET ASSEMBLEUR PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.)	423 F
WORD 3 PAR LA PRATIQUE (Manuel + Disq.)	473 F
NOUVEAU DICTIONNAIRE DBASE 3 ET 3+ (Manuel + Disq.)	473 F
NOUVEAU DICTIONNAIRE PC 1512 (Manuel + Disq.)	373 F
PROGRAMMATION BASIC S+ (Manuel + Disq.)	373 F
MS-DOS APPROFONDI (Manuel + Disq.)	453 F
INTRODUCTION A PASCAL AVEC TURBO PASCAL (Manuel + Disq.)	423 F

INITIATION DBASE 3+ (Manuel + Disq.)	473 F
GUIDE PRATIQUE DBASE 3+ (Manuel + Disq.)	375 F
GUIDE PRATIQUE FRAMEWORK 1 <sup>er</sup> (Manuel + Disq.)	340 F
GUIDE PRATIQUE LOTUS 1-2-3 (Manuel + Disq.)	405 F
MULTIPLAN 3 PAR L'EXEMPLE (Manuel + Disq.)	295 F
SUPER JEUX PC ET COMPATIBLES (Manuel + Disq.)	270 F
PROGRAMMER EN DBASE 3 ET 3+ (Manuel + Disq.)	335 F
3 ETAPES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES PC 205 (Manuel + Disq.)	355 F
TURBO PASCAL ET SES FICHIERS (Manuel + Disq.)	300 F
C ET SES FICHIERS (Manuel + Disq.)	320 F
DBASE 3 + EN MODE DIRECT (Manuel + Disq.)	460 F
PRISE EN MAIN DBASE 3+ (Manuel + Disq.)	N.C.
PRISE EN MAIN FRAMEWORK 2 (Manuel + Disq.)	250 F
SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK 2	593 F
DISC ET DISQUE DUR PC	269 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C	349 F
ECRANS ET FICHIER EN LANGAGE C	299 F
TRUCS ET ASTUCES POUR TURBO PASCAL	269 F

**EasyLAN**

Utilisateurs de PC, le logiciel EasyLAN vous apporte ce que vous attendez d'un réseau local pour moins de 1500 F HT par PC.

EasyLAN vous permet de partager vos couteuses imprimantes série ou parallèle en utilisant des commandes DOS standard pour un prix comparable à un ensemble câble + commutateur 2 positions.

EasyLAN utilise le port série RS 232C et vous permet de transférer des fichiers d'un PC à un autre. Chaque PC peut être soit une station de travail, soit un serveur.

EasyLAN vous permet d'utiliser le disque dur d'un PC déporté pour stocker vos fichiers et en assurer leur transfert à votre demande.

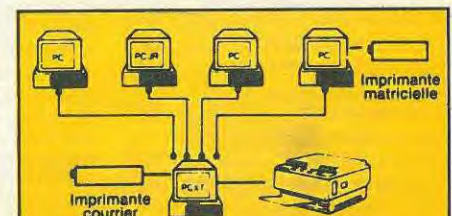
EasyLAN est installé en tache d'arrière plan : vous pouvez travailler sur un logiciel d'application pendant qu'un PC

déporté vient consulter le répertoire de votre disque dur ou lancer une impression sur votre imprimante.

EasyLAN possède des protections par "mot de passe" et un locking de fichiers.

EasyLAN permet d'utiliser des modems (appel et réponse automatiques) pour connecter vos PC (commandes Hayes).

**Installation et utilisation :** Des milliers de kits EasyLAN ont déjà été installés, la procédure d'installation pas à pas est très simple. Les commandes EasyLAN comme EZ DIR, EZ COPY et EZ TYPE sont presque identiques à celles du DOS.

**3546F TTC**

Exemple d'utilisation d'EasyLAN



**NOUVEAUX LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC ET PCW**

<b>720*</b> Cass. 119 F Disq. 169 F	<b>COBRA (Loricels)</b> Cass. 150 F Disq. 200 F	<b>HITS LORICIELS N° 5</b> Cass. 160 F Disq. 200 F	<b>RIPOUX</b> Cass. 145 F Disq. 195 F	<b>TRIVIAL POURSUITE (600 questions)</b> Disq. 300 F
<b>A LA DECOUVERTE DE LA VIE</b> Disq. 195 F	<b>COMBAT SCHOOL</b> Cass. 110 F Disq. 169 F	<b>HIT PACK N° 6</b> Cass. 120 F Disq. 160 F	<b>ROAD RUNNER</b> Cass. 120 F Disq. 175 F	<b>BIG 4 Vol. 2</b> Cass. 120 F Disq. 175 F
<b>ALBUM DIGITAL</b> Cass. 120 F Disq. 175 F	<b>CONFLIT</b> Cass. 130 F	<b>IMAGINE ARCADE HITS</b> Cass. 115 F Disq. 175 F	<b>RYGAR</b> Cass. 119 F Disq. 169 F	<b>GRAPHO</b> Disq. 329 F
<b>ALBUM EPYX</b> Cass. 119 F Disq. 199 F	<b>CONJUGER</b> Disq. 285 F	<b>INDIANA JONES</b> Cass. 115 F Disq. 169 F	<b>SAC MATERNELLE</b> Cass. 280 F Disq. 280 F	<b>TRIVIAL POURSUITE JUNIOR</b> Disq. 240 F
<b>APPRENDS A LIRE</b> Disq. 285 F	<b>COURS DE BASIC</b> Disq. 280 F	<b>IZNOGOU</b> Cass. 200 F Disq. 255 F	<b>SUPER HITS 2</b> Cass. 115 F Disq. 175 F	<b>EXIT</b> Disq. 195 F
<b>APPRENDS A ECRIRE</b> Disq. 225 F	<b>CRAZY CAR</b> Cass. 135 F Disq. 175 F	<b>MAITRES DES ANES</b> Disq. 195 F	<b>TURLOGH LE RODEUR</b> Cass. 255 F Disq. 255 F	<b>BUGGY BOY</b> Cass. 109 F Disq. 169 F
<b>AU NOM DE L'HERMINE</b> Disq. 220 F	<b>DAME SCANNER</b> Cass. 149 F Disq. 189 F	<b>MASK</b> Cass. 109 F Disq. 169 F	<b>VISA POUR HYDE PARK</b> Disq. 220 F	<b>CALIFORNIA GAMES</b> Cass. 119 F Disq. 169 F
<b>BALADE PAYS ECRIT</b> Cass. 160 F Disq. 180 F	<b>DIEUX DE LA MER</b> Cass. 135 F Disq. 200 F	<b>MASQUE +</b> Disq. 195 F	<b>WONDERBOY</b> Cass. 99 F Disq. 145 F	<b>GRYPHOS</b> Cass. 150 F Disq. 195 F
<b>BANCASTRAD 6128</b> Disq. 250 F	<b>ECRIRE SANS FAUTE (4/3*) Nathan</b> Disq. 210 F	<b>MATCH DAY</b> Cass. 119 F Disq. 169 F	<b>PAPERBOY</b> Cass. 99 F Disq. 149 F	<b>ELITE COLLECTION</b> Cass. 169 F Disq. 220 F
<b>BASIL DETECTIVE</b> Cass. 109 F Disq. 169 F	<b>ENIGME MUNICH</b> Disq. 225 F	<b>MISSION RAFALE</b> Cass. 155 F	<b>WORLD CLASS LEADERBOARD</b> Cass. 120 F Disq. 169 F	<b>MASK 2</b> Cass. 119 F Disq. 169 F
<b>BIORHYTHME</b> Disq. 170 F	<b>ENIGME OXFORD</b> Cass. 195 F Disq. 295 F	<b>OBJECTIF MONDE</b> Disq. 195 F	<b>CLASSIC 2</b> Disq. 205 F	<b>L'ANNEAU DE ZENGARA</b> Disq. 195 F
<b>BIVOUAC</b> Cass. 135 F Disq. 195 F	<b>ERE HITS</b> Cass. 180 F Disq. 260 F	<b>OBJECTIF EUROPE</b> Disq. 190 F	<b>BASKET MASTER</b> Disq. 189 F	<b>FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE</b> Disq. 195 F
<b>BLUEBERRY</b> Disq. 195 F	<b>F15 STRIKE EAGLES</b> Cass. 115 F Disq. 169 F	<b>OBJECTIF FRANCE</b> Disq. 195 F	<b>OUT RUN</b> Cass. 119 F Disq. 175 F	<b>VECTORICE 3D</b> Disq. 410 F
<b>BOB MORAME</b> T1: Chevalerie T2: Science fiction T3: Jungle Cass. 255 F	<b>FRANÇAIS CM</b> Disq. 235 F	<b>CEIL DE SET</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>LA CHOSE DE GROTEMBURG</b> Disq. 195 F	<b>MAGNIFICENT</b> Disq. 210 F
<b>BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT</b> Cass. 120 F Disq. 180 F	<b>FREDDY HARDEST</b> Cass. 109 F Disq. 160 F	<b>OXPHAN</b> Cass. 189 F Disq. 229 F	<b>TRESOR US GOLD</b> Cass. 129 F Disq. 180 F	<b>QIR</b> Disq. 255 F
<b>BOURSE 2000</b> Disq. 450 F	<b>GAME SET MATCH</b> Cass. 149 F Disq. 189 F	<b>PEPE BEQUILLE</b> Disq. 199 F	<b>MACH 3</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>L'ANGE DE CRISTAL</b> Disq. 225 F
<b>BRIDGE INFOGRAMME</b> Cass. 195 F Disq. 245 F	<b>GAUNTLET II</b> Cass. 120 F Disq. 169 F	<b>PHARON</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>INTERNATIONAL KARATE +</b> Cass. 125 F Disq. 180 F	<b>ASTERIX CHEZ RAHAZADE</b> Disq. 195 F
<b>CARRE D'AS</b> Disq. 220 F	<b>GRAMMAIRE NATHAN T1 (6*/5*)</b> Cass. 195 F Disq. 245 F	<b>PLAYBACK</b> Disq. 290 F	<b>BILLY LA BANLIEU 2</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>MASTERCALC 6128</b> Disq. 350 F
<b>CLASSIC</b> Cass. 169 F Disq. 199 F	<b>GRAMMAIRE NATHAN T2 (4*/3*)</b> T1 ou T2 Disq. 235 F	<b>QUAD</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>LES MAITRES DE L'UNIVERS</b> Cass. 119 F	<b>MASTER FILE 6128</b> Disq. 350 F
<b>CHIFFRES ET LETTRES</b> Cass. 200 F Disq. 260 F	<b>GUERRE DES ETOILES</b> Cass. 115 F Disq. 175 F	<b>QUESTION REPOSE</b> Disq. 240 F	<b>MAGIC SOUND</b> Cass. 350 F Disq. 395 F	<b>NOUVEAUTES POUR PCW</b>
<b>CLASH</b> Disq. 195 F	<b>HITS LORICIELS N° 4</b> Cass. 160 F Disq. 200 F	<b>RENEGADE</b> Cass. 109 F Disq. 169 F	<b>MALETTE FIL N° 1</b> Disq. 195 F	<b>COURS BASIC</b> Disq. 240 F
			<b>MALETTE FIL N° 2</b> Disq. 245 F	<b>MATCH DAY 2</b> Disq. 189 F

<b>ALBUM EPYX</b> Cass. 119 F Disq. 199 F	<b>APPRENDS A LIRE</b> Disq. 285 F	<b>APPRENDS A ECRIRE</b> Disq. 225 F	<b>AU NOM DE L'HERMINE</b> Disq. 220 F	<b>BALADE PAYS ECRIT</b> Cass. 160 F Disq. 180 F	<b>BANCASTRAD 6128</b> Disq. 250 F	<b>BASIL DETECTIVE</b> Cass. 109 F Disq. 169 F	<b>BIORHYTHME</b> Disq. 170 F	<b>BIVOUAC</b> Cass. 135 F Disq. 195 F	<b>BLUEBERRY</b> Disq. 195 F	<b>BOB MORAME</b> T1: Chevalerie T2: Science fiction T3: Jungle Cass. 255 F	<b>BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT</b> Cass. 120 F Disq. 180 F	<b>BOURSE 2000</b> Disq. 450 F	<b>BRIDGE INFOGRAMME</b> Cass. 195 F Disq. 245 F	<b>CARRE D'AS</b> Disq. 220 F	<b>CLASSIC</b> Cass. 169 F Disq. 199 F	<b>CHIFFRES ET LETTRES</b> Cass. 200 F Disq. 260 F	<b>CLASH</b> Disq. 195 F	<b>COBRA (Loricels)</b> Cass. 150 F Disq. 200 F	<b>COMBAT SCHOOL</b> Cass. 110 F Disq. 169 F	<b>CONFLIT</b> Cass. 130 F	<b>CONJUGER</b> Disq. 285 F	<b>COURS DE BASIC</b> Disq. 280 F	<b>CRAZY CAR</b> Cass. 135 F Disq. 175 F	<b>DAME SCANNER</b> Cass. 149 F Disq. 189 F	<b>DIEUX DE LA MER</b> Cass. 135 F Disq. 200 F	<b>ECRIRE SANS FAUTE (4/3*) Nathan</b> Disq. 210 F	<b>ENIGME MUNICH</b> Disq. 225 F	<b>ENIGME OXFORD</b> Cass. 195 F Disq. 295 F	<b>ERE HITS</b> Cass. 180 F Disq. 260 F	<b>F15 STRIKE EAGLES</b> Cass. 115 F Disq. 169 F	<b>FRANÇAIS CM</b> Disq. 235 F	<b>FREDDY HARDEST</b> Cass. 109 F Disq. 160 F	<b>GAME SET MATCH</b> Cass. 149 F Disq. 189 F	<b>GAUNTLET II</b> Cass. 120 F Disq. 169 F	<b>GRAMMAIRE NATHAN T1 (6*/5*)</b> Cass. 195 F Disq. 245 F	<b>GRAMMAIRE NATHAN T2 (4*/3*)</b> T1 ou T2 Disq. 235 F	<b>GUADALCANAL</b> Cass. 105 F Disq. 159 F	<b>GUERRE DES ETOILES</b> Cass. 115 F Disq. 175 F	<b>HITS LORICIELS N° 4</b> Cass. 160 F Disq. 200 F	<b>MISSION RAFALE</b> Cass. 155 F	<b>OBJECTIF MONDE</b> Disq. 195 F	<b>OBJECTIF EUROPE</b> Disq. 190 F	<b>OBJECTIF FRANCE</b> Disq. 195 F	<b>CEIL DE SET</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>OXPHAN</b> Cass. 189 F Disq. 229 F	<b>PEPE BEQUILLE</b> Disq. 199 F	<b>PHARON</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>PLAYBACK</b> Disq. 290 F	<b>QUAD</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>QUESTION REPOSE</b> Disq. 240 F	<b>RENEGADE</b> Cass. 109 F Disq. 169 F	<b>RIPOUX</b> Cass. 145 F Disq. 195 F	<b>ROAD RUNNER</b> Cass. 120 F Disq. 175 F	<b>RYGAR</b> Cass. 119 F Disq. 169 F	<b>SAC MATERNELLE</b> Cass. 280 F Disq. 280 F	<b>SUPER HITS 2</b> Cass. 115 F Disq. 175 F	<b>TURLOGH LE RODEUR</b> Cass. 255 F Disq. 255 F	<b>VISA POUR HYDE PARK</b> Disq. 220 F	<b>WONDERBOY</b> Cass. 99 F Disq. 145 F	<b>PAPERBOY</b> Cass. 99 F Disq. 149 F	<b>WORLD CLASS LEADERBOARD</b> Cass. 120 F Disq. 169 F	<b>CLASSIC 2</b> Disq. 205 F	<b>BASKET MASTER</b> Disq. 189 F	<b>OUT RUN</b> Cass. 119 F Disq. 175 F	<b>LA CHOSE DE GROTEMBURG</b> Disq. 195 F	<b>TRESOR US GOLD</b> Cass. 129 F Disq. 180 F	<b>MACH 3</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>INTERNATIONAL KARATE +</b> Cass. 125 F Disq. 180 F	<b>BILLY LA BANLIEU 2</b> Cass. 150 F Disq. 195 F	<b>LES MAITRES DE L'UNIVERS</b> Cass. 119 F	<b>MAGIC SOUND</b> Cass. 350 F Disq. 395 F	<b>MALETTE FIL N° 1</b> Disq. 195 F	<b>MALETTE FIL N° 2</b> Disq. 245 F	<b>COBRA PINBALL</b> Cass. 8017 Disq. 8619 220 F	<b>ELECTRO FREDDY</b> Cass. 8085 Disq. 8195 140 F	<b>EQUINOX</b> Cass. 8224 Disq. 8226 135 F	<b>ELECTRIC WONDERLAND</b> Cass. 8473 99 F	<b>COBRA PINBALL</b> Cass. 8017 Disq. 8619 220 F	<b>ELECTRO FREDDY</b> Cass. 8085 Disq. 8195 140 F	<b>EQUINOX</b> Cass. 8224 Disq. 8226 135 F	<b>ELECTRIC WONDERLAND</b> Cass. 8473 99 F	<b>COBRA PINBALL</b> Cass. 8017 Disq. 8619 220 F	<b>ELECTRO FREDDY</b> Cass. 8085 Disq. 8195 140 F	<b>EQUINOX</b> Cass. 8224 Disq. 8226 135 F	<b>ELECTRIC WONDERLAND</b> Cass. 8473 99 F
---	---------------------------------------	---	---	--	---------------------------------------	--	----------------------------------	--	---------------------------------	---	---	-----------------------------------	--	----------------------------------	--	--	-----------------------------	---	--	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------------	--	---	--	---	-------------------------------------	--	---	--	-----------------------------------	---	---	--	--	---	--	---	--	--------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------	--	---	-------------------------------------	---	--------------------------------	---	---------------------------------------	---	---	--	--	---	---	--	---	---	--	--	---------------------------------	-------------------------------------	--	--	---	---	---	---	--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

**NOUVEAUX LOGICIELS POUR PC ET COMPATIBLES**

<b>A LA DECOUVERTE DE LA VIE</b> 220 F	<b>ALBUM EPYX</b> 270 F	<b>BALADE OUTRE RHIN</b> 299 F	<b>BILAN +</b> 1650 F	<b>BLUEBERRY</b> 255 F	<b>BOB WINNER</b> 240 F	<b>BOURSE 2000</b> 1200 F	<b>CRASH GARRET</b> 299 F	<b>DIDACT ENGLISH</b> 280 F	<b>DIDACT ENGLISH COMPLET</b> 400 F	<b>DIMENSION 3D</b> 440 F	<b>ENIGME MUNICH</b> 280 F	<b>ENIGME OXFORD</b> 280 F	<b>BALADE BIG BEN</b> 280 F	<b>F15 STRIKE EAGLES</b> 249 F	<b>HITS PC 1512</b> 245 F	<b>HORTENSE 4</b> 390 F	<b>MASK</b> 260 F	<b>MASQUE +</b> 270 F	<b>MIROIR ASTRAL</b> 390 F	<b>MISSION RAFALE</b> 279 F	<b>OBJECTIF MONDE</b> 220 F	<b>OBJECTIF EUROPE</b> 220 F	<b>OBJECTIF FRANCE</b> 220 F	<b>PHALLSBERG</b> 299 F	<b>PORTAL</b> 250 F	<b>PROHIBITION</b> 290 F	<b>VISA POUR HYDE PARK</b> 250 F	<b>MACH 3</b> 290 F	<b>PRINT MASTER +</b> 450 F	<b>MALETTE FIL</b> 295 F	<b>TEST DRIVE</b> 299 F	<b>AUTO SKETCH</b> 890 F	<b>ASTERIX CHEZ RAHAZADE</b> 255 F
---	----------------------------	-----------------------------------	--------------------------	---------------------------	----------------------------	------------------------------	------------------------------	--------------------------------	--	------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	-----------------------------------	------------------------------	----------------------------	----------------------	--------------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

<b>MISSION RAFALE</b> 279 F	<b>OBJECTIF MONDE</b> 220 F	<b>OBJECTIF EUROPE</b> 220 F	<b>OBJECTIF FRANCE</b> 220 F	<b>PHALLSBERG</b> 299 F	<b>PORTAL</b> 250 F	<b>PROHIBITION</b> 290 F	<b>VISA POUR HYDE PARK</b> 250 F	<b>MACH 3</b> 290 F	<b>PRINT MASTER +</b> 450 F	<b>MALETTE FIL</b> 295 F	<b>TEST DRIVE</b> 299 F	<b>AUTO SKETCH</b> 890 F	<b>ASTERIX CHEZ RAHAZADE</b> 255 F
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

<b>MISSION RAFALE</b> 279 F	<b>OBJECTIF MONDE</b> 220 F	<b>OBJECTIF EUROPE</b> 220 F	<b>OBJECTIF FRANCE</b> 220 F	<b>PHALLSBERG</b> 299 F	<b>PORTAL</b> 250 F	<b>PROHIBITION</b> 290 F	<b>VISA POUR HYDE PARK</b> 250 F	<b>MACH 3</b> 290 F	<b>PRINT MASTER +</b> 450 F	<b>MALETTE FIL</b> 295 F	<b>TEST DRIVE</b> 299 F	<b>AUTO SKETCH</b> 890 F	<b>ASTERIX CHEZ RAHAZADE</b> 255 F
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	------------------------	-----------------------------	-------------------------------------	------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

**NOUVEAUTES LIBRAIRIE INFORMATIQUE**

<b>PSI</b>	<b>LE LIVRE DU TURBO C</b> SUR PC ET COMPATIBLES 145 F	<b>TURBO C PAS A PAS</b> 135 F	<b>TURBO PAS CAL SUR PC ET COMP.</b> 145 F	<b>PROGRAMMER EN PASCAL</b> 145 F	<b>CLEFS POUR TURBO PASCAL</b> SUR PC ET COMPATIBLES 145 F	<b>NOUVEAU DICTIONNAIRE</b> AMSTRAD PC 1512 198 F	<b>INTRODUCTION A TURBO C</b> 248 F	<b>INTRODUCTION A PASCAL</b> AVEC TURBO PASCAL 248 F	<b>GUIDE DU PROGRAMMEUR BASIC</b> SUS AMSTRAD PC 185 F	<b>SYBEX</b>	<b>LE LIVRE DU TURBO C</b> SUR PC ET COMPATIBLES 145 F	<b>TURBO PAS CAL SUR PC ET COMP.</b> 145 F	<b>PROGRAMMER EN PASCAL</b> 145 F	<b>CLEFS POUR TURBO PASCAL</b> SUR PC ET COMPATIBLES 145 F	<b>NOUVEAU DICTIONNAIRE</b> AMSTRAD PC 1512 198 F	<b>INTRODUCTION A TURBO C</b> 248 F	<b>INTRODUCTION A PASCAL</b> AVEC TURBO PASCAL 248 F	<b>GUIDE DU PROGRAMMEUR BASIC</b> SUS AMSTRAD PC 185 F	<b>SYBEX</b>
------------	--	-----------------------------------	---	--------------------------------------	--	---	--	--	--	--------------	--	---	--------------------------------------	--	---	--	--	--	--------------

<b>WORD 3 PAR LA PRATIQUE</b> 298 F	<b>LOTUS 1.2.3. PAR LA PRATIQUE</b> 298 F	<b>FRAMEWORK II PAR LA PRATIQUE</b> 328 F	<b>MULTIPLAN III, 95 APPLICATIONS</b> 328 F	<b>INTRODUCTION A WORDSTAR</b> 178 F	<b>WORDSTAR APPLICATIONS</b> 178 F	<b>LE DISQUE DUR</b> DES PC ET COMPATIBLES 278 F	<b>TURBO PASCAL APPLICATIONS</b> 248 F	<b>AMSTRAD PC 1512</b> GUIDE DU GRAPHISME 148 F	<b>AMSTRAD PC 1512 / DOS PLUS</b> 128 F	<b>INITIATION MS DOS</b> 168 F	<b>DEVELOPPER EN LANGAGE C</b> 349 F	<b>LE GRAND LIVRE DU MS DOS</b> 149 F	<b>DISQUETTES ET DISQUES DURS</b> 269 F	<b>TRUCS ET ASTUCES EN GFA BASIC (ST)</b> 269 F	<b>LE LIVRE DE L'L.A. (ST)</b> 179 F	<b>GRAPHISME EN GFA (ST)</b> 249 F	<b>LE LIVRE DU LOGO</b> 149 F	<b>GUIDES SOS (M.A.)</b>	<b>TURBO PASCAL</b> 99 F	<b>PROGRAMMATION AMSTRAD PC</b> 149 F	<b>WORD 3.0, 2.0 ET JUNIOR</b> 99 F	<b>GW / PC BASIC</b> 99 F	<b>TURBO C</b> 129 F	<b>1<sup>er</sup> WORD ET 1<sup>er</sup> WORD +</b> 129 F	<b>GFA BASIC</b> 140 F
--	--	--	--	---	---------------------------------------	--	---	---	--	-----------------------------------	---	--	--	--	---	---------------------------------------	----------------------------------	--------------------------	-----------------------------	--	--	------------------------------	-------------------------	--	---------------------------

<b>DEVELOPPER EN LANGAGE C</b> 349 F	<b>LE GRAND LIVRE DU MS DOS</b> 149 F	<b>DISQUETTES ET DISQUES DURS</b> 269 F	<b>TRUCS ET ASTUCES EN GFA BASIC (ST)</b> 269 F	<b>LE LIVRE DE L'L.A. (ST)</b> 179 F	<b>GRAPHISME EN GFA (ST)</b> 249 F	<b>LE LIVRE DU LOGO</b> 149 F	<b>GUIDES SOS (M.A.)</b>	<b>TURBO PASCAL</b> 99 F	<b>PROGRAMMATION AMSTRAD PC</b> 149 F	<b>WORD 3.0, 2.0 ET JUNIOR</b> 99 F	<b>GW / PC BASIC</b> 99 F	<b>TURBO C</b> 129 F	<b>1<sup>er</sup> WORD ET 1<sup>er</sup> WORD +</b> 129 F	<b>GFA BASIC</b> 140 F
---	--	--	--	---	---------------------------------------	----------------------------------	--------------------------	-----------------------------	--	--	------------------------------	-------------------------	--	---------------------------

**NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS":**

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels";
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés;
- une politique de prix la plus attirante possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez;
- les garanties: tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

**LES JEUX D'ARCADE**

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

**3D FIGHT**  
Cass. 8541  
Disq. 8542  
139 F

**5<sup>e</sup> AXE**  
Cass. 8562  
Disq. 8563  
175 F

**AMÉLIE MINUIT**  
Cass. 8261  
Disq. 8262  
139 F

**BIGGLES**  
Cass. 8195  
Disq. 8182  
129 F

**CHILLER**  
Cass. 8233  
29 F

**COBRA PINBALL**  
Cass. 8017  
Disq. 8619  
220 F

**ELECTRO FREDDY**  
Cass. 8085  
Disq. 8195  
140 F

**EQUINOX**  
Cass. 8224  
Disq. 8226  
135 F

**ELECTRIC WONDERLAND**  
Cass. 8473  
99 F

**COBRA PINBALL**  
Cass. 8017  
Disq. 8619  
220 F

**ELECTRO FREDDY**  
Cass. 8085  
Disq. 8195  
140 F

**EQUINOX**  
Cass. 8224  
Disq. 8226  
135 F

**ELECTRIC WONDERLAND**  
Cass. 8473  
99 F

Un jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

**APPENTICE**  
Cassette  
29,90 F

**ARKANOID**  
Cassette  
109 F

**ASPHALT**  
Cassette  
160 F

**AU REVOIR MONTY**  
Cassette  
109 F

**BACK REALITY**  
Cassette  
29,90 F

**BALL BLAZER**  
Cassette  
119 F

**BALL BREAKER**  
Cassette  
109 F

**BILLY LA BANLIEU**  
Cassette  
139 F

**BOBBY BEARING**  
Cassette  
169 F

**SORCERY**  
Cassette  
169 F

**SORCERY +**  
Disq. 8376

**SOUL OF A ROBOT**  
Cassette  
29 F

**SUPER SLEUTH**  
Cassette  
120 F

**TOUTOUCOU PRET**  
Disq. 8616

**ZAXX**  
Cassette  
150 F

**ZONBI**  
Disq. 8164

**NEXUS**  
Cassette  
119 F

Un jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

**APPENTICE**  
Cassette  
29,90 F

**ARKANOID**  
Cassette  
109 F

**ASPHALT**  
Cassette  
160 F

**AU REVOIR MONTY**  
Cassette  
109 F

**BACK REALITY**  
Cassette  
29,90 F

**BALL BLAZER**  
Cassette  
119 F

**BALL BREAKER**  
Cassette  
109 F

**BILLY LA BANLIEU**  
Cassette  
139 F

**BOBBY BEARING**  
Cassette  
169 F

**SORCERY**  
Cassette  
169 F

**SORCERY +**  
Disq. 8376

**SOUL OF A ROBOT**  
Cassette  
29 F

**SUPER SLEUTH**  
Cassette  
120 F

**TOUTOUCOU PRET**  
Disq. 8616

**ZAXX**  
Cassette  
150 F

**ZONBI**  
Disq. 8164

**NEXUS**  
Cassette  
119 F

Un jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

**APPENTICE**  
Cassette  
29,90 F

**ARKANOID**  
Cassette  
109 F

**ASPHALT**  
Cassette  
160 F

**AU REVOIR MONTY**  
Cassette  
109 F

**BACK REALITY**  
Cassette  
29,90 F

**BALL BLAZER**  
Cassette  
119 F

**BALL BREAKER**  
Cassette  
109 F

**BILLY LA BANLIEU**  
Cassette  
139 F

**BOBBY BEARING**  
Cassette  
169 F

**SORCERY**  
Cassette  
169 F

**SORCERY +**  
Disq. 8376

**SOUL OF A ROBOT**  
Cassette  
29 F

**SUPER SLEUTH**  
Cassette  
120 F

**TOUTOUCOU PRET**  
Disq. 8616

**ZAXX**  
Cassette  
150 F

**ZONBI**  
Disq. 8164

**NEXUS**  
Cassette  
119 F

Un jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

**APPENTICE**  
Cassette  
29,90 F

**ARKANOID**  
Cassette  
109 F

**ASPHALT**  
Cassette  
160 F

**AU REVOIR MONTY**  
Cassette  
109 F

**BACK REALITY**  
Cassette  
29,90 F

**BALL BLAZER**  
Cassette  
119 F

**BALL BREAKER**  
Cassette  
109 F

**BILLY LA BANLIEU**  
Cassette  
139 F

**BOBBY BEARING**  
Cassette  
169 F

**SORCERY**  
Cassette  
169 F

**SORCERY +**  
Disq. 8376

**SOUL OF A ROBOT**  
Cassette  
29 F

**SUPER SLEUTH**  
Cassette  
120 F

**TOUTOUCOU PRET**  
Disq. 8616

**ZAXX**  
Cassette  
150 F

**Z**



**PARABOLA**  
Cassette 129 F  
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

**PIPELINE 2**  
Cassette 29,90 F  
**LES PYRAMIDES D'ATLANTIS**  
150 F  
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

**RAD ZONE**  
Cassette 29,90 F  
**RELIEF ACTION**  
Cassette 160 F Disquette 200 F

Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

**SCOOBY-DOO**  
Cassette 99 F Disquette 169 F  
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'il visitait un château en ruine. Des fantômes et des démons apparaissent aux seuls coins sombres. Bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous risquer à vous frayer un chemin pour les déviler.

**SHORT FUSE**  
Cassette 29,90 F  
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour le désamorcer.

**SPINDIZZY**  
Disquette 145 F  
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera compliquée.

**STAIRWAY TO HELL**  
Cassette 90 F  
15 cavemans au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

**STARBOY**  
Cassette 49 F  
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couleurs.

**STARGLIDER**  
Cassette 149 F Disquette 169 F  
Ce combat spatial s'opère sur un graphique en 3D. Vous vaisez vous parcourez l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

**STORM**  
Cassette 29,90 F  
Connie, la femme de Storm le quartier est prisonnière dans la laboratoire de une Curn. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

**STORM 2**  
Cassette 44,90 F  
Une autre aventure de STORM.

**SWEET'S WORLD**  
Cassette 120 F Disquette 169 F  
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

**TRAIL BLAZER**  
Disquette 169 F  
Avec une boue, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'est pas ondulé, parfois il lat bouillonne la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

**TEMPEST**  
Disquette 169 F  
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

**TARZAN**  
Cassette 109 F Disquette 159 F  
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

**TARZAN 2**  
Disquette 169 F  
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à anéantir l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

**XARX**  
Cassette 119 F Disquette 159 F  
À bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

**Z OFFENSE ZARI VADOR**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux multiples sollicitations. Excellent graphisme.

**ZOIDS**  
Cassette 110 F Disquette 169 F  
Dans la terribile guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, allez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les maléfices à jamais.

**15**  
Disquette 169 F  
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à anéantir l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

**XARX**  
Cassette 119 F Disquette 159 F  
À bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

**Z OFFENSE ZARI VADOR**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux multiples sollicitations. Excellent graphisme.

**ZOIDS**  
Cassette 110 F Disquette 169 F  
Dans la terribile guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, allez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les maléfices à jamais.

**15**  
Disquette 169 F  
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à anéantir l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

**XARX**  
Cassette 119 F Disquette 159 F  
À bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

**BATMAN**  
Cass. 8064 119 F Disq. 8094 169 F  
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelque 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW, Superbe.

**CAP SUR DAKAR**  
Disq. 8495 226 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**CRAFTON et KUNK**  
Cass. 8605 116 F Disq. 8606 195 F  
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

**LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE**  
Cass. 8305 199 F Disq. 8678 195 F  
Vous débarkerez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous lâissent pas en paix. Pour vous en débarrasser, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

**DOSSIER G**  
Cass. 8313 149 F Disq. 8314 199 F  
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat à QJ en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypotheses.

**EDEN BLUES**  
Cass. 8491 115 F Disq. 8491 195 F  
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Sarez-vous aller la rejoindre pour vous enlir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

**ELIDON**  
Cass. 8231 149 F  
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

**L'AILLE D'OR**  
Cass. 8231 149 F  
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

**LA GESTE D'ARTILLAC**  
Cass. 8327 245 F  
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

**LORDS OF MIDNIGHT**  
Cass. 8213 95 F  
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'ordre l'époque.

**MANDRAGORE**  
Cass. 8425 195 F Disq. 8498 295 F  
Grâce à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrele à retrouver son père.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**MERCENAIRE**  
Cass. 8650 169 F  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

**PACIFIC**  
Cass. 8048 115 F Disq. 8045 165 F  
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, héréssés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**RAID SUR TENERE**  
Cass. 8423 165 F Disq. 8642 229 F  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

**DRAGON'S LAIR II**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

**ETHNOS**  
Disquette 230 F  
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'inattendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

**FER ET FLAMME**  
Disquette 235 F  
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des armées à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

**FEUD**  
Cassette 29,90 F  
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquiescent que des logiciels de cette marque.

**LA FORMULE**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des débris. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

**GOLDEN TALISMAN**  
Cassette 44,90 F  
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embûches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

**THE GREAT ESCAPE**  
Cassette 109 F Disquette 165 F  
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

**HARRY AND HARRY**  
Disquette 230 F  
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, pour-suites, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitués à des logiciels de qualité et celui-ci ne fait pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrison. Un but, vous échapper.

**INCANTATION**  
Disquette 219 F  
Les aventures fantastiques et magiques de chat magique de MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

**L'AFFAIRE SYDNEY**  
Cassette 169 F Disquette 220 F  
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de YERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

**ASTERIX**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grâce à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

**KRAFTON et KUNK**  
Cassette 116 F Disquette 195 F  
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

**LITTLE COMPUTER PEOPLE**  
Disquette 150 F  
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaîtrez rapidement les besoins que vous devez satisfaire.

**THE LAST MISSION**  
Cassette F Disquette F  
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

**LIVINGSTONE SUPONGO**  
Cassette 150 F Disquette 220 F  
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tigre hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

**MARCHE A L'OMBRE**  
Cassette 149 F Disquette 220 F  
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

**MANHATTAN**  
Cassette 148 F Disquette 180 F  
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ce qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

**MASQUE**  
Disquette 195 F  
Encore une bonne énigme policière que vous résoudre grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

**MISSION TORPEDO**  
Disquette 230 F  
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

**NITROGLYCERINE**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
Les aventures de LUCKY LUXE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

**DRAGON'S LAIR**  
Cassette 99 F Disquette 169 F  
Nouvel épisode d'arcade devant vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

**PASSAGERS DU TEMPS**  
Disquette 230 F  
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a découvert dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

**PASSAGERS DU VENT**  
Disquette 230 F  
Le grand succès d'INFOGRAMMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous mènera sur un grand volier dans des aventures palpitantes. A acquiescer absolument, aussi fascinant qu'ORPHÉE.

**PASSAGERS DU VENT II**  
Cassette 290 F Disquette 290 F  
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

**PAWN**  
Disquette 240 F  
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels courts.

**PROHIBITION**  
Cassette 129 F Disquette 210 F  
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalistes. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

**ROBINSON CRUSOE**  
Disquette 199 F  
Après la lecture du roman de Daniel Defoe, vous pourrez vous voir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

**SABOTEUR**  
Cassette 149 F Disquette 195 F  
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau de la même veine que BATMAN.

**SABOTEUR II**  
Cassette 119 F Disquette 169 F  
Il s'agit ici d'une héroïne. Tout le reste, aventures, scénario, décors, sont identiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

**SAPIENS**  
Cassette 140 F Disquette 200 F  
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme néo-mésolithique et tu parcoures les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

**SARACEM**  
Cassette 109 F Disquette 169 F  
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et leur le chef des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embûches.

**LE SECRET DU TOMBEAU**  
Cassette 160 F Disquette 200 F  
Archéologie, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais ce jeu de puzzles de passages secrets, de gardiens menaçants peut parvenir au tombeau...

**SHOCKWAY RIDER**  
Cassette 108 F Disquette 159 F  
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voitures bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etiez-vous de vrais ours ?

**SPELLBOUND**  
Cassette 44,90 F  
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

**SRAM 1**  
Disquette 195 F  
Aventure en 3 langages : français, anglais, allemand. Un smile et une sorcière vous appellent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

**SRAM 2**  
Disquette 220 F  
Le but du jeu est d'assassiner le Roi (yan qui fait le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

**STRYFE**  
Cassette 100 F Disquette 220 F  
Vous incarnez de bons grognos aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera dans de nombreux enclaves, de villages en places fortes afin de débarrasser le Maître des Démons qui vous harcèle.

**TEMPLIERS**  
Disquette 220 F  
Choisissez votre type de personnage, entraînez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure. TEMPILIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

**TOP SECRET**  
Disquette 240 F  
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des quiblérons. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

**WARLOCK**  
Cassette 110 F Disquette 160 F  
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre château. Vous avez des potions qui vous permettront de vous transformer en gobolins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre les forces du mal.

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

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

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

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

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

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

**LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.**  
Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

**AMSGOLF**  
Cass. 8540 99 F Disq. 8565 148 F  
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, c'est même hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

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



**SCRABBLE** 220 F  
Cass. 8356  
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simplement joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**CINE CLAP** 135 F  
Cass. 0000  
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

**WENFIN** 159 F  
Cassette  
UBISOFT a créé avec MENFIN, tiré de GASTON LAGARTE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

**TENSIONS** 149 F  
Cassette  
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratège redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip-tease d'une charmante personne.

**TRIVIAL PURSUIT** 220 F  
Cassette  
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

**VEGAS POKER** 29,90 F  
Cassette  
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

**COMPILATIONS CASSETTE "50"** 139 F  
Cass. 8903  
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Acade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

**DISK "50"** 200 F  
Disq. 8196  
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

**COMPUTER HITS 6** 195 F  
Disq. 8442  
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

**COMPUTER HITS 10** 165 F  
Cass. 8441  
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

**PACK 1955** 229 F  
Disq. 8432  
Sur une disquette (deux jeux très connus : The way of the exploding fist, jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

**GOLD HITS** 120 F  
Cass. 8482  
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Super-test et Alien 6. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

**THE MILLION I** 78 F  
Cass. 8387  
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, de qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

**THE MILLION II** 120 F  
Disq. 8012  
Voici la 2<sup>e</sup> version de The Solid a Million avec la raffiche Balls de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

**REFLEXION** 239 F  
Disq. 8620  
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversal très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

**TAKE 5** 229 F  
Disq. 8351  
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillères de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

**WORKING BACKWARDS** 229 F  
Disq. 8544  
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

**BIG 4** 90 F  
Cassette  
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Espiri, Saboteur, Crystallism.

**MASTERTRONICS N° 1** 99 F  
Disquette  
Speed King, Golden Talsman, The Apennines.

**MASTERTRONICS N° 2** 99 F  
Disquette  
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

**MASTERTRONICS N° 3** 99 F  
Disquette  
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

**GOLD HITS N° 2** 109 F  
Cassette  
Break Thru, The Goonies, Got! Desert Fox, Avenger.

**HITS COLLECTION** 120 F  
Cassette  
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

**HITS N° 1** 160 F  
Cassette  
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

**HITS N° 2** 160 F  
Cassette  
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5<sup>e</sup> Ara, Tennis.

**HITS N° 3** 160 F  
Cassette  
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Agie d'O, Empira.

**HIT PACK 1** 90 F  
Cassette  
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

**HIT PACK 2** 90 F  
Cassette  
Scoobido, 1942, Anriand, Jet Set Willy.

**KONAMI'S COIN-OP HIT** 90 F  
Cassette  
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mike, Year KungFu, Green Beret.

**LES LAUREATES** 175 F  
Cassette  
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

**MGT + BACTRON** 250 F  
Disquette  
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

**MICROPOOL HITS** 120 F  
Cassette  
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Station Rock Wrester, Exploding Fish.

**THE MILLION 2** 90 F  
Cassette  
3 jeux : Fighter Pilot, Kurl Fumpster, Rambo.

**NEW JAMES** 109 F  
Cassette  
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a Kill.

**OCEAN'S ALL STAR HITS** 109 F  
Cassette  
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

**PACK JEUX X** 145 F  
Cassette  
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolver, Great Escape.

**PAQUET CADEAU FIL** 195 F  
Disquette  
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe Gunfight, I, The way of the tiger.

**STARGAMES** 109 F  
Cassette  
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Gaigan Boxing, Rescue on Fractalus.

**LES EDUCATIFS**  
Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

**BALLADE OUTRE-RHIN** 159 F  
Disq. 8052  
Le logiciel éducatif d'Allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

**BALLADE AU PAYS DE BIG BEN** 195 F  
Disq. 8423  
Icône OUTRE-RHIN mais en anglais.

**CAMELEMATHS** 149 F  
Disq. 8287  
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

**CAMELEMOTS** 149 F  
Disq. 8289  
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

**CARTE D'EUROPE** 225 F  
Disq. 8132  
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1 cycle.

**CIRCULATION SANGUINE** 169 F  
Disq. 8240  
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

**CODE DE LA ROUTE** 149 F  
Cass. 8294  
Ce jeu vous initie aux paramètres du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent revoir leur code.

**COURS DE BASIC** 145 F  
Cass. 8014  
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

**COURS DE PIANO** 145 F  
Disq. 8668  
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

**COURS DE SOLFEGE 1** 250 F  
Cass. 8401  
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

**COURS DE SOLFEGE 2** 250 F  
Cass. 8655  
Cet ouvrage du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

**COURSE A LA BOUSSE** 99 F  
Cass. 8105  
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

**LA CUISINE FRANÇAISE** 245 F  
Cass. 8028  
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les calibataires en manque d'idées.

**EDUCATIF 1 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8306  
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

**EDUCATIF 2 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8308  
Ce logiciel doit permettre d'acquiescer définitivement les règles relatives au pluri des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

**EDUCATIF 3 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8309  
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin tester vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 4 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8307  
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin tester vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

**EDUCATIF 5 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8308  
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1) Il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

**EDUCATIF 6 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8309  
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numération décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débits des mots. A partir de 7 ans.

**EDUCATIF 4 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8307  
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

**EDUCATIF 5 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8308  
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

**EDUCATIF 6 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8309  
Le logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquiescer une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>.

**EDUCATIF 9 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8608  
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule. B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

**EDUCATIF 10 CASSETTE** 160 F  
Cass. 8609  
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numération décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne laissera pas l'élève. A partir de 7 ans.

**EQUATIONS 2<sup>e</sup> DEGRE** 225 F  
Disq. 8098  
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

**EQUATIONS/INEQUATIONS** 195 F  
Cass. 8080  
A partir de la 3<sup>e</sup>, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations, programme d'un très bon niveau.

**INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> pas** 198 F  
Cass. 8075  
Manuel de basic avec deux cassettes d'automatisme. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour le débutant puisque apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

**KIM** 139 F  
Cass. 8341  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**L'HORLOGER 1** 99 F  
Cass. 8101  
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

**L'HORLOGER 2** 99 F  
Cass. 8103  
Suite "L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**LA FRANCE** 149 F  
Cass. 8325  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

**LE MONDE** 149 F  
Cass. 8360  
Apprenez la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

**LETTRE MAGIQUES** 99 F  
Cass. 8115  
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Dorez petit par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

**MATHS SECOND CYCLE** 290 F  
Disq. 8692  
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations (2<sup>e</sup> degré, courbe Y=FX), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

**MICRO GEO** 150 F  
Cass. 8360  
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des pays, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

**GEOMETRIE PLANE** 225 F  
Disq. 8692  
Niveau 4<sup>e</sup> à Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

**GRAMMAIRE CE 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
Grammaire CE 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CE 2 - 3<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
Grammaire CM 1 - 1<sup>er</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 1 - 2<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 1 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

**GRAMMAIRE ENTREE EN 6<sup>e</sup>** 295 F  
Cassette  
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ci un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ces logiciels ont été créés par des enseignants.

**LECTURE EFFICACE** 290 F  
Disquette  
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemandent ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

**MATHS COLLEGE** 290 F  
Disquette  
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6<sup>e</sup>. Toujours utiles.

**MATHS ECOLE** 290 F  
Disquette  
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

**MATHS 6** 175 F  
Disquette  
Algèbre pour classe de 6<sup>e</sup>. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, rectangles orthogonaux.

**MATHS 5/4** 175 F  
Disquette  
Algèbre pour classes de 5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

**MATHS 3** 195 F  
Disquette  
Algèbre pour classe de 3<sup>e</sup> de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2/2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

**CALCUL CM 1 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 1 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 1 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CAPUCINE** 209 F  
Disquette  
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les tout petits (3 à 5 ans).

**COLORIAGE** 100 F  
Cassette  
Logiciel EUROGICIEL pour les tout petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

**COLORIAGES - ENSEMBLES** 295 F  
Disquette  
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

**ENSEMBLES CASSETTE** 99 F  
Cassette  
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

**EQUATIONS** 180 F  
Cassette  
Algèbre pour classes de 3<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> de chez MICRO C. Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2/2, systèmes linéaires à N équations, P. Inconnus.

**FRANCE GEO** 150 F  
Cass. 8360  
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des pays, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

**GEOMETRIE PLANE** 225 F  
Disq. 8692  
Niveau 4<sup>e</sup> à Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

**GRAMMAIRE CE 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CE 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CE 2 - 3<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 1 - 1<sup>er</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 1 - 2<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 1 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
GRAMMAIRE CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**GRAMMAIRE CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

**GRAMMAIRE ENTREE EN 6<sup>e</sup>** 295 F  
Cassette  
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ci un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ces logiciels ont été créés par des enseignants.

**LECTURE EFFICACE** 290 F  
Disquette  
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemandent ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

**MATHS COLLEGE** 290 F  
Disquette  
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6<sup>e</sup>. Toujours utiles.

**MATHS ECOLE** 290 F  
Disquette  
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

**MATHS 6** 175 F  
Disquette  
Algèbre pour classe de 6<sup>e</sup>. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, rectangles orthogonaux.

**MATHS 5/4** 175 F  
Disquette  
Algèbre pour classes de 5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

**MATHS 3** 195 F  
Disquette  
Algèbre pour classe de 3<sup>e</sup> de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2/2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

**CALCUL CM 1 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 1 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 1 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette

**CALCUL CM 2 - 1<sup>er</sup> trimestre** 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 2<sup>e</sup> trimestre 295 F  
Cassette  
CALCUL CM 2 - 3



## GESTION DE FICHIERS LOGYS

Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**  
LOGYS, société de services et conseils en informati- que a réalisé ce gestionnaire de fichiers à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fichiers.

## GESTION D'ENTREPRISE

Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 compo- tes: achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

## INTEGRE I

Disq. 8490 **400 F**  
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de... thématique et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts sur la longueur du texte à saisir (1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

## MASTERFILE

Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**  
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désor- mais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fichiers, recherches multi-critères, indexages, etc... Une ges- tion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

## MASTERCALC SEMAPHORE

Disq. 8470 **290 F**  
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

## MICROSCRIPT

Cass. 8431 **241 F**  
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizon- taux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

## MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**  
Tableur mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

## POCKET BASE

Disq. 8122 **700 F**  
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments: vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiquent progressivement tout ce que vous devez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

## POCKET CALC

Disq. 8124 **450 F**  
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet,

grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage: puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarithmes et fonctions exponentielles. De nombré- ses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

## TASWORD - MAILMERGE

Disq. 8472 **340 F**  
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présen- tation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les diffé- rentes destinations. Un excellent logiciel d'imflation.

## TEXTOMAT

Disq. 8385 **450 F**  
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragrap- hes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'impriman- te.

## WORDSTAR

Disq. 8651 **890 F**  
Ce traitement de texte professionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter la publication. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'impri- mante.

manie, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des docu- ments officiels et d'éditer autant d'étiquettes par desti- nataire que vous le souhaitez.

## AMX MAGAZINE MAKER

Cassette **1789 F**  
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

## AMX PAGEMAKER (français)

Disquette **750 F**  
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'in- sérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notes, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres pro- grammes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

## FACT CAISSE DETAIL

Disquette **1389 F**  
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerçants et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

## PAYE

Disquette **590 F**  
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des

payés et calcule les différentes charges salariales et patronales.

## SCRIBE

Disquette **165 F**  
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

## LA SOLUTION

Disquette **950 F**  
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS: Calcumat, Datamat et Textomat.

## SYSTEM EXPERT

Disquette **360 F**  
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'enfiler à l'intelligence arti- ficielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constitue une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

## LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

**FLOOPY N° 1**  
Cassette Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 2**  
Cassette Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 3**  
Cassette Disquette **69 F**

**FLOOPY N° 4**  
Cassette Disquette **69 F**

Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui rapporte un vil succès.

# LOGICIELS POUR PCW

## LES JEUX D'ARCADE

De nombreux jeux commencent à être édi- tés sur PCW. Ce sont souvent des adapta- tions de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

## FAIRLIGHT

Disquette **196 F**  
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'énigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet pos- sède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

## GUARDIAN AND BLAGGER

Disquette **170 F**  
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à distance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

## STARGLIDER

Disquette **285 F**  
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBOW. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

## LES JEUX D'AVENTURE

**BATMAN** **189 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

## FORCE IV

**MISSION DETECTOR** **199 F**  
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

## BOB WINNER

Disquette **240 F**  
Voir logiciels pour CPC.

## HEADOVER HEELS

Disquette **180 F**  
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

## HISTOIRE D'OR

Disquette **249 F**  
Voir logiciels pour PC 1512.

## THE PAWN

Disquette **285 F**  
Scénario écrit en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous achèmentz un courrier en subissant des luttes d'influences.

## ORPHEE

Disquette **295 F**  
Voir logiciels pour CPC.

## TOP SECRET

Disquette **295 F**  
Voir logiciels pour PC 1512.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

**LEADER BOARD** **239 F**  
Disquette  
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

**FRANCK BRUNO BOXING** **225 F**  
Disquette  
Voir logiciels pour CPC.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

**HEATHROW AIR** **195 F**  
Disquette  
Vous êtes aigilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

## STRIKE FORCE HARRIER

Disquette **227 F**  
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décou- lage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord: poussées, fuel, vitesses verticales, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

## TOMAHAWK

Disquette **225 F**  
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles superlanceurs et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

## LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

**3D CLOCK CHESS** **220 F**  
Disquette  
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

## AMSTRAMDAMES

Disq. 8290 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

## BRIDGE PLAYER 3D

Disq. 8089 **220 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

## COLOSSUS CHESS IV

Disq. 8174 **245 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

## GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES

Disq. 8076 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

## TRIVAL PURSUIT

Disquette **279 F**  
Voir logiciels pour CPC.

## LES LOGICIELS GRAPHIQUES

**ROTATE** **350 F**  
Disquette  
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le pro- gramme: 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier in loco les manifesta- tions de chacune.

## UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

**GENECAR** **199 F**  
Disq. 8170  
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le gra- phisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

## C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

## PASCAL MT+

Disq. 8697 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

## ALEX

Disquette **350 F**  
Le SYSTEM EXPERT représente la première applica- tion opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particu- lier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de simuler le raisonne- ment humain. Il est composé de deux parties: un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

## AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Disquette **295 F**  
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend: étiquettes symboliques, direc- tives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/délet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et le transforme en code machine.

## AZERTY

Disquette **250 F**  
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

## DR DRAWN

Disquette **649 F**  
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combi- ner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

## ALIENOR

Disq. 8110 **1050 F**  
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicy) per- met la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaite- ment claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVIS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

## DRAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut: copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

## TELETUTOR CLAVIER

Disquette **498 F**  
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exer- cice.

## UTILITAIRES D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

## ACT 1

Disq. 8701 **805 F**  
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisa- tion.

## DATAMAT

Disq. 8552 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

## DATAWAY

Disq. 8110 **1050 F**  
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicy) per- met la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaite- ment claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232  
La Facturation/Stock de LOGICYS adapté au PCW. Avec de logiciels les PME-PMI peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## DEVS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## POCKET BASE 8256

Disq. 8122 **700 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## POCKET CALC 8256

Disq. 8124 **450 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## QUICK MAILING

Disq. 8166 **790 F**  
La solution d'avant et pour cause: ce logiciel destiné aux PCW achève des capacités à en faire pair plus important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incommo- dement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail? N'importe quel document créé sur Locoscript.

## WORDSTAR

Disq. 8652 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

## DATAMAT

Disq. 8552 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

## DATAMAT

Disq. 8552 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

## DATAMAT

Disq. 8552 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## ANALYSE FINANCIERE

Disquette **240 F**  
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensible, seront interprétés



un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un couteur séléctif, une coupeuse de mots et la possibilité d'imprimer des dessins, des graphes dans le texte.

**EPISTOLE PC JUNIOR**  
Disquette 1174 F  
EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des coupures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

**WINDOWS**  
Disquette 1411 F  
WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parfaitement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un revers, un logiciel de dessin ainsi que de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparaît à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyablement traitement de texte.

**MULTIPLAN JUNIOR**  
Disquette 899 F  
C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire. MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul pour travailler avec des modèles de tables quasiment illimités. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 6 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

**VP PLANIER**  
Disquette 1174 F  
C'est le réplica de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macros et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilisateur. De la famille des tableurs, VP PLANIER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

**FOX BASE PLUS**  
Disquette 3430 F  
C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité,

compacité, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

**LES JOURNAUX SUR DISquette et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC**

**ALBUM 101 ABSOFT**  
Disquette 198 F  
12 excellents utilitaires de chez AB SOFT. Domaine public. Graph, Dossier, Outils, Fancier, Ecranoff, Kolor, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Foot.

**ALBUM 102 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT. Domaine public. Pacman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

**ALBUM 103 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

**ALBUM 104 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maze, Tic-Tac-D0, Chess 88, Hédicnic, Monopoly, Cibello, La Vie, Yams.

**ALBUM 105 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Julie Box, JSB, Magdalen, Sollegietto, Music, Haldance, Will Tell, Bruitages, Tuna, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Patterns.

**ALBUM 106 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshft, Capnum Move, Alter, Y Tree, Walk, Arc, Help.

**ALBUM 107 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Cad, Squish, Crossbr, DD Dale, MX Set, F. Date, Set PRN, Perfs IOIP, Combre, Sort, It.

**ALBUM 111 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compté, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Soranbile, Spinout, Fowenow, Dosomatic, Tour d'Ha-noï.

**ALBUM 112 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Ensemble de logiciels du domaine public qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Pre-pare, Present.

**ALBUM 108 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Systock, Catull, Dispark, Arkway, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, HKWS, Autofile, Free.

**ALBUM 109 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 110 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Sor 50, Miras, Size, Minis, Ajut, Cstak, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

**ALBUM 111 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compté, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Soranbile, Spinout, Fowenow, Dosomatic, Tour d'Ha-noï.

**ALBUM 112 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Ensemble de logiciels du domaine public qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Pre-pare, Present.

**ALBUM 113 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Systock, Catull, Dispark, Arkway, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, HKWS, Autofile, Free.

**ALBUM 114 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 115 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Sor 50, Miras, Size, Minis, Ajut, Cstak, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

**ALBUM 116 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compté, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Soranbile, Spinout, Fowenow, Dosomatic, Tour d'Ha-noï.

**ALBUM 117 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
Ensemble de logiciels du domaine public qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Pre-pare, Present.

**ALBUM 118 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Systock, Catull, Dispark, Arkway, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, HKWS, Autofile, Free.

**ALBUM 119 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 120 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Sor 50, Miras, Size, Minis, Ajut, Cstak, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

**ALBUM 121 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 122 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 123 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 124 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 125 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 126 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 127 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 128 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 129 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 130 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 131 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 132 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 133 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 134 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 135 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 136 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 137 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 138 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 139 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 140 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 141 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 142 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 143 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 144 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 145 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 146 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 147 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 148 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 149 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 150 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 151 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 152 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 153 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 154 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 155 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 156 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 157 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 158 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 159 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 160 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 161 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 162 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 163 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 164 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 165 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 166 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 167 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 168 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 169 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 170 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 171 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 172 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 173 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 174 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 175 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 176 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 177 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 178 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 179 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 180 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 181 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 182 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 183 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 184 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 185 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 186 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 187 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 188 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 189 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 190 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 191 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 192 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 193 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 194 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 195 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 196 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 197 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 198 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 199 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 200 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 201 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 202 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 203 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 204 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 205 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.

**ALBUM 206 AB SOFT**  
Disquette 198 F  
11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC UII, D Path, Sideshow, Swap, SO/Use, Copydic, SP, Rancier, Lock, Sifery, Open.





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

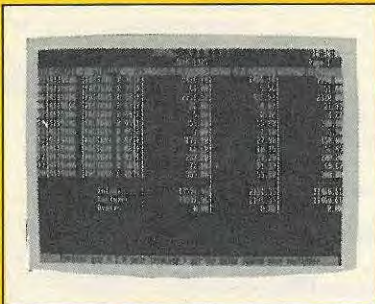
# LOGICIELS PC 1512

## TURBOCERES SENIOR

LOGICIEL DE GESTION  
INTEGRE

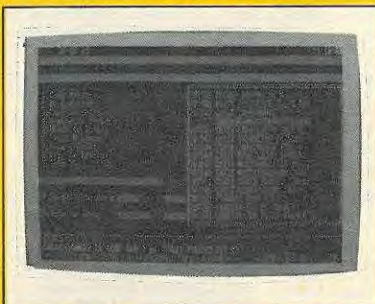
### MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



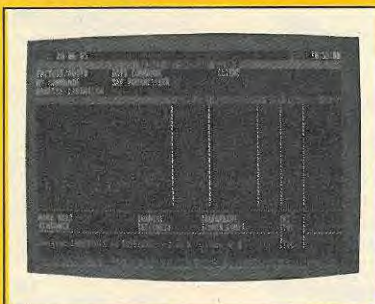
### MODULE DE GESTION DES STOCKS

- 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 traites à fournisseurs / archivage

### BOURSE

750<sup>F</sup> HT

- Ensemble de programme permettant :
- 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 ;
  - la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

### GESTION DES NOMENCLATURES

480<sup>F</sup> 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.

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.

**1990<sup>F</sup> HT**  
les 7 modules

**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.

### NOUVEAU !

## TURBOCERES JUNIOR

5 modules : compta, gestion stock, facturation, statistiques, paie

**990<sup>F</sup> HT** soit 1140 F TTC

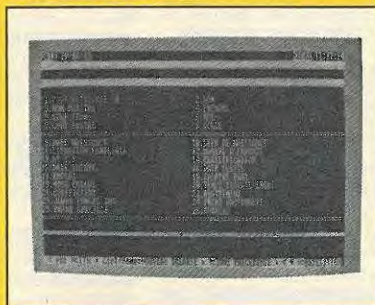
### MODULE DE STATISTIQUES

- 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

### LOCACERES

550<sup>F</sup> 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<sup>F</sup> 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

## CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	-	46	-	50	54	-	71	-
TDK EHG	-	-	-	58	66	-	84	61 <sup>50</sup>
TFK HIFI	-	-	-	71	79	-	-	-
TDK PRO	80	-	-	98	108	-	-	-
FUJI	31	35	39	42	47	-	66	-
FUJI SHG	34	39	-	56	61	-	85	60
FUJI XG	-	-	-	72	81	-	-	-
JVC	-	-	-	43	48	57	66	43 <sup>50</sup>
JVC SHG	-	-	-	57	65	-	84	52 <sup>50</sup>
JVC PRO	61 <sup>50</sup>	66	-	71	78	-	-	62
ITC SHG	24 <sup>90</sup>	25 <sup>90</sup>	29 <sup>90</sup>	34 <sup>90</sup>	39 <sup>90</sup>	49 <sup>90</sup>	59 <sup>90</sup>	200 <sup>54</sup>

### CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46 <sup>50F</sup>	60 <sup>75F</sup>	55 <sup>F</sup>	69 <sup>75</sup>	-
TDK	53 <sup>F</sup>	59 <sup>F</sup>	60 <sup>50F</sup>	69 <sup>F</sup>	80 <sup>F</sup>

## BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

### THERMOFORMES

Standard	3,50 <sup>F</sup>
(rouge, bleu, noir ou blanc)	
Luxe (bordeaux, havane ou vert)	7,50 <sup>F</sup>

### INJECTES

Standard (noir ou blanc)	7,00 <sup>F</sup>
Luxe (noir ou bordeaux)	10,00 <sup>F</sup>

## CONSOMMABLES

## CASSETTES AUDIO

### TDK

MAR C90	77,00 F
DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F

### FUJI

## Cassettes auto nettoyantes

### ALLSOP

VHS, BETA, V2000	195 <sup>F</sup>
AUDIO	65 <sup>F</sup>

## Films photographiques FUJI

HR 100 24p/135	26,50 <sup>F</sup>	50 D 36p/135	44,00 <sup>F</sup>
HR 100 36p/135	35,00 <sup>F</sup>	100 D 36p/135	46,00 <sup>F</sup>
HR 200 24p/135	28,00 <sup>F</sup>	400 D 36p/135	57,00 <sup>F</sup>
HR 200 36p/135	34,00 <sup>F</sup>	HR Disc (x2)	47,00 <sup>F</sup>
HR 400 24p/135	31,50 <sup>F</sup>	HR 100 24p/110	20,50 <sup>F</sup>
HR 400 36p/135	40,00 <sup>F</sup>	HR 100 24p/126	24,00 <sup>F</sup>

## DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

### 3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

**3 POUCES 1D  
AMSOFT**  
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)  
**19,90<sup>F</sup>**

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2<sup>e</sup> drive du 8512 **79<sup>F</sup>** pièce  
3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2<sup>e</sup> drive du 8512 **39<sup>F</sup>** pièce  
Sans la boîte plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes  
BOITIER PLASTIQUE **30<sup>F</sup> les 10**  
TYPE AMSOFT **4<sup>F</sup>90** par 10 **3<sup>F</sup>90** par 100 **4<sup>F</sup>50** par 50 **3<sup>F</sup>50** par 500

### 3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D SONY, MAXELL, SCOTCH (pour Atari 520 STF ou Amiga 500) **17<sup>F</sup>** pièce **12<sup>F</sup>90** par 30  
3 P 1/2 2D I3E, DATATECH (Atari 1040 STF et Amiga 1000) **19<sup>F</sup>** pièce **15<sup>F</sup>** par 30

### 5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)



**Département**  
**Vente par Correspondance aux Particuliers**

**BON DE COMMANDE GENERAL**  
**à adresser à**

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél. (1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

**Comment acheter par correspondance**

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).  
2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 80 F par commande, quel que soit le montant de la commande.  
3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de

Commande ;  
b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, vous joignez votre règlement au bon de Commande (le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;  
c) si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) le numéro et la date limite de validité de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.  
Etranger et outre-mer, nous consulter.

**BON DE COMMANDE EXPRESS**

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire  Chèque postal  Mandat  Carte Bleue

NOM \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
N° \_\_\_\_\_ Rue \_\_\_\_\_  
Code postal \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_

AMM 03/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36 (Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)  
N° CARTE BLEUE \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

TOTAL COMMANDE  
+ FORFAIT DE PORT  
**TOTAL A REGLER**

DATE LIMITE DE VALIDITE \_\_\_\_\_

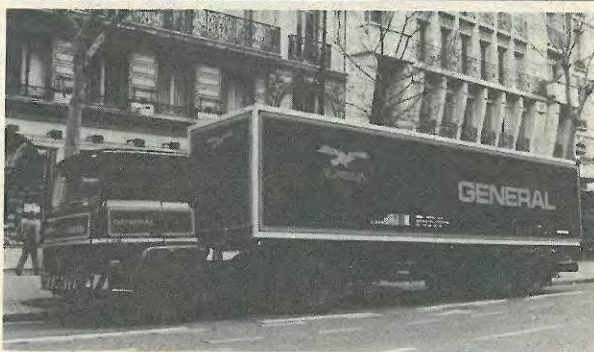
Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

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

**QUI SONT NOS CLIENTS ?**  
Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :  
Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob 117 - Hôpital de Monaco - Kreps - Editions Et. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra

Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplityle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meurier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delparte - 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<sup>er</sup> RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Camaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sadeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN -

Air Equipement - Hop. Chateauroux - Socem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 - Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Épargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Circs - Neodada - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffage - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussier - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Sncma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Épargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sici - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

**ETUDIANTS**

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

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



Claire

Elisabeth

**10**  
**JEUX**  
**SUPER**

**LA PLUS GRANDE**  
**COMPILATION**  
**DE SPORT JAMAIS**  
**REALISEE**

**PLUS DE**  
**20**  
**EPREUVES**  
**ETONNANTS**

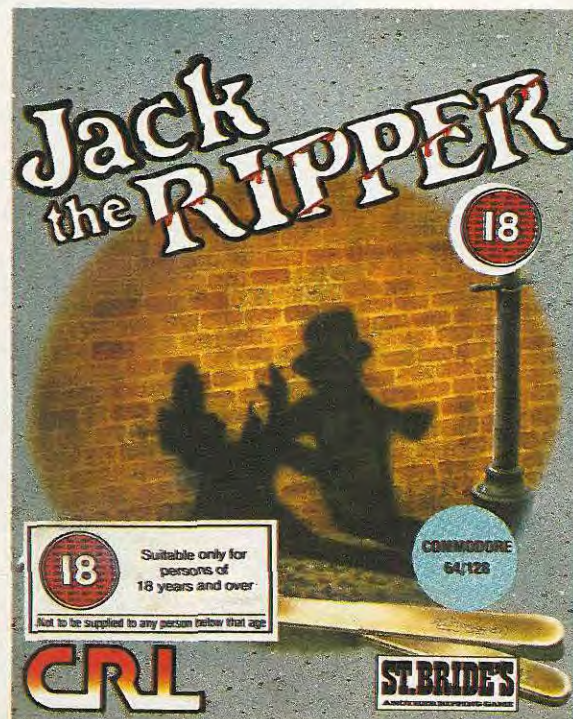


- SQUASH
- BASKET
- FOOTBALL
- CHEVAL D'ARCON
- NATION
- TIR
- TIR A L'ARC
- TRIPLE SAUT
- HALTERES
- PING PONG
- TIR AU PISTOLET
- CYCLISME
- PLONGEON
- SLALOM GEANT
- AVIRON
- TIR DE PENALTY
- SAUT A SKI
- TIR A LA CORDE
- TENNIS
- BASEBALL
- BOXE
- BILLARD



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





Jack the Ripper. A noter le sticker (interdit aux moins de 18 ans)

## LES JEUX HORS-LA-LOI

Dans Barbarian, on coupe des têtes. Dans Renegade, il faut cogner jusqu'à ce que ça saigne. Dans International Karaté, survivre c'est frapper et battre son adversaire. Dans Green Beret, c'est à coups de couteau et de basooka qu'il faut en tuer le plus possible. Nous avons tous joué à ces jeux, mais pourrions-nous continuer à y jouer en toute impunité ?

Outre-Manche, tous ces jeux ont récemment été déclarés hors-la-loi car ils ne portent pas l'estampille du British Board of Film, un simple petit certificat qui prouve que ce produit vidéo est bien conforme aux bonnes mœurs ou, au contraire, qui le classe X. Rassurez-vous les programmes restent en vente mais certains risquent d'avoir de gros problèmes.

### L'étrangleur étranglé

Toute l'affaire a commencé avec Jack the Ripper (Jack l'étrangleur), un petit jeu d'aventure sans prétention et sans même beaucoup d'effets sanglants. Malheureusement ce logiciel remettait en question une affaire encore douloureuse dans l'esprit de certains... La presse anglaise s'est emparée du sujet. Il faut dire que ce sont de vrais requins, nos confrères anglais, et que les jeux vidéo ont l'habitude désormais de défrayer la chronique. Le premier scandale national (article dans le Times et toute l'artillerie lourde) s'est déclenché avec la publicité de Barbarian où l'on voit la plantureuse Maria Wintekher avancer ses avantages de poid. L'affaire

« Jack the Ripper » arrivait quelque temps après... L'occasion de sauver de pures âmes innocentes était trop belle. La loi anglaise stipule que tout enregistrement magnétique animé comportant des scènes choquantes (violence, sexe, etc.) peut être interdit à la vente ou recevoir plusieurs restrictions (interdit aux moins de 15 ans ou aux moins de 18 ans). Pour Jack the Ripper, la cour a laissé le programme en libre circulation car ce jeu ne présente que les images fixes d'un jeu d'aventure ! Lorsque nous avons reçu Jack the Ripper, la mention « interdit aux moins de 18 ans » figurait pourtant sur la jaquette... Publicité ? En attendant, les autorités anglaises ont réagi et préparent dès à présent une modification de la loi portant sur les jeux informatiques.

### Il ne faut pas dramatiser

En général, les éditeurs ne sont pas trop inquiets face à cette mesure. Clare Hirsch d'Activision est ennuyée par tous ces problèmes mais pense que Rampage est beaucoup trop mignon pour être interdit. Chez US Gold, on affirme que les jeux

comme Combat School ou Express Raider (interdit en Allemagne, voir plus loin) sont aussi violents et aussi dangereux pour la santé mentale des joueurs que les dessins animés de Tom and Jerry. Les responsables d'électronique Arts m'ont simplement demandé en riant si je pensais pouvoir devenir un véritable psychopathe en m'identifiant au héros de Hack-em-up 2. Ils sont persuadés que, même avec les possibilités des 16 bits, les graphismes ne sont pas suffisamment réalistes pour être perçus sérieusement comme dangereux. Il faudrait leur en reparler lorsqu'ils feront des jeux sur CDI.

Peter Stone, l'éditeur de Barbarian, est un peu effrayé par contre. S'il avait pensé que son jeu pouvait donner envie à des kids de décapiter leurs copains, il ne l'aurait pas édité. Heureusement pour nous, ça ne lui est pas venu à l'esprit et il a même rajouté une belle barbare dévêtue sur la couverture. Selon lui, Barbarian est une espèce de dessin animé fantastique que la loi anglaise devrait ignorer comme elle ignore les bouquins de Tolien où l'on se massacre sans vergogne. Dans tous les cas et à tout hasard,



Gunship PC, outre-Rhin, la violence n'est pas de mise



Massacre à la tronçonneuse...

il a décidé d'adapter « Nounours et les caramels mous » sur Amstrad... Wild Bill, le fameux créateur de Microprose, est un vétéran des deux guerres contre l'Allemagne. Sa société édite de nombreux jeux de simulations mais tous ne plaisent pas. Gunship, une simulation d'hélicoptère, vient d'être interdit en Allemagne. Maintenant, Wild Bill prend ces problèmes beaucoup plus au sérieux...

### Le mur fermé à la violence

Car, si à Londres, on parle de futures censures, en Allemagne de l'Ouest, on a déjà censuré Skyfox, Guadalcanal, Beach Head 2, Gunship et Express Raider dans un délai d'un an. La Bundesprüfstelle Für Jugendgefährdende Schriften (beaucoup plus facile à prononcer en éternuant...) sévit depuis les années 50 pour protéger la jeunesse allemande des agressions médiatiques extérieures qu'elles soient immorales ou brutales ou qu'elles incitent à la violence, au crime, au racisme ou encore qu'elles glorifient les faits de guerre. On s'explique mieux l'interdiction de Gunship qui prône carrément l'utilisa-

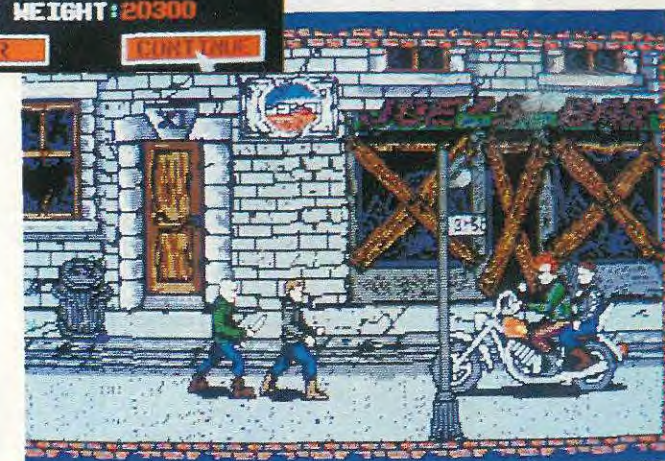
tion d'un hélicoptère à des fins militaires... Les programmes touchés par la disgrâce sont interdits d'affichage et ne peuvent être vendus dans des magasins dont l'accès est autorisé aux mineurs. Ils peuvent continuer à être vendus... dans les sex-shops !

### Après les films, les disques...

Aux États-Unis, les choses ne vont guère mieux. Il y a deux ans, l'industrie du disque s'est émue de la censure de plusieurs disques de rock. Une campagne anti-rock avait été lancée par des bonnes âmes puritaines, fières descendantes de l'oncle Sam. Un organisme a été créé qui, à côté de la censure officielle, donne son avis sur la moralité des productions pour la jeunesse. Malheureusement, cet avis est très respecté dans la plupart des états. Jusqu'à présent, ce comité des bonnes mœurs ne s'était occupé que des disques, des BD et des films ; le voilà qui s'intéresse aux jeux vidéo. Dans son dernier bulletin, l'Office For the Examination of Harmful Publications fait part de la réulsion qu'ont éprouvée ces membres en observant différentes horreurs dans des



Le Barbarian de Palace Software qui a déchaîné un "I'm shocking!" général en Angleterre.



vidéo-games. Ils proposent d'ores et déjà l'interdiction de certains d'entre eux... Ça va pas traîner ! En France, le mouvement de censure ne s'est pas encore déclenché. Tout le monde reste très prudent... Dans Manhattan Dealers, les programmeurs ont préféré ne pas trop insister sur le passage avec la tronçonneuse. D'autres prennent ça comme une grosse farce, un problème qui ne les touche pas vraiment. Ils m'ont répondu par de grands sourires amusés. C'était aussi l'attitude de leurs confrères anglais... Mais, s'il n'existe pas de textes de loi contrôlant la censure des programmes informatiques (étonnant dans un pays plus connu pour ses textes de lois que pour les fromages dont il est si fier !), les textes autorisant la censure des vidéos existent. Avec les jeux sur CD-ROM et les Transputers graphiques, les jeux seront directement concernés par ces lois. Elles devront alors passer devant une commission de censure (comme les films) et risquer l'interdiction...

Le débat est ouvert : certains jeux vidéo peuvent-ils vraiment être dangereux ?

Summer Kagan







# LE PPC :

# PORTABLE PERSONAL COMPUTER

L'utilisateur d'ordinateur personnel aime les machines compactes, légères et élégantes : nous entrons dans l'ère du micro ordinateur portable. Pourtant, en dépit du fait que bon nombre de constructeurs proposent ce type de machines, l'acheteur ne semble pas encore prêt à les accueillir. A l'heure actuelle, les portables ne représentent pas plus de 3% du marché PC (1)



Dans le marché de la micro bien plus qu'ailleurs, ce qui est vrai un jour ne l'est pas forcément le lendemain. Tout peut changer avec l'entrée en lice d'Amstrad. En proposant une machine peu chère mais disposant d'après lui de toutes les caractéristiques de ses concurrentes, Alan Sugar espère convaincre l'utilisateur comme il a su le faire avec le PCW. Allons nous encore assister à ce que la presse nomme l'effet Amstrad ? Pour répondre à cette question, étudions cette nouvelle machine en détail.

## VU DE L'EXTERIEUR

Tout portable qui se respecte se doit d'obéir à deux critères bien souvent antinomiques. En effet, si développer un ordinateur performant ne pose plus de problème de nos jours, la création d'une machine qui puisse aussi être transportée un peu partout sans pour cela craindre les chocs est une autre paire de manches, aussi, Amstrad a-t-il décidé de suivre la voie suivante : puisque le clavier est une partie relativement solide d'un ordinateur,



c'est celui-ci qui fait office de couvercle. Ajoutez à cela une poignée située au bout de sa partie la plus longue et vous obtenez une machine résolument destinée au transport mais d'un look étrange : long et mince (NDT : on dirait un petit aspirateur).

## PORTABLE ?

Il a été dit que le poids était le principal inconvénient de ce genre de machine (les plus gros portables sont du reste appelés des transportables : la nuance est de poids...). Sans les piles, le PPC pèse 4,5 kg,

Essayez donc d'en faire autant avec un PC 1512 !



ce qui n'est pas excessif pour le transporter du siège de sa voiture à celui d'un train, par exemple. Comme vous pouvez l'imaginer, les choses risquent de se compliquer lors d'un portage plus long. Heureusement, la machine est vendue avec un sac en nylon muni de poches (pour le petit matériel : disquettes, manuel d'utilisation, etc.) permettant de porter l'ensemble à l'épaule.

## L'ALIMENTATION

Il est maintenant temps d'utiliser l'un des quatre types d'alimentation disponibles (Amstrad en promet un autre...). Pour une utilisation dans un environnement ne disposant pas de prises de courant, un train par exemple, on peut travailler sur piles (dix piles alcaline type C). Afin de faciliter leurs mise en place, un chargeur en plastique est présent. Le temps alloué par les piles dépend de l'endroit où le travail est effectué (mémoire ou Ram disque). De plus, les accès disque et l'emploi du modem réduisent, là aussi, la durée de vie des piles. Beaucoup de gens risquent d'être gênés par l'alternative suivante : utiliser le modem ou les drives, d'autant que beaucoup d'applications récentes écrivent et lisent des données en permanence. L'ayant utilisé de cette façon, le PPC a pu fonctionner deux heures environ avant que ne retentisse un signal sonore à chaque appui d'une touche du clavier. En fait, il est possible de travailler plus de six heures (certains disent huit) tout en utilisant les drives. En utilisation sur le secteur, le PPC peut être alimenté de deux façons : soit en se servant du transformateur fourni à cet effet, soit en le raccordant sur l'alimentation de votre Amstrad PC. Du reste, les utilisateurs de PC 1640 peuvent non seulement alimenter leur portable mais ils peuvent également le brancher sur l'écran de leur PC 1640. En revanche, les possesseurs de PC 1512 sont moins chanceux : à cause de la prise vidéo du 1512 qui n'est pas aux normes,

il n'est pas possible de connecter les deux machines et de plus, l'alimentation du 1512 n'étant pas assez puissante, on devra se contenter d'un affichage LCD un peu faible. L'utilisateur fortuné au point de disposer d'un chauffeur pourra également brancher sa machine sur l'allume-cigare (NDT : l'utilisateur moins fortuné et prudent pourra également s'en servir à l'arrêt ou en camping, à l'apéritif, entre amis, etc.). Plus sérieusement, cette option sera d'une grande utilité pour les gens fréquemment en déplacement qui se servent de leur véhicule comme d'un lieu de travail. La quatrième source d'alimentation n'est pas encore connue dans le détail. On sait seulement qu'elle sera incluse au boîtier d'extension prochainement commercialisé qui devrait également contenir un disque dur de 20 Mo.

## LE CLAVIER

Le clavier du PPC type AT comportant 101 touches (2) d'une taille normale sera particulièrement apprécié des gens qui tapent à deux doigts. Quiconque s'est déjà retrouvé confronté à un minuscule clavier dans un train roulant à plus de 200 km/h concevra que j'ai pu prendre du plaisir à utiliser celui du PPC. Ah... Quelle joie de pouvoir garder un doigt sur les bonnes touches tout en pressant backspace tandis que l'on s'essaye au déchiffrement des hiéroglyphes issues d'une secousse aussi inopportune que ferroviaire... Figurez-vous que je commence à être un peu las des différents claviers utilisés ces derniers temps. Si les claviers qwerty sont toujours identiques à celui dessiné en 1874 par C.L. Scholles, les touches de fonctions ainsi que Control et Alt se promènent un peu partout (on comparera le clavier PPC à celui d'un PCW et d'un PC). Par exemple, avec ce clavier de type AT, vous allez trouver CapsLock où le PC vous avait habitué à Control/Alt. Quant au Delete, il n'y en a qu'un. C'est, je crois, ce que l'on appelle le progrès.

Le PPC en position de travail





# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION ET COMMANDEZ CASSETTES, DISQUETTES, RELIURES.



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



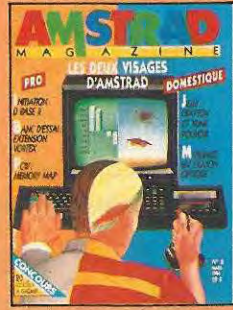
N° 5 - Le guide complet de l'acheteur: les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



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



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



N° 8 - Help - le début avec Sorcery + Initiation au Logo - 1e partie. PCW - le Memory Map.



N° 24 - L'avenir des jeux logiciels. superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro: Masterfile, central point software. Flight simulateur.



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



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son. Amstrad côté musique.



N° 9 - Minitel, interfaces, modems: dossier télécommunication. Initiation à CP/M, Logo (2e partie) et DBase II. Réalisez votre lecteur 5 1/4.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC: le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



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



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



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



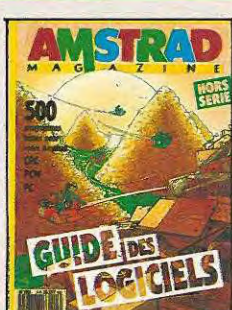
N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



HS n° 1



HS n° 2



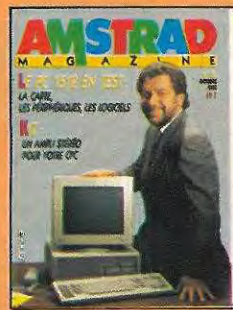
HS n° 3



HS n° 4



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



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



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



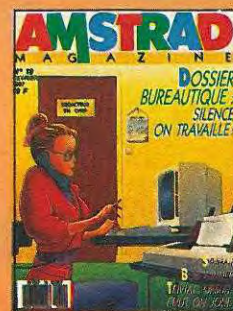
N° 17 - Enquête: Commercialisation du PC 1512.



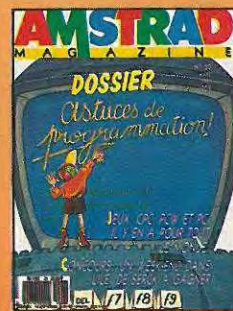
N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme - les nouveaux logiciels sur CPC. Pro: CAO/DAO, PCW Point.



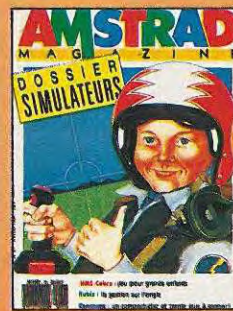
N° 30 - Et la B.D. devient micro.



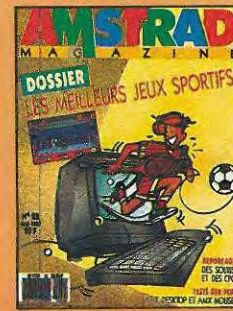
N° 19 - Dossier bureautique. Pro: CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



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



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



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



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



Reliez vos brochures

## BONDECOMMANDE

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

**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 25 26 27 28 29 30 31 32 (entourez celles que vous désirez)  
Collection de 6 cassettes: 340 F

**DISQUETTES** comprenant les listings d'Am Mag  n° 3, 4, 5: 140 F.  n° 3, 4, 5: 140 F.  n° 6, 7, 8: 140 F.  n° 9, 10, 11: 140 F.  n° 12, 13, 14: 140 F.  n° 15, 16, 17: 140 F.  n° 18, 19, 20: 140 F.  n° 21, 22, 23: 140 F.  n° 24, 25, 26: 140 F.  
Europe: 200 FF. Airmail: 200 FF mandat international.

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

**ANCIENS NUMEROS**  1 numéro d'Am Mag: 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 (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, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31): 350 F. (envoi gratuit).

Collection de 6 numéros au choix: 90 F

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

RUE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

TAB PMS  
 Chèque Bancaire  Chèque Postal  Mandat



# ROLLING THUNDER

namco



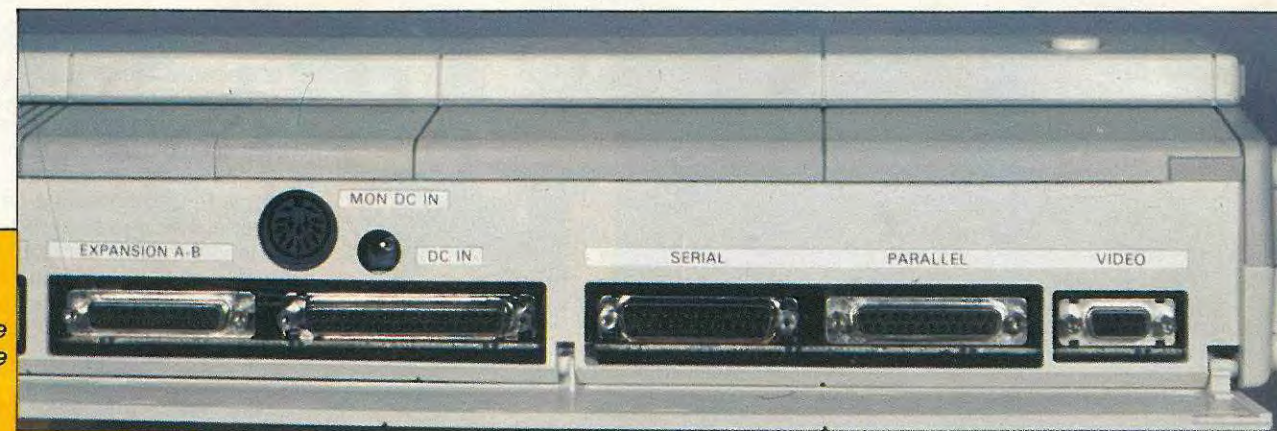
Avez-vous ce qu'il faut...  
...pour devenir un flic secret RT?

Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold

U.S. Gold Ltd., (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.



## DOSSIER



La face arrière

### LA FACE CACHEE...

Comme sur les PC, on trouve une prise série RS-232 ainsi qu'une sortie Centronic parallèle. On voit qu'un bon nombre d'imprimantes peuvent être connectées. Les deux machines 1640 Ko (gamme PPC 640) disposeront quant à elles d'une sortie modem. Les drives situés sur le côté droit de la machine sont protégés (certains diraient cachés) par la poignée. Chaque drive 3,5 a une capacité de 720 Ko et Amstrad précise qu'il est très facile d'améliorer

le PPC simple drive en lui en ajoutant un second. Bien qu'il ne soit pas possible de prendre un disque 3,5 du PPC pour le mettre dans un lecteur 5,25 (NDT : certes...), l'apparition de ces petits disques indique un changement de la politique de vente du constructeur. A l'autre extrémité du PPC, on trouve une batterie de six DIP switches permettant de configurer le mode écran de la machine : LCD, PC, 40 ou 80 colonnes. Nous trouvons aussi à côté de l'écran une série de boutons. Je pense que cette disposition risque de générer bon

nombre de désagréments. Des voyants lumineux indiquent que l'appareil est sur on, informe du mode écran choisi ou encore du drive actif. Très pratique. Sont présentes aussi deux molettes : l'une destinée au réglage du contraste et l'autre à celui du volume sonore. Parfait. En revanche, quelle curieuse idée d'avoir positionné l'interrupteur principal à côté de ces réglages ! Je vous garantis qu'il est très facile de se tromper, perdant ainsi tout le travail accompli. A fortiori si l'on se trouve dans un véhicule en mouvement !



La poignée de transport et les drives

### L'AFFICHAGE

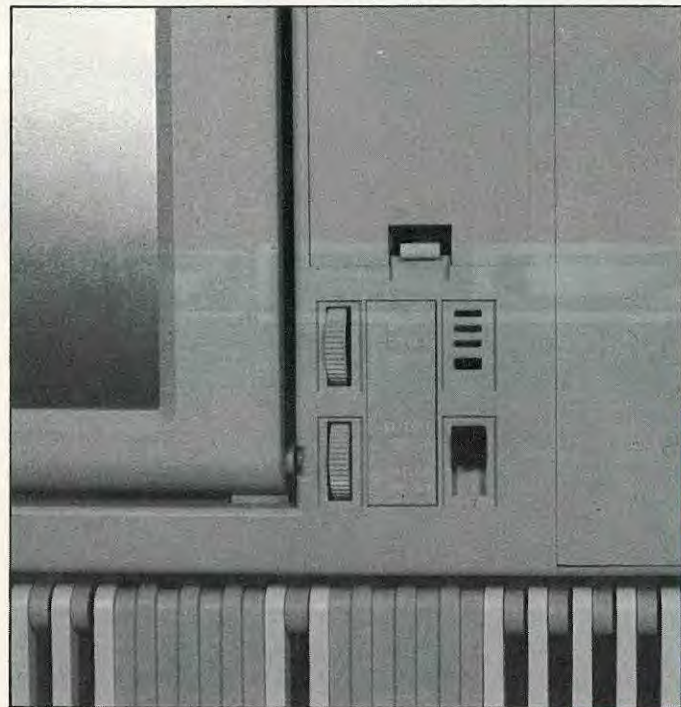
L'écran du PPC, nommé Supertwist, est de type LCD 80 colonnes sur 25 lignes. On peut l'orienter dans six positions. Ajoutez à cela le réglage du contraste (attention à l'interrupteur !) et vous pourrez travailler dans les conditions les plus optimum d'éclairage. La technologie Supertwist est au point. Les écrans de mon Wordstar sont de meilleure qualité que sur d'autres machines portables. Je dois pourtant avouer qu'au bout d'une heure d'utilisation

intensive, j'ai commencé à regretter la qualité d'affichage de mon 1512 CGA ; il est probable que l'utilisateur de 1640 passant de Supertwist à l'EGA voit son plaisir doublé. Une autre critique est à formuler en ce qui concerne la taille réduite du curseur, vraiment difficile à voir. Naturellement, il est très facile de remédier à cet inconvénient en utilisant un freeware de type Cri.com (c'est le premier programme que j'ai transféré de mon PC) mais il eut été préférable qu'Amstrad pense à mettre un curseur de taille raisonnable.

### COMMUNICATION

Les deux PPC 640 comportent un modem et un soft de communication Mirror II (3). Le modem est aux normes Hayes, half et full duplex et accepte quatre vitesses : V21 (300 Bds), V23 (1200/75 Bds, c'est la norme vidéotex), V22 (1200 Bds) et V22bis (2400 Bds). En plus du soft de communication, les acheteurs trouveront une disquette d'accessoires de bureau résidents (répertoire/calendrier, répertoire téléphonique, machine à calculer et table ASCII). Ces accessoires, similaires à ceux que l'on trouve dans le commerce, rendront de grands services : il est possible d'y accéder avec les touches de fonctions ou bien encore de transporter les données sur disque. Le revers de la médaille vient du fait de la place mémoire ainsi occupée : environ 230 Ko de Ram. De plus, il n'est pas facile de conserver un accessoire tandis que l'on élimine ceux jugés sans intérêt. Un Dos est fourni avec la machine





Molettes de réglage, interrupteur principal et voyants de contrôle

mais hélas point de trace de Basic ou d'autre langage. Si cette machine est employée en complément d'un PC, je pense qu'elle le sera plus volontiers avec un traitement de texte, base de données

ou feuille de calc plutôt que pour développer des applications. Finalement, le manque de langage n'est pas vraiment grave, d'autant qu'on en trouve à un prix raisonnable ces derniers temps.

## LE MARCHÉ

Le marché du portable comprend deux types de machines : les compacts et les portables (laissons les transportables de côté pour le moment) dont l'utilisation finale n'est pas la même. Les compacts ont une très faible autonomie limitant leur emploi, ils ne possèdent pas de drives mais une Ram non-volatile ; leur clavier et leur écran sont minuscules. Les portables

quant à eux sont utilisables non seulement en déplacement mais aussi sur un lieu fixe. Du fait de leur relatif encombrement, ils ont plus d'autonomie et ils peuvent émuler un PC. Ce qui est gagné en taille et en poids se gagne aussi en puissance. Sans nul doute, le PPC appartient à cette seconde catégorie, bien que son prix le situe plutôt dans la gamme des compacts : il est moitié moins cher que la concurrence et la possibilité de connecter un second drive permet de ne pas trop déboursier du premier coup. En terme d'application, le PPC est une bonne machine d'autant que la possibilité de le connecter à l'écran de son PC 1640 en augmente les capacités. Si l'on ne tient pas compte de cette dernière option, l'écran Supertwist du PPC est de toute façon lisible. Vous risquez toutefois de gaspiller votre argent si vous comptez utiliser le PPC simplement comme un PC : la valeur intrinsèque d'une machine portable réside justement dans sa portabilité, sa compacité. Si l'on tient compte de ces dernières caractéristiques, cette machine ne se situe pas dans la catégorie plume, et ce en dépit de la bonne répartition des poids. Pour ce qui est de l'autonomie, on peut dire qu'elle est variable : sans utiliser le drive, il y a de quoi tenir entre Londres et l'Ecosse, mais que vous fassiez quelques accès disque et vous ne dépasserez pas Peterborough. (NDT : ça fait du Paris-Versaille). Si le PPC est utilisé en voiture, vous pourrez bien entendu le connecter à l'allume-cigares. On peut s'accorder à penser que les trains, dans un proche avenir, seront eux aussi équipés des mêmes prises pour les seuls utilisateurs de PPC. C'est un autre exemple de ce que l'on nomme l'effet Amstrad. Pour conclure, le PPC est tout de même une bonne machine. Son prix le rend très compétitif face à la concurrence et il n'est pas le plus lourd. En dépit de certains défauts, il est agréable d'utiliser le PPC qui offre de quoi travailler. Bien travailler même.

Dave Osborne

## Attention aux piles !

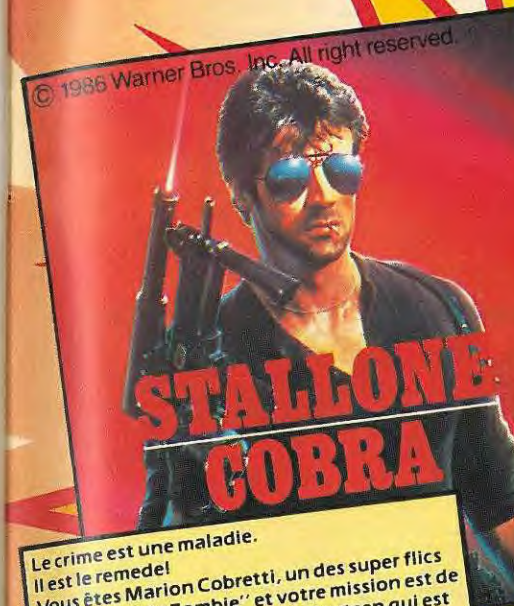


Traduit de l'anglais par **Cyrille BARON** (1) au Royaume Unis. En France, Amstrad prévoit de vendre 17000 machines par ans. (2) le clavier AZERTY aura une touche supplémentaire pour la livre anglaise et la lettre Mu. (3) en France, le PPC sera livré avec des câbles destinés à le raccorder au Minitel et le soft sera probablement autre.

## FICHE TECHNIQUE

Processeur 8086 tournant à 8 MHz  
Processeur arithmétique 8087 en option  
Drive 3.5 720 Ko  
Affichage Supertwist LCD 640 X 200  
Modem aux normes Hayes (V21, V23, V22, V22bis)  
Ports RS 232 et Centronics  
10 piles Alkaline type C. Transformateur secteur, alimentation allume-cigare ou 1640  
Clavier type AT étendu 102 touches  
MS DOS 3.3  
Boîtier d'extension comprenant des slots, un disque dur 20 Mo et une alimentation supplémentaire à venir.

# OCEAN'S ALL STAR HITS



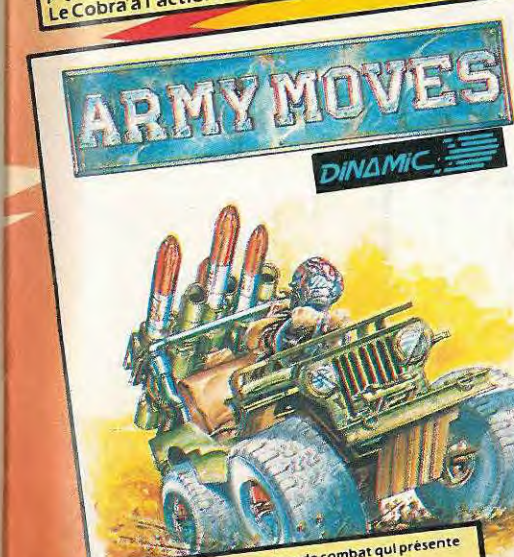
Le crime est une maladie. Il est le remède! Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne." Le Cobra a l'action.



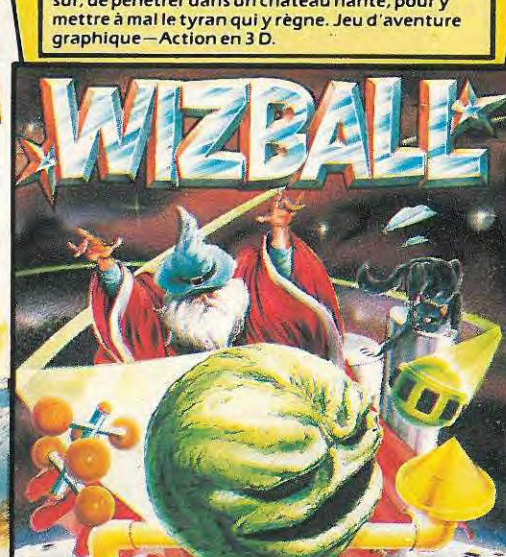
HEAD OVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS. Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3D.



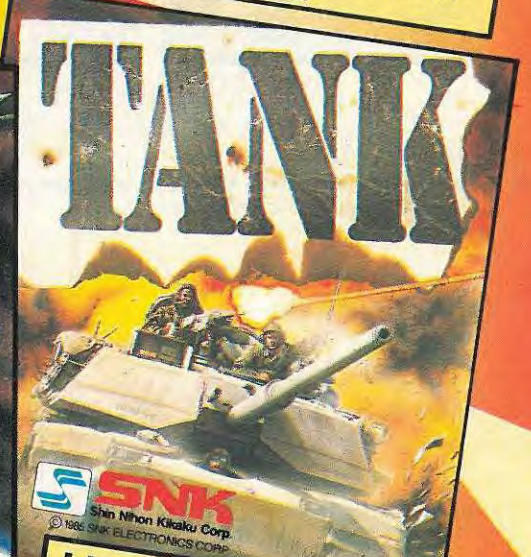
Je n'ai jamais rien vu de pareil... ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes. Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettront si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatial. Wizball... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armée



Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

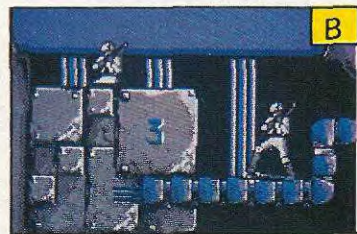
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE, TEL: 93 42 7145.



# SUPER CONCOURS

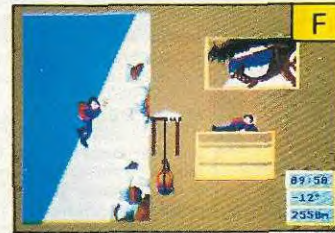


A super magazine, super concours et super prix. Un concours destiné à tous ceux qui connaissent les jeux, le basic, le monde de l'édition, etc. Bref à tout bon amstradiste...



### GAME N°1

Six écrans de jeux sont représentés et identifiés par les lettres de l'alphabet : A.B.C.D.E.F. A vous de découvrir le nom de chaque jeu et de l'éditeur respectif !



### GAME N°2

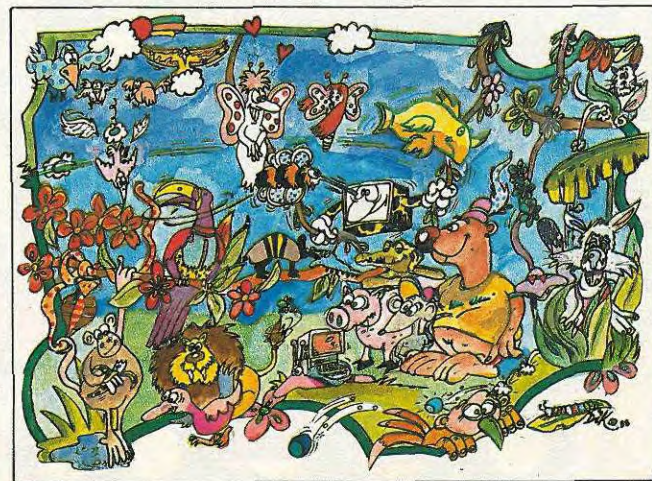
Parmi les noms cités, trouvez celui qui correspond au portrait digitalisé.

Laurent Weil  
François Robineau  
Youri Kasparov  
Michel Rocard  
Bertrand Brocard  
Bruno Bonnel



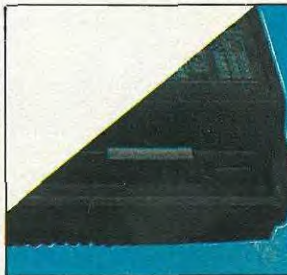
### GAME N°3

Six de ces animaux constituent des logos de sociétés d'édition. Retrouvez leur propriétaire :  
Cobra soft  
Loricels  
Infogrames  
Rainbird  
Titus  
Amstrad



### GAME N°4

De quel modèle d'ordinateur Amstrad s'agit-il ?



### GAME N°5

Connaissez vous le langage Basic ?  
Rendez à chaque signe sa définition.  
1. \$  
2. ;  
3. :  
4. ,



1er prix : une semaine à Serre-Chevalier pour deux personnes

M. Symbole d'élévation à la puissance  
N. Notation post fixée du type caténique  
O. Séparateur  
P. Séparateur d'instructions ou de commandes ou de déclarations

### GAME N°6

Question subsidiaires:  
Quel est l'âge moyen de l'équipe rédactionnelle d'AM-MAG au 15 février 88 ?



2e prix : une imprimante (réf. Nec 2200)



3e prix : une planche à voile BIC Sport 250



4e prix : un magnéscope (réf. Nec 9055 PS)

5e prix au 304e prix : 300 logiciels (réf. Infogrames)  
305e au 804e prix : 500 montres (Réf. Néo-Média).

### Extrait de règlement

Les personnes désirant participer doivent sur carte postale :  
1/ inscrire leur nom et adresse  
2/ inscrire la ou les réponses correspondant à chaque jeu  
3/ renvoyer le bulletin réponse avant le 25/03/88

à Super Concours AM-MAG, LASER PRESSE, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint Mandé, le cachet de la poste d'émission faisant foi.

Les cartes postales raturées, surchargées ou illisibles seront considérées comme nulles.

Tout envoi sous enveloppe sera considéré comme nul.  
Chaque participant ne peut concourir qu'une seule fois, toutefois il sera admis plusieurs participations par famille.

Le règlement a été déposé en l'étude Lamare et Le Nan, huissiers de justice associés, 10, rue Villebois-Mareuil 94300 Vincennes et ce dès avant le début de l'opération.  
LASER PRESSE se réserve le droit de révéler d'identité des gagnants et de publier leur photo. La participation à cette opération, implique l'acceptation entière et sans réserve du règlement.

### SUPER CONCOURS AM-MAG Coupon réponse

Game 1 :

A .....  
B .....  
C .....  
D .....

Game 2 :

Game 3 :

Game 4 :

Game 5 :

1 = 2 =  
3 = 4 =

Game 6 :

AM-MAG SUPER CONCOURS  
5-7, RUE DE L'AMIRAL COURBET  
94160 SAINT MANDE

EXPEDITEUR :  
NOM : ..... PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
Je possède un : .....



## "STAR WARS" SOUS INTERRUPTIONS



Lorsque le microprocesseur reçoit un signal dit "d'interruption", il stoppe son travail en cours, en sauvegard (empile) les données et exécute une routine spécifique pour s'enquérir de l'état d'un périphérique (le clavier par exemple). Si rien de spécial n'est détecté, il récupère (dépile) ses données et reprend l'ouvrage un instant délaissé. Dans le cas contraire, il agit en conséquence. On peut utiliser les interruptions de manière judicieuse, afin d'exécuter une routine maison parallèlement à un programme principal. L'exemple de programmation "sous interruption" le plus fréquent est l'horloge, mais on peut aussi animer de la sorte un décor, ou adjoindre une musique à un programme sans en gêner le déroulement. C'est le cas de notre routine. Après lancement, le programme peut être supprimé par un NEW. Dès lors, quoique vous fassiez (un programme par exemple), quelques mesures du thème bien connu de "STAR WARS" viendront régulièrement bercer vos oreilles de mélomane.

### Les interruptions

Sur CPC, les interruptions appelées "événements" sont gérées de façon spéciale. Le noyau (Kermel) les traite dans une chaîne appelée "Pending Queue" en fonction de leur niveau de priorité. La plus grande de ces priorités est bien

sûr la scrutation du clavier, mais les interruptions telles que : les sons programmés sous Basic par l'instruction SOUND, les changements d'encre générés par SPEED INK, les sous-programmes avec EVERY ou AFTER, ou toute autre fonction que vous pourriez intégrer, sont également prises en compte par ce *buffer* de traitement. Une priorité doit être attribuée à la routine que l'on désire implanter, selon la manière stricte ou asynchrone de son exécution, sa rapidité (tous les centièmes de seconde), sa lenteur (tous les cinquantièmes de seconde), ou sa réaction à ce qui se passe sur l'écran (synchronisation avec le balayage). Tout ceci pour vous conseiller d'utiliser de préférence les routines systèmes appropriées (et décrites plus loin) afin d'implanter vos chefs-d'œuvre.



Le CALL #BCD7 utilisé dans notre exemple, est facile d'emploi (un seul appel pour l'initialisation et le dépôt d'un bloc d'événement) et suffisamment rapide pour la musique malgré son affectation normale à l'écran. Un CALL #BCE9 aurait convenu, mais nécessite un CALL supplémentaire, vu qu'il dépose un bloc d'événement sans l'initialiser. Vient ensuite une zone réservée au système pour ledit bloc d'événement, puis une petite routine chargée banalement d'envoyer des données au PSG. A signaler que tous les registres utilisés sont sauvegardés par précaution, afin de ne pas nuire au programme principal lors du

retour. Les quelques remarques qui parsèment le listing source, suffisent à expliquer simplement le principe de fonctionnement de notre programme. Appliquons-nous plutôt à détailler les différentes routines-système concernant nos fameuses interruptions, en espérant qu'elles vous serviront à mieux élaborer vos propres réalisations.

CALL #BCD7 : initialise et dépose un bloc événement qui sera activé lors d'une interruption en provenance du CRTC, c'est-à-dire à chaque balayage de l'écran.

CALL #BCE0 : initialise et dépose un bloc d'événement qui sera activé lors d'une interruption rapide (tous les 1/300<sup>e</sup> de seconde).

CALL #BCE1 : initialise un bloc d'événement. Pour ces trois vecteurs, il faut charger préalablement :

- HL avec l'adresse du bloc d'événement pour lequel 7 octets ont été réservés.
- DE avec l'adresse de votre routine.
- C avec le numéro de la ROM supérieure (si une est utilisée).
- B avec la classe de l'événement. Voici comment déterminer cette classe :
  - Le bit 0 donne la location approximative de la routine. S'il est à 0, l'adresse continue

dans HL est en ROM supérieure, sinon, elle se trouve en ROM inférieure ou en RAM.

— Les bits 1 à 4 déterminent la priorité et le bit 5 doit être à 0.

— Le bit 6 à 1 donne une priorité d'ordre supérieur.

— Le bit 7 à 1 permet au bloc de rester constamment dans la "Pending Queue".

La combinaison des bits 6 et 7 à 1, fixe une absolue priorité à votre routine qui peut même détrôner le scanning clavier de sa *pole position*. Une fois le saut effectué, votre bloc est opérationnel, mais encore faut-il porter une attention toute particulière à son troisième octet. En effet, tant que sa valeur est supérieure à 0 (inférieure à 128), le bloc est reconnu et votre routine exécutée. Dans le cas contraire, elle ne sera pas prise en compte jusqu'au retour du compteur à la valeur normale d'exécution. Tout ceci pour justifier dans notre exemple, la mise à 1 de cet octet à chaque passage dans la routine. Essayez l'assemblage sans ces deux instructions et observez la flagrante différence. Après cette légère mise au point, retournons à nos fameux vecteurs système.

CALL #BCDA : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption en provenance du CRTC.

CALL #BCE3 : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption rapide (1/300<sup>e</sup> de seconde).

CALL #BCDD : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions CRTC.

CALL #BCE6 : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions rapides.

CALL #BCEC : enlève un bloc d'événement de la liste des interruptions normales.

Il suffit d'entrer dans ces routines avec l'adresse du bloc d'événement chargée dans le double registre HL, pour l'obtention sans plantage du résultat désiré. Notre extraordinaire dévouement à votre égard, nous oblige à vous offrir une dernière routine importante.

CALL #BCE9 : dépose un bloc d'événement devant être traité lors d'une interruption normale (1/50 sec).

Il faut entrer dans ce vecteur avec l'adresse du bloc d'événement dans HL et la valeur initiale du compteur dans DE.

Celui-ci décrémente à chaque interruption, n'activera la routine qu'à 0. Il sera rechargé de la valeur placée dans BC.

En principe, tout est dit sur ce délicat sujet. Nous vous laissons à vos cogitations et à vos

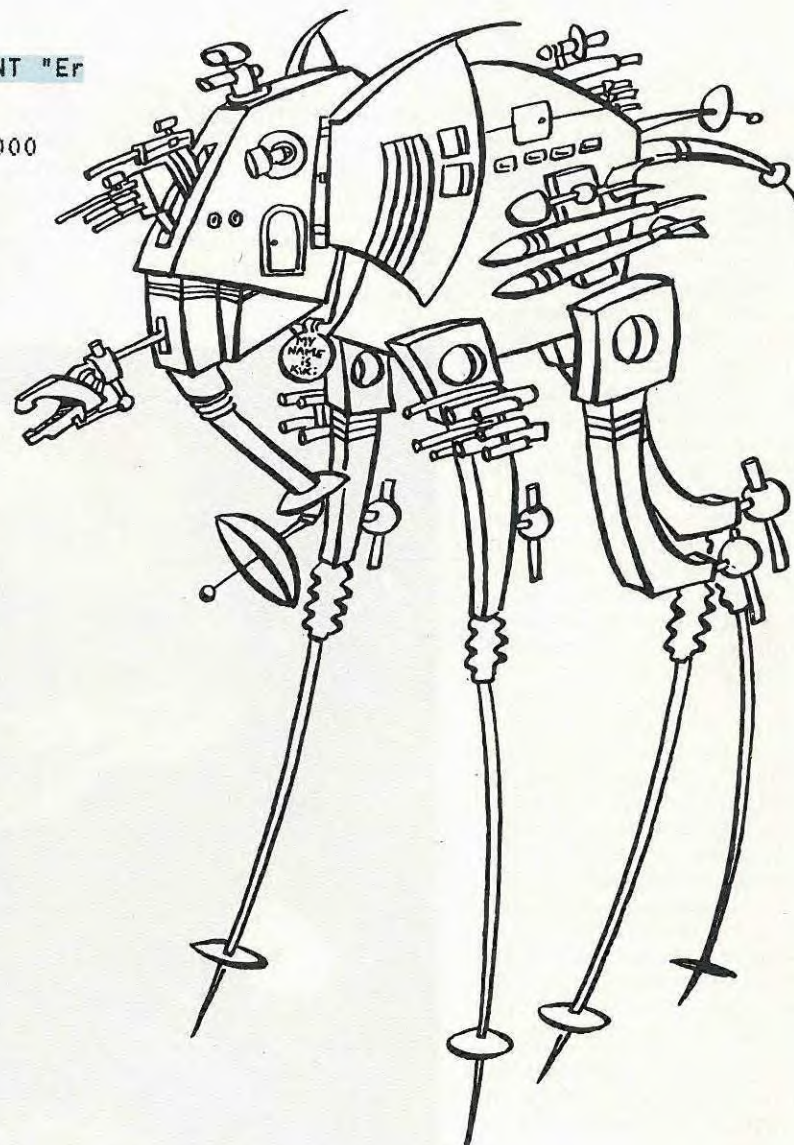
découvertes. La difficulté réside dans l'application des quelques consignes chaleureusement promulguées ci-dessus. A titre d'exemple, changez le CALL #BCD7 en un CALL #BCE0 et étonnez-vous du résultat...





```

10 *** STARWARS ***
20 MEMORY &BFFF:1=90
30 FOR i=&9000 TO &91D0 STEP 8
40 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
50 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
60 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT "Erreur
  DATA s ligne":1:STOP
70 l=1+10:NEXT
80 SAVE"STARWARS.BIN",b,&9000,&1D0,&9000
90 DATA 21,0C,90,11,1C,90,01,00,17B
100 DATA 81,C3,D7,BC,00,00,00,00,2D7
110 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
120 DATA 00,00,00,00,F3,F5,C5,D5,382
130 DATA E5,DD,E5,3E,01,32,0E,90,386
140 DATA ED,5B,7C,90,1B,ED,53,7C,42B
150 DATA 90,7A,B3,20,1F,2A,7A,90,330
160 DATA 11,10,00,19,22,7A,90,19,17F
170 DATA 2B,56,2B,5E,ED,53,7C,90,356
180 DATA 7A,B3,20,08,21,7E,90,11,295
190 DATA 10,00,1B,EB,DD,2A,7A,90,321
200 DATA 3E,0D,32,5F,90,DD,7E,00,2C7
210 DATA 4F,3A,5F,90,CD,34,BD,F3,429
220 DATA 3A,5F,90,3D,32,5F,90,F2,379
230 DATA 5D,90,DD,E1,E1,D1,C1,F1,60F
240 DATA C9,03,7E,90,30,00,53,01,25E
250 DATA AB,01,D5,00,00,38,0F,0F,1D7
260 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
270 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
280 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,7C,01,0C2
290 DATA 40,01,A0,00,00,38,0F,0F,137
300 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,AB,01,0E1
310 DATA 53,01,A9,00,00,38,0F,0F,153
320 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,C4,01,0FA
330 DATA 7C,01,8E,00,00,38,0F,0F,191
340 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,1D,01,053
350 DATA D5,00,6A,00,00,38,0F,0F,195
360 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
370 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
380 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,7C,01,0C2
390 DATA 40,01,A0,00,00,38,0F,0F,137
400 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,AB,01,0E1
410 DATA 53,01,A9,00,00,38,0F,0F,153
420 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,C4,01,0FA
430 DATA 7C,01,8E,00,00,38,0F,0F,191
440 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,1D,01,053
450 DATA D5,00,6A,00,00,38,0F,0F,195
460 DATA 0F,0F,0F,00,30,00,53,01,0B1
470 DATA 1D,01,8E,00,00,38,0F,0F,102
480 DATA 0F,0F,0F,00,18,00,7C,01,0C2
490 DATA A0,00,50,00,00,38,0F,0F,146
500 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,D5,00,10A
510 DATA A9,00,54,00,00,38,0F,0F,153
520 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,8E,00,0F3
530 DATA A0,00,50,00,00,38,0F,0F,146
540 DATA 0F,0F,0F,00,08,00,E2,00,117
550 DATA BE,00,5F,00,00,38,0F,0F,173
560 DATA 0F,0F,0F,00,0A,00,E2,00,119
570 DATA BE,00,5F,00,00,38,0E,0E,171
580 DATA 0E,0F,0F,00,0A,00,E2,00,118
590 DATA BE,00,5F,00,00,38,0D,0D,16F
600 DATA 0D,0F,0F,00,0A,00,E2,00,117
610 DATA BE,00,5F,00,00,38,0C,0C,16D
620 DATA 0C,0F,0F,00,0A,00,E2,00,116
630 DATA BE,00,5F,00,00,38,0B,0B,16B
640 DATA 0B,0F,0F,00,0A,00,00,00,033
650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
660 DATA 00,00,00,00,00,02,00,00,002
670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
680 END
  
```



```

10 MEMORY &BFFF
20 LOAD"starwars.bin"
30 CALL &9000
  
```

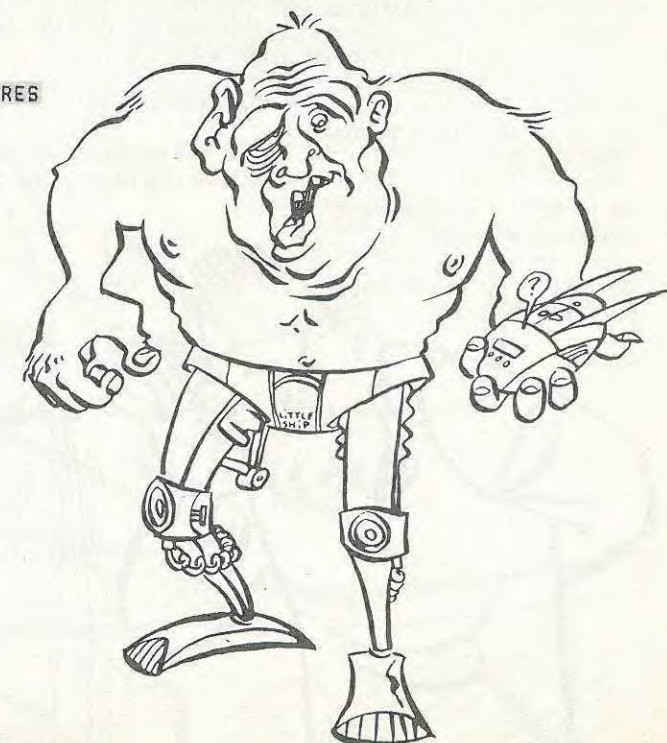


```

ORG #9000
EXEC $
LD HL,EVENTB
LD DE,START1
LD BC,#8100
JP #BCD7
EVENTB DEFS #10,0 ; ON INITIALISE LE BLOC D'EVENEMENT
START1 DI
PUSH AF
PUSH BC
PUSH DE
PUSH HL
PUSH IX ; SAUVEGARDE DES REGISTRES UTILISES
LD A,1
LD (EVENTB+2),A ; SERT A FORCER LES INTERRUPTIONS
LD DE,(LONG)
DEC DE
LD (LONG),DE
LD A,D
OR E ; TEMPS DE NOTE FINI ?
JR NZ,IDEM ; SINON ON REFAIT LA MEME
LD HL,(POSNOT)
LD DE,16
LD HL,DE ; ON VA CHERCHER LA NOTE SUIVANTE
ADD (POSNOT),HL
ADD HL,DE ; ET SA LONGUEUR
DEC HL
LD D,(HL)
DEC HL
LD E,(HL)
LD (LONG),DE ; DANS DE
LD A,D
OR E
JR NZ,IDEM ; SI DE=0 ALORS FIN DES DONNEES
LD HL,NOTE ; DONC ON RECOMMENCE
LD DE,16
JR ADDIT
IDEM LD IX,(POSNOT) ; ON PREND LES 14 DONNEES POUR LE PSG
LD A,#0D
LD (DONNEE+2),A ; INDEXEES PAR A
DONNEE LD C,(IX+0)
LD A,(DONNEE+2) ; No DE REGISTRE PSG DANS A
CALL #BD34
LD A,(DONNEE+2)
DEC A
LD (DONNEE+2),A
JP P,DONNEE ; ET DE 14
SORS POP IX
POP HL
POP DE
POP BC
POP AF
RET ; RESTITUTION DES REGISTRES
TEMPO DEFB 3 ; 1 FOIS SUR 6
POSNOT DEFW NOTE ; POSITION DE LA NOTE 0
LONG DEFW #30 ; TEMPS DE LA NOTE
NOTE DEFB #53,1,#AB,1,#D5,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #30
DEFB #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #18
DEFB #7C,1,#40,1,#A0,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #AB,1,#53,1,#A9,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #C4,1,#7C,1,#8E,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #1D,1,#D5,0,#6A,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #30
  
```

```

DEFB #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #18
DEFB #7C,1,#40,1,#A0,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #AB,1,#53,1,#A9,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #C4,1,#7C,1,#8E,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #1D,1,#D5,0,#6A,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #30
DEFB #53,1,#1D,1,#8E,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #18
DEFB #8E,0,#A0,0,#50,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #D5,0,#A9,0,#54,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #8E,0,#A0,0,#50,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #8
DEFB #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
DEFB #F,#F,#F,#F,#F,0
DEFW #10
DEFB #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
DEFB #E,#E,#E,#F,#F,0
DEFW #10
DEFB #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
DEFB #D,#D,#D,#F,#F,0
DEFW #10
DEFB #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
DEFB #C,#C,#C,#F,#F,0
DEFW #10
DEFB #E2,0,#BE,0,#5F,0,0,#38
DEFB #B,#B,#B,#F,#F,0
DEFW #10
DEFS 14,0
DEFW #200
DEFS 16,0
  
```



Denis Jarril  
et Jean-Claude Paulin



# TRUCS ET BIDOUILLES

## LE SON SUR CPC : APPLICATION DIRECTE

Voici donc un tableau non exhaustif d'exemples directement consommables, approchant presque tout ce que produit l'univers urbain et campagnard qui est le nôtre. Seul, le bruit de la mer avec ses flux et reflux, n'est pas satisfaisant pour l'oreille d'un vacancier averti. Toutefois, moyennant un filtre approprié, n'importe quel bricoleur en électronique doit être capable de réaliser moult merveilles indiscernables. Dans tous les cas, il est conseillé de traiter par un bon ampli (chaîne HIFI par exemple), le son issu de votre CPC. Vous serez agréablement surpris du résultat.

\* = indifférent.

SOUND 1, 0, \*, \*, 0, 0, pb : de 1 à 10 = bruit du vent (souffle pur).

de 15 à 27 = souple crapoteux (tuyère avion)

de 28 à 31 = souffle impur (cascade en furie)



Les savants bidouillages paramétriques de la commande SOUND, permettent la genèse de sons relativement extraordinaires. Mais saviez-vous que la mise à zéro du second paramètre (période) ouvre la voie d'un univers sonore absolument fascinant

- SOUND 2, 20, 0, 15, 0, 0, pb pb = 30, intérieur d'une caravelle.

pb = 10 et moins, autre type d'avions à réaction. Si l'on change la période de ton (deuxième paramètre), on obtient, par exemple :

- SOUND 2, 3822, 0, 15, 0, 0, 30 = tir à répétition ou moteur à hélice.

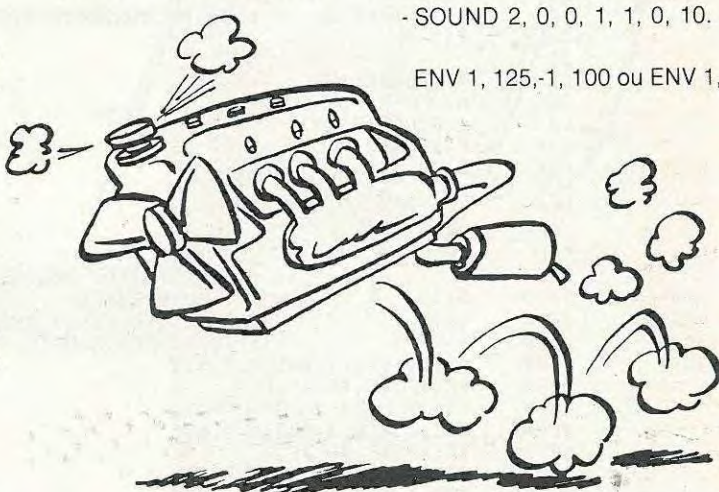
- 10 SOUND 1, 0, 10, 7, 0, 0, 10 FOR i=1 TO 100: NEXT 30 GOTO 10

Bruit approximatif d'un train.

Déjà, ces exemples permettent de faire une petite règle quant

à la période de bruit pb. On prendra de préférence de faibles nombres si l'on désire un bruit aigu ou pur contrairement à un bruit grave, étouffé ou calfeutré si l'on prend pb > 27.

- SOUND 2, 0, -9, 8, 1, 0, 10



ENV. 1, 127, 3, 1, 127, -3, 1 bruit métallique (moteur qui essaie de démarrer. On remarquera -9 qui par sa valeur absolue (9) donne le nombre de répétition de l'enveloppe de volume.

- SOUND 2, 0, 10, -9, 8, 1, 0, 10.

ENV 1, 50, -1, 1 bruit lorsque l'on frappe à une porte.

ENV. 1, 50, 4, 6 roues d'un train.

ENV. 1, 50, 6, 1 moteur tracteur.

ENV. 1, 10, 1, 1 ou ENV 1, 127, -10, 2 rythme de Bossanova.

ENV. 1, 127, -3, 30 ou ENV. 1, 127, -3, 10 tir de fusils avec faible ou forte résonance. On préférera prendre 0 comme période de bruit pour les bruits secs et 10 pour les bruits plus sourds. Si l'on désire une bonne résonance, on fixera le paramètre temps à 50 (3<sup>e</sup> paramètre de la commande SOUND).

- SOUND 2, 0, 0, 1, 1, 0, 10.

ENV 1, 125, -1, 100 ou ENV 1,

10, -50, 100 bruit approximatif de la mer (qui dit mieux ?)

Voici maintenant une série de sons qu'il vous appartiendra de modifier selon la période de ton (pt).

- SOUND 1, pt, \*, \*, 1, 0, # (pt = 0 ou 284 le plus souvent) # = 0 le plus souvent ou une valeur < 10.

ENV, 1, 127, 1, 1 modulé rapide en rythme

ENV, 1, 127, 1, 100 montée progressive du son.

ENV, 1, 127, 10, 1 vibrato ou sonnerie de téléphone (dépend de pt).



ENV, 1, 127, 105, 3 pt = 1432 grillon, cigale.

ENV, 1, 127, 127, 10 pt = 1911 ou 2025 vibration d'élastique.

ENV, 1, 127, -100, 20 pt = 2408 alerte sous-marin.

SOUND 2, 0, 0, 15, 0, 1, 10

ENT 1, 239, -100, 1 moteur qui hoquete.

ENT 1, 239, 1, 1, bruit de flash

ENT 1, 239, 2, 5 bruit de laser.

- SOUND 2, 0, -4, 15, 0, 1, 10

ENT 1, 239, -30, 1 ou ENT 1, 239, -50, 1 moteur d'avion qui démarre, hoquete et accélère.

ENV, 1, 127, 10, 50 trois étages de notes qui baissent en cassures nettes.

ENV, 1, 127, 40, 1 souffle crépité.

ENV, 1, 127, 40, 20 avertisseur, alarme...

ENV, 1, 127, 40, 50 téléphone occupé (saccades répétées).

ENV, 1, 127, 40, 200 appel téléphonique.

ENV, 1, 127, 100, 4 wap wap métallique.

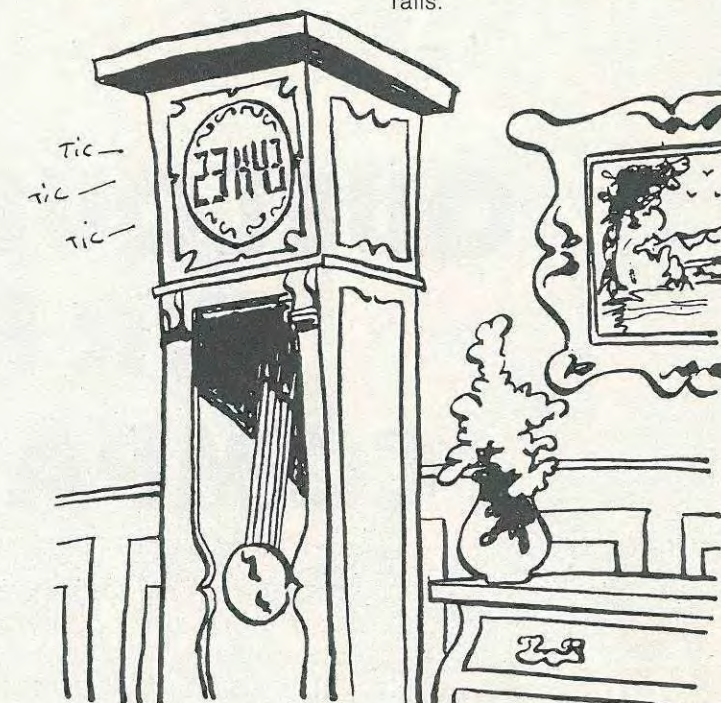
ENV, 1, 127, 110, 60 pt = 984 tintement.

ENV, 1, 127, 125, 50 pt = 506 cloche éloignée.

ENV, 1, 127, 50, 10 pt = 338 cloche rapprochée.

- SOUND 2, 0, -4, 15, 1, 1, 10 ENT 1, 239, -5, 1 ENT 1, 40, 1, 1 Grattements.

- SOUND 2, 50, -4, 15, 1, 1, 1 ENT 1, 239, -80, 80 ENT 1, 127, 3, 4 staccato des roues sur des rails.



```
10 HORLOGE
20 FOR i=1 TO 5
30 ENV 1,127,-1,9
40 SOUND 1,900,50,15,1,15
50 SOUND 2,500,50,15,1,15
60 SOUND 1,600,50,15,1,15
70 SOUND 2,700,50,15,1,15
80 FOR t=1 TO 1000:NEXT t,i
```

```
10 FOLIE
20 FOR i=0 TO 60 STEP 0.5
30 SOUND 1,INT(SIN(I)*150)+200,2,12
40 SOUND 4,INT(COS(I)*100)+150,1,14
50 NEXT
```

```
10 DELIRE
20 ENT -1,6,-8,1,12,1,1,6,-1,1
30 SOUND 5,978,700,15,1,1,0
```

```
10 HYPER-ESPACE
20 FOR i=1 TO 30
30 SOUND 1,ABS(i-120),12,6
40 SOUND 2,ABS(i-60),8,8
50 SOUND 4,ABS(i-10),20,10
60 FOR t=1 TO 5:NEXT t,i
```



Vous possédez maintenant une liste de routines sonores que vous pourrez inclure dans vos propres programmes. A vous de les modifier pour les personnaliser à vos goûts.

Ponticelli G.



# TRUCS ET BIDOUILLES

## QUELQUES TRUCS SUR PC ET COMPATIBLES

**N**ous nous limiterons aux commandes particulières accessibles depuis le clavier. Vous les connaissez peut-être déjà toutes, mais peut-être pas. Le clavier du PC 1512 comporte 84 touches. Ce nombre n'est pas standard et variable selon les modèles de compatibles. Toutefois, l'utilisation conjointe de certaines touches permet d'accéder à certaines commandes, et cela quel que soit le modèle de compatible PC utilisé.

— Changement de clavier : en France, la majorité des ordinateurs compatibles PC sont en AZERTY. Un fichier nommé KEYBFR.EXE (ou .COM suivant la version du DOS utilisé) configure donc le clavier lors de l'initialisation. Cette opération est nécessaire puisque dès la mise en marche de l'ordinateur, le clavier est automatiquement configuré dans la norme US (QWERTY). Il est possible de passer du clavier français au clavier US en pressant simultanément les touches Ctrl-Alt et F1. Pour revenir au clavier français, il vous suffit de presser conjointement les touches Ctrl-Alt et F2.

— Saviez-vous qu'il était possible d'imprimer un caractère sur l'écran (sous MS-DOS+) grâce à la touche Alt ? Si votre réponse est non, essayez ceci : pressez la touche Alt sans la relâcher, tapez alors sur le pavé numérique le nombre 65, puis relâchez la touche Alt.

*Ce court article s'adresse à ceux d'entre vous qui sont toujours en quête de petits "trucs sympas" pouvant simplifier la vie d'un utilisateur d'ordinateurs. Le PC, dont la réputation n'est plus à faire, renferme quelques secrets que seuls les initiés connaissent. Ces astuces ne se trouvent malheureusement pas toujours dans les manuels ou les ouvrages de référence et ne s'apprennent que par accident ou par le bouche-à-oreille.*

Vous verrez alors la lettre A s'afficher à l'écran (le code ASCII de la lettre A étant 65). Vous me direz : c'est bien, mais à quoi cela peut-il servir ? La réponse est simple : imaginez que vous soyez en train de programmer par exemple en langage C. Dans ce langage, les deux caractères "{" et "}" sont très importants puisqu'ils marquent respectivement le début et la fin de chaque bloc. Mais regardez bien sur le clavier de votre PC 1512, vous pouvez toujours chercher ces symboles, ils n'y sont pas. Ils en est de même pour la barre verticale "|". Les codes ASCII de ces caractères sont : 123 pour "{", 125 pour "}" et 124 pour "|" (barre verticale). Pour vous exercer essayez maintenant d'obtenir ces symboles grâce à cette méthode. De plus, il peut être utile en BASIC par exemple de pouvoir utiliser le jeu de caractères graphiques pour présenter un menu dans un programme. L'utilisation du PRINT CHR\$ est alors lourde. Vous pouvez grâce à

cette méthode entrer vos caractères graphiques comme du texte.

— La touche F1 : lorsque vous êtes sous MS-DOS, cette touche joue le rôle de rappel de commande. C'est-à-dire que plutôt que de taper la totalité de votre commande précédente, pressez la touche F1 un certain nombre de fois pour afficher caractère par caractère votre commande précédente. Bien entendu, sur le PC 1512, cette manipulation peut être beaucoup plus rapide en utilisant la souris. La touche fléchée vers la droite remplit également le même rôle que :

— Si vous désirez retaper totalement votre dernière commande sans user vos doigts ni la touche F1, utilisez F3. Elle réaffichera entièrement votre dernière commande et vous n'aurez plus qu'à presser RETURN pour la valider.

— Une petite pause ? Il arrive quelque fois que l'on désire afficher le contenu d'un fichier ASCII avec la commande MS-DOS TYPE. Mais, lorsque ce

fichier est trop grand, l'affichage entraîne un scrolling vertical et l'on perd le début du texte (à moins de lire très vite). Il est possible de stopper momentanément l'affichage en pressant conjointement les touches Ctrl-NumLock ou enore Ctrl-S. Une simple pression sur la barre d'espace relancera l'affichage.

Pour finir, nous allons faire un petit détour par l'imprimante. Deux petits trucs qui ressemblent (surtout le dernier) à des gadgets, mais qui peuvent s'avérer utiles dans certains cas.

Essayez : lorsque vous allumez votre imprimante de maintenir enfoncé simultanément les touches ON LINE et LF (vous devez maintenir ces deux touches enfoncées, allumer l'imprimante, puis relâcher ces deux touches). Cette manipulation aura pour effet de passer l'imprimante directement en mode Qualité Courrier. (sur DMP 3 000).

La même manipulation avec les touches FF et LF feront fonctionner l'imprimante en mode "vidage". Cela signifie que ce périphérique n'imprimera pas les caractères qui lui sont envoyés, mais leur codes ASCII en hexadécimal.

Voilà ! C'est tout pour cette fois ! Si vous connaissez vous aussi des petits trucs de ce type (sur CPC, PCW ou PC), envoyez-les nous, ça peut toujours rendre service.

Eric Mistelet



RASTAN Licensed from © Taito Corp., 1986



RENEGADE Licensed from © Taito Corp., 1986



# DIX PAR DIX PAS UNE LIGNE DE PLUS

Un programme, c'est long à saisir... très long! Vous pouvez toujours acheter les disquettes Am-mag; mais on peut aussi raccourcir les programmes... Voici une nouvelle rubrique exclusivement réservée aux programmes de moins de 10 lignes. La compétition est, d'ores et déjà, ouverte aux programmeurs inventifs. Vos meilleurs envois seront publiés et récompensés!

**L**E CUBE 3D de Christian Paulus  
Ce programme est une petite (10 lignes!) routine graphique qui permet d'afficher un cube en trois dimensions. Cette figure pourra se tourner et se dépla-

cer dans les quatre directions d'un plan à deux dimensions. Les touches Z, D, X et Q permettent de contrôler le mouvement dans chacune des directions et les touches A et W feront tourner le cube dans un sens ou dans l'autre.



```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26: BORDER 0 [6472]
: DIM x(8),y(8),z(8),i(8),j(8),s%(12)
,e%(12):ORIGIN 320,200:ang=PI/16:k
#="zxdqwa"
20 FOR 1%=1 TO 8:READ x(1%),y(1%),z [6250]
(1%):NEXT:FOR 1%=1 TO 12:READ s%(1)
,e%(1%):NEXT:GOSUB 60:GOSUB 50
30 j#=INKEY$:IF j#="" THEN 30 ELSE [6319]
a=INSTR(k#,j#):IF a=0 THEN 30 ELSE
IF a/2=INT(a/2) THEN d%=1 ELSE d%=-
1
40 c=COS(d%*ang):s=SIN(d%*ang):ON R [5262]
OUND(a/2) GOSUB 70,80,90:GOSUB 60:G
OSUB 50:GOTO 30
50 CLS:FOR 1%=1 TO 12:MOVE i(s%(1% [3674]
)),j(s%(1%)):DRAW i(e%(1%)),j(e%(1%
)):NEXT:RETURN
60 FOR 1%=1 TO 8:i(1%)=x(1%)*1000/( [4937]
10-z(1%)):j(1%)=y(1%)*1000/(10-z(1%
)):NEXT:RETURN
70 FOR 1%=1 TO 8:y(1%)=y(1%):z(1%)=y( [3943]
1%)=y*c-z*s:z(1%)=z*c-y*s:NEXT:RETU
RN
```

```
80 FOR 1%=1 TO 8:x=x(1%):z=z(1%):x( [5065]
1%)=x*c-z*s:z(1%)=z*c+x*s:NEXT:RETU
RN
90 FOR 1%=1 TO 8:x=x(1%):y(1%)=x( [3673]
1%)=x*c-y*s:y(1%)=y*c+x*s:NEXT:RETU
RN
100 DATA -1,1,1,1,1,1,1,-1,1,-1, [4432]
1,-1,1,-1,1,1,-1,1,-1,-1,-1,1,
,2,2,3,3,4,4,1,1,5,2,6,3,7,4,8,5,6,
6,7,7,8,8,5
```

## MUSIQUE de Kate Bush et Bob Orlando

Il existe des dizaines de programmes dits « juke box », qui jouent un petit air en moins de 10 lignes. Celui-ci est un des plus originaux que nous ayons reçu. Ce listing peut être une bonne base pour tous ceux qui voudraient tater des trois voies du CPC.



```
10 ENT 1,3,-1,3,3,1,1:ENV 1,2,1,1,1 [3121]
5,-1,1:ENV 2,3,0,2,8,-1,2:ENV 3,2,-
8,6
20 READ a:IF a=9999 THEN RESTORE:G [1595]
OTO 20
30 IF a>2 THEN bs=a:READ a [1605]
40 IF a=0 THEN SOUND 28,0,12,0:GOTO [1881]
60
50 IF a=1 THEN SOUND 28,0,12,13,1,, [3296]
31 ELSE SOUND 28,0,12,13,1,,1
60 SOUND 42,bs,12,13,2,1:SOUND 49,b [4080]
s,12,7,3:GOTO 20
70 DATA 451,1,0,2,0,1,1,2,1,301,1,0 [12329]
,2,2,1,0,2,0,338,1,0,1,0,1,1,1,1,50
6,2,0,2,2,2,0,1,0,451,2,0,2,0,2,0,2
,0,451,2,0,2,2,2,0,1,0,338,2,0,2,2,
2,0,2,0,338,2,0,2,2,2,0,2,0,506,1,0
,2,0,1,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,45
1,1,1,1,1,1,1,1,1,451,1,1,1,1,1,1,1
,1
80 DATA 9999 [132]
```

## BIORYTHMES de Jacques Rippert

Voici une version simplifiée des fameux biorythmes. Je vous rappelle que le principe est basé sur une théorie qui dit que vos capacités physiques, vos capacités intellectuelles et vos capacités émotionnelles varient selon un cycle précis depuis le jour de votre naissance.

La première moitié de chaque cycle est plutôt positive alors que la seconde est plutôt négative. La transition entre ces deux périodes est très difficile (accidents, erreurs et mauvaise chance). Lorsque vous donnerez une date à ce programme, il calculera le nombre de jours que vous avez déjà passé dans une période (par référence, la lon-

gueur de cette période est indiquée entre parenthèses). Si vous attendez la jonction fatale entre période positive et période négative, le programme vous le signalera par un message d'alarme... Vous feriez mieux de rester au lit ce jour-là!



```
10 GOSUB 100:CLS:PRINT "Date de nai [11573]
ssance (chiffres s(par(s par des vi
rgules)":INPUT "Jour Mois Ann(e),d,
m,y:GOSUB 80:p=q
20 INPUT "Date du jour (même format [4593]
)",d,m,y:GOSUB 80:p=q-p
30 x=p-23*INT(p/23):PRINT:PRINT "Ph [4197]
ysique (23) :";x:IF x=11 OR x=12 OR
x=1 OR x=23 THEN GOSUB 70
40 y=p-28*INT(p/28):PRINT:PRINT "Em [4960]
otionnel (28) :";y:IF y=14 OR y=1 0
R y=28 THEN GOSUB 70
50 z=p-33*INT(p/33):PRINT:PRINT "In [6722]
tellectuel (33) :";z:IF z=16 OR z=1
7 OR z=1 OR z=33 THEN GOSUB 70
60 END [110]
70 PEN 3:PRINT "Mauvaise partie du [7119]
cycle":PEN 1:FOR t=1 TO 10:SOUND 1,
180,10:SOUND 1,220,10:NEXT:RETURN
80 q=0:FOR t=1 TO m-1:q=q+a(t):NEXT [3543]
:IF q>59 AND y/4=INT(y/4) THEN q=q
+1
90 q=q+d+INT(365.25*(y-1)):RETURN [1777]
100 RESTORE:DIM a(11):FOR t=1 TO 11 [4497]
:READ a(t):NEXT:RETURN:DATA 31,28,3
1,30,31,30,31,31,30,31,30
```

## COURBE 3D de André News-ham

Un programme qui trace d'abord une surface carrée en trois dimensions puis qui la redessine déformée. L'équa-

tion de déformation se trouve à la ligne 50:  
 $c = 40 * \sin(x/y) + 20 * \cos(x/2)$   
Vous pouvez essayer de changer les paramètres pour changer de courbe!

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,25 [2362]
:INK 3,2
20 FOR y=50 TO 235 STEP 15:MOVE 50+ [1257]
y,y:DRAW 300,0,3:NEXT
30 FOR x=100 TO 400 STEP 25:MOVE x, [3220]
50:DRAW 180,180,3:NEXT
40 DIM pt(16,16):FOR x=4 TO 16 [1330]
50 FOR y=4 TO 16:c=30*SIN(x/y)+30*C [10127]
OS(x/2):pt(x-1,y-1)=c:MOVE (x*25)+(
15*y)-60,(y*15)-10:DRAW 0,c,2:NEXT
:NEXT:REM Changer l'equation de C p
our changer de forme
60 FOR x=4 TO 16:FOR y=4 TO 16:MOVE [4036]
(x*25)+(15*y)-60,(y*15)-10+pt(x-1,
y-1)
70 IF x<16 THEN DRAW ((x+1)*25)+(15 [2917]
*y)-60,(y*15)-10+pt(x,y-1),1
80 NEXT:NEXT [1022]
90 FOR y=4 TO 16:FOR x=4 TO 16:MOVE [9636]
(x*25)+(15*y)-60,(y*15)-10+pt(x-1,
y-1):IF y<16 THEN DRAW (x*25)+(15*(
y+1)-60,((y+1)*15)-10+pt(x-1,y),1
100 NEXT:NEXT:FOR h=0 TO 1000:NEXT: [5069]
INK 2,0:WHILE INKEY$<>:WEND:WHILE
INKEY$="" :WEND:RUN
```

## CAFARD de Mathieu Foulkes et Sébastien

Le meilleur de tous les programmes de ce mois-ci (on compte sur vous pour faire encore mieux!): c'est un jeu. Il faut manger les cafards mais éviter les oiseaux. Un point pour chaque oiseau évité, cinq points pour chaque cafard éliminé. Le but est simple mais le

jeu devient vite compliqué! Utilisez les touches W et X pour vous déplacer à gauche ou à droite. Vous avez compris le but du jeu: faire un programme en moins de dix lignes, le plus fou, le plus beau, le plus intéressant possible. Envoyez vos listings à la rédaction!

Sumner Kagan

```
10 MODE 0:n#="KATY":INK 4,24:INK 0, [5228]
3:FOR f=1 TO 25:LOCATE 1,f:PRINT "*"
CAFARD ** CAFARD *:NEXT:PEN 2:GOTO 90
20 FOR f=1 TO 3000:NEXT:CLS:PRINT " [14869]
Le champion est ";n#;" avec ";sc;"
points":PEN 9:LOCATE 1,24:PRINT STR
ING$(20,CHR$(240)):PEN 4:LOCATE 1,1
0:INPUT "niveau (1 @ 10) ";b:IF b<1
THEN 20 ELSE b=b/4:CLG:sc=0:SYMBOL
246,36,165,153,126,60,126,189,153
30 SYMBOL 240,66,165,36,60,102,195, [15214]
102,60:SYMBOL 241,60,126,255,255,25
5,255,126,60:SYMBOL 242,24,24,60,90
,102,66,36,24:SYMBOL 243,0,0,0,165,
66,66,36,36:SYMBOL 244,0,0,3,199,25
4,252,56,0:SYMBOL 245,0,0,192,227,1
27,63,28,0:x=10:cx=(32*x)-16:ch=98:
PEN 9
40 IF INKEY(63)=0 AND x<20 THEN x=x [12684]
+1:cx=cx+32:GOSUB 100:LOCATE x,23:P
RINT CHR$(240):SOUND 2,4,2 ELSE IF
INKEY(71)=0 AND x>1 THEN x=x-1:cx=c
x-32:GOSUB 100:LOCATE x,23:PRINT CH
R$(240):SOUND 2,4,2 ELSE GOSUB 100:
LOCATE x,23:PRINT CHR$(240)
50 IF RND>100 THEN PEN 14:LOCATE [9452]
INT(RND*19)+1,1:PRINT CHR$(246):S0
UND 3,82,30,1,1:PEN 9 ELSE IF TEST(
cx,50)=14 THEN sc=sc+5:SOUND 3,75,4
0,2,2:LOCATE x,22:PRINT " "
60 IF RND>100 THEN PEN 2:p=INT(R [11768]
ND*18)+1:LOCATE p,2:PRINT CHR$(245)
+CHR$(241)+CHR$(244):LOCATE p+1,1:P
EN 2:PRINT CHR$(243):LOCATE p+1,3:P
EN 2:PRINT CHR$(242):SOUND 1,12,10,
1,1:sc=sc+1:ch=ch-b:PEN 9
70 IF TEST(cx,50)<>0 THEN SOUND 3,4 [4912]
0,20,1,1:WHILE INKEY$<>:WEND:GOTO
80 ELSE GOTO 40
80 PEN 6:LOCATE 1,5:PRINT "Tu es mo [15620]
rt... Cafard!":FOR f=1 TO 25:SOUND
1,f*2,2,1,1:GOSUB 100:NEXT:IF sc>h
sc THEN LOCATE 1,20:PRINT "Tu es le
champion!":SOUND 1,75,25,1,1:INPUT
"Ton nom: ";n#:LOCATE 1,1:PRINT n#
;" a eu ";sc;" oiseaux":hsc=sc
90 FOR f=1 TO 25:SOUND 1,f:NEXT:IF [16298]
sc<hsc THEN LOCATE 1,1:PRINT "Bien
jou(, vous avez eu ";sc;" oiseaux!!
":FOR f=0 TO 20:GOSUB 100:SOUND 1,f
,2,1,1:NEXT:GOTO 20 ELSE FOR f=0 TO
19:GOSUB 100:SOUND 1,f,2,1,1:NEXT:
ENV 1,50,1,1,5,-3,2:ENV 2,100,-1,5:
GOTO 20
100 PRINT CHR$(30):CHR$(11):PEN 0:P [6571]
APER 5:LOCATE (RND*19)+1,1:PRINT CH
R$(233):PAPER 0:PEN 9:MOVE 1,398:DR
AW 640,398,5:RETURN
```



Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves  
les plus sauvages

# LES TRÉSORS DE U.S. GOLD

GAUNTLET

ACE OF ACES

INFILTRATOR

METROCROSS

LEADERBOARD

CBM 64/128 CASSETTE

Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs". LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64. INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionnage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User. METROCROSS ... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut réfléchir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.



U.S. Gold Ltd., (France)  
S.A.R.L.-B.P.3  
Zac de Mousquette - 06740  
Châteauneuf-de-Grasse.  
Tel: 93 42 71 44/

**CBM 64/128**  
CASSETTE  
DISQUE

**SPECTRUM 48K**  
CASSETTE

**SPECTRUM + 3**  
DISQUE

**AMSTRAD**  
CASSETTE  
DISQUE

## TRUCS ET BIDOUILLES

# INITIATION AU FORTH

## VARIABLES ET CONSTANTES

*Dans un programme de quelque importance, il n'est pas question de mettre toutes les données sur la pile : elle n'est pas faite pour cela, et d'ailleurs sa gestion serait d'une complexité telle que vous ne vous y retrouverez pas (bonjour les DUP SWAP DROP ROT PICK ROLL NIP TUCK et tutti quanti !).*

Comme tout langage (ou presque), Forth manipule des variables et des constantes (une constante est une variable qui ne varie pas, mais sait-on jamais...). Les variables du Basic sont généralement des nombres entiers, des nombres simples, des nombres doubles et des chaînes. Forth prévoit en standard les nombres simples et les nombres doubles, mais vous pouvez créer des types de variables pour tout objet manipulable par un ordinateur : dates, chaînes, même longues (plus de 255 caractères), tableaux, et même, pourquoi pas, textes, dessins ou programmes.

### Les variables

Le mot le plus simple est Variable. La gestion d'une variable se résume en trois opérations fondamentales. La première est la déclaration de la variable. La seconde consiste à donner une valeur à cette variable. La troisième permet de déposer sur la pile la valeur de la variable. Supposez que vous vouliez réserver une place en mémoire pour une donnée appelée "quantité". Vous écrivez : **VARIABLE QUANTITE**. Forth crée un mot qu'il appelle Quantité, dans lequel il réserve

deux octets pour mettre un nombre. Ce nombre, initialement, est zéro (certains Forth antérieurs au standard Forth-83 demandent que vous déposiez sur la pile, au préalable, la valeur initiale). Lorsqu'ensuite, vous écrivez QUANTITE, Forth met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité. Pour enregistrer une quantité de 5, vous écrivez : **5 QUANTITE !** 5 met le nombre 5 sur la pile. QUANTITE met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité. Range 5 à l'adresse donnée. Pour retrouver la quantité enregistrée, vous écrivez : **QUANTITE à** QUANTITE met sur la pile l'adresse où se trouve la quantité. à met sur la pile la quantité. Rappelons que le "à" du clavier français correspond au "e" du clavier anglais. Une variable est donc, pratiquement, une ADRESSE où vous pouvez ranger ou retrouver des données. Le mot 2VARIABLE fonctionne exactement comme le mot VARIABLE, à ceci près qu'il traite des nombres doubles. Pour enregistrer ou lire leur contenu, il suffit de remplacer respectivement par 2 ! et à par 2à. Rien n'interdit, d'ailleurs, de fabriquer des variables de n'importe quelle longueur, ni de

les utiliser pour d'autres données que des nombres. le mot, (virgule) prend un nombre sur la pile et le place à la suite du dernier mot créé. Il déplace de deux octets le haut du dictionnaire. En voici un exemple d'utilisation : vous souhaitez ranger dans une seule variable le nombre de jours de chacun des douze mois de l'année. Il suffit d'écrire : **VARIABLE JOURS-MOIS 31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30, 31**, Respectez les espaces, les virgules ci-dessus n'ont rien à voir avec celles que vous rencontrez dans un texte, merci cher typographe ! Pour récupérer le nombre de jours d'un mois n, on peut construire le mot : **JOURS-MOIS ? (n... j donne le nombre de jours du mois n)** **2\* JOURS-MOIS + à ;** On multiplie n par deux, on ajoute l'adresse donnée par JOURS-MOIS et, à l'aide de à, on récupère sur la pile le nombre qui s'y trouve. Inversement, pour changer un des nombres enregistrés (par exemple le nombre de jours de février une année bissextile), il suffit d'écrire : **29 JOURS-MOIS 2 2\* + !** Les habitués du Basic reconnaîtront ici une structure tout à fait analogue aux variables indexées, et apprécieront l'élégance avec laquelle Forth traite ce problème. La plupart des systèmes Forth comportent le mot C, qui ajoute au dernier mot créé un mot de un octet (un caractère, par exemple). En voici sa définition : **C, (n...) HERE C! 1 ALLOT;** n ne doit pas être supérieur à 255 sous peine d'avoir un résultat fantaisiste. Le mot ALLOT (n...) déplace de n octets le haut du dictionnaire, ce qui permet d'allonger d'autant la place prise par le dernier mot créé (ou de réserver un espace libre à l'intérieur du dictionnaire). L'usage le plus classique de ALLOT est de construire une variable-chaîne. Par exemple, si vous voulez réserver 16 caractères à un nom, vous écrivez : **VARIABLE NOM 14 ALLOT 14**, parce que VARIABLE a déjà réservé d'office 2 octets. Le mot permettant de saisir le nom pourra être :

**SAI-NOM NOM 16 EXPECT;** Pour afficher le nom, vous pourrez construire : **AFF-NOM NOM 16 TYPE;**

### Les constantes

A la différence d'une variable, une constante laisse sa valeur réelle sur la pile, et non pas son adresse. On utilise des constantes pour des données qui en principe n'ont pas à être modifiées (mais on peut le faire !). Pour cette raison, on déclare toujours une constante précédée de sa valeur. Exemple :  
vous écrivez **FORTH répand 1515 MARIIGNAN OK (il sait) MARIIGNAN 1515 ok (et il le prouve)**

La première ligne est la déclaration de la constante MARIIGNAN. La seconde empile et affiche son contenu. Le mot 2CONSTANT permet de traiter des nombres doubles comme constantes.

### ... en résumé

Un nom de variable laisse sur la pile l'ADRESSE de cette variable. Un nom de constante laisse sur la pile la VALEUR de cette constante. Dit autrement, une variable est l'endroit où se trouve l'objet, une constante est l'objet lui-même. ... Et encore une fois, la pile et un lieu de transit, non de stockage des données. Usez et abusez des variables et des constantes ! Une bonne précaution est de définir des variables à usage très général, par exemple : **ADR ADRO-ADR1 ADR2** pour l'adresse courante, l'adresse d'origine, plus deux adresses à manipuler. **NBR NBRO NBR1 NBR2** pour des nombres. **BLKO BLK1 BLK2** pour des blocs. (La variable BLK est déjà utilisée par Forth pour le bloc courant). Ces variables peuvent sans cesse être réutilisées, ce qui évite d'en redéfinir de nouvelles pour chaque procédure. Les noms de variables ou de constantes — et ceci est vrai pour tout mot Forth — doivent être suffisamment "parlants" pour que vous puissiez vous y retrouver. Forth utilise de nombreuses variables et constantes pour son fonctionnement propre. Vous pouvez, bien sûr les modifier, à condition de bien les connaître.

Charles Corbou



## INTERFACE CHENILLARD PROGRAMMABLE

**V**ous savez tous qu'un micro-ordinateur utilisé sans périphérique n'a aucun moyen de communication avec le monde extérieur. Le moniteur, associé à la console, permet de dialoguer avec l'utilisateur. Ce dernier donne un ordre à l'ordinateur par l'intermédiaire du clavier et là, où les réponses lui sont renvoyées en général par l'écran (ou quelquefois, par un haut-parleur s'il s'agit de son). Grâce à une interface d'entrées/sorties, l'ordinateur peut commander divers appareils (comme une cafetière par exemple), ou encore lire des données analogiques, pour pouvoir les traiter (par exemple : oscilloscope par ordinateur). Chaque domaine d'application demande une interface et un logiciel spécialisé, mais le principe de base reste le même.

### Le PPI 8255

Ce circuit d'interfaçage parallèle a été développé par INTEL pour le 8080 (microprocesseur ancêtre du Z80). Il dispose de 24 canaux pouvant être utilisés comme entrée ou comme sortie. Chaque groupe de 8 bits constitue un port. Le troisième, soit le port C, peut être divisé en deux moitiés programmables. Cela nous donne deux groupes qui sont :

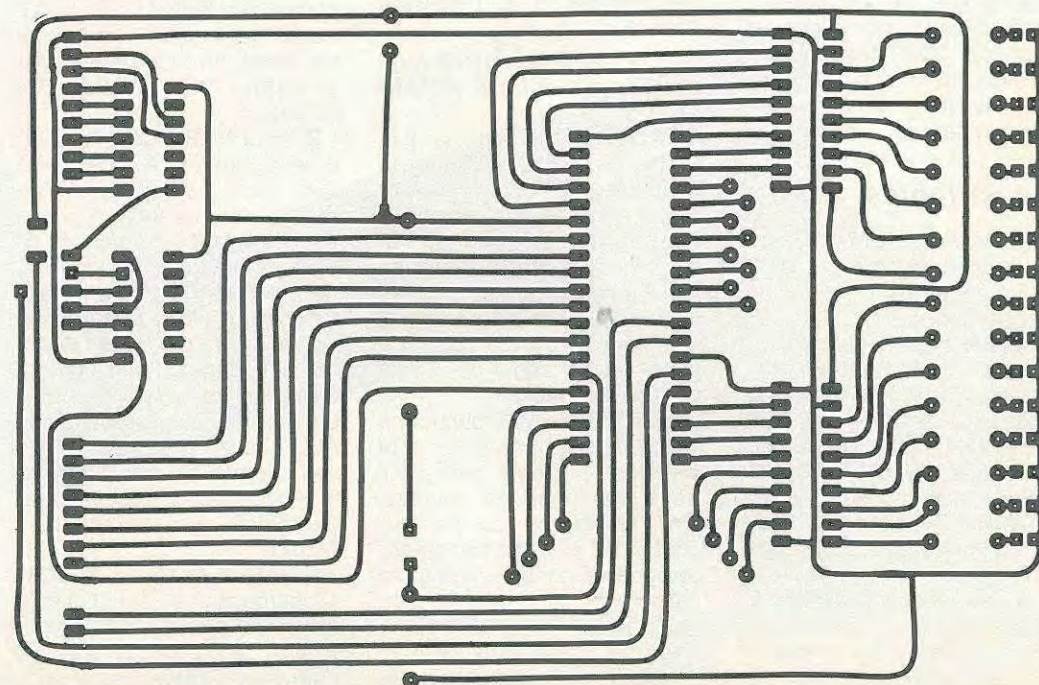
- port A et partie haute du port C.
  - port B et partie basse du port C.
- Trois modes de fonctionnement du 8255 peuvent être programmés :
- mode 0 : entrées/sorties simples.
  - mode 1 : mode hand-shake.

*Très simple de réalisation, ce petit montage vous permettra d'étudier le fonctionnement d'une interface d'entrées/sorties de données. En modifiant le programme et le montage, vous pourrez utiliser ce dernier pour réaliser d'autres fonctions tels le fonctionnement en vu mètre, télécommande d'appareils divers depuis le CPC...*

- mode 2 : mode bus bidirectionnels.
  - Sur le CPC (dans lequel se trouve un 8255), comme dans notre montage, seul le mode 0 est utilisé, c'est pourquoi nous ne parlerons que très peu des 2 autres modes.
- Comme tous les circuits de ce type, le 8255 possède des registres internes. Ceux-ci servent à la programmation du circuit lui-même, ainsi qu'à celle de ses ports. Le plus important

de ces registres est celui dit de contrôle. Il permet de programmer le fonctionnement du circuit. Il s'agit d'un registre 8 bits où chaque bit joue un rôle particulier. Pour simplifier le texte, nous appellerons Di le bit No i (avec i compris entre 0 et 7) où D0 définira le bit le moins significatif. D0 : programmation de la partie basse du port C (0 = sortie, 1 = entrée).

- D1 : même chose que D0 pour la totalité du port B.
  - D2 : sélection du mode (0 = mode 0, 1 = mode 1).
  - D3 : même chose que D0 pour la partie haute du port C.
  - D4 : même chose que D0 pour la totalité du port A.
  - D5 et D6 : sélection du mode (00 = mode 0, 01 = mode 1, 10 ou 11 = mode 2).
  - D7 : mode drapeau (0 = inactif, 1 = actif).
- Sur notre montage, ce registre de contrôle se trouve à l'adresse de port &F8E3. Quant aux registres de programmation des ports A, B et C, ils se trouvent respectivement sur les adresses de ports &F8E0, &F8E1 et &F8E2. Le fonctionnement du chenillard entraîne une programmation en sortie des ports A et B (le port C



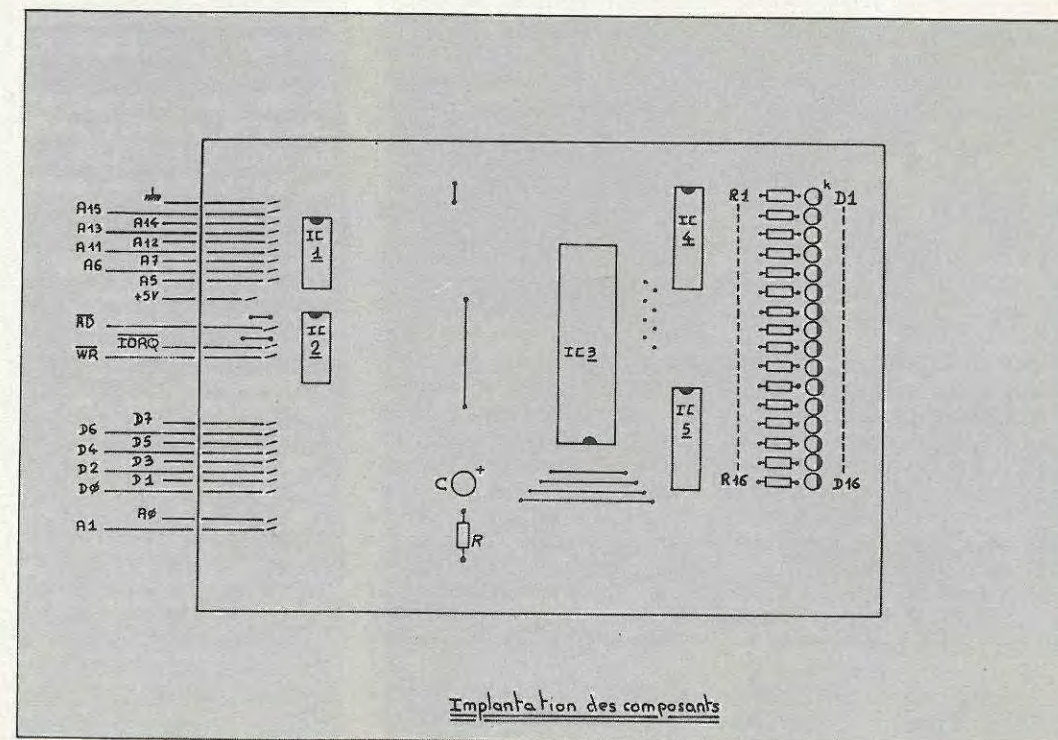
n'étant pas utilisé. Nous mettrons donc la valeur &80 dans le registre de contrôle, ce qui aura pour effet de positionner tous les ports du 8255 en sortie. Pour de plus amples renseignements sur ce circuit, vous pouvez vous procurer les DATA-BOOKS traitant du PPI 8255 fabriqués par la société INTEL.

### Fabrication du montage

La première étape est bien sûr la fabrication de la carte imprimée. En ce qui concerne le câblage, nous vous recommandons l'ordre suivant :

- supports des circuits intégrés.
- résistances.
- LED (attention à leur sens, le K sur le schéma structurel représente la cathode repérée par un méplat sur le boîtier de celle-ci).
- liaison connecteur CPC/carte (attention, cette opération est très délicate, vérifiez plusieurs fois, une erreur pouvant entraîner la destruction d'un ou de plusieurs circuits de la carte ou du CPC. Nous déclinons toute responsabilité à ce sujet).
- mise en place des circuits intégrés sur leur support.
- connexion de la carte au CPC.

Vous pouvez alors, lorsque toutes ces opérations ont été effectuées et vérifiées, mettre en marche le CPC (ATTENTION, cette opération doit se faire après la vérification et la connexion de la carte sur le connecteur d'extension du CPC). Tapez alors le programme, sauvegardez-le AVANT de le lancer et faites RUN. Vous verrez alors toutes les LED S s'éteindre (initialisation). Une remarque concernant le montage, pour des raisons de simplicité de câblage, le port A a été inversé par rapport au port B. Ceci a pour effet d'accorder les bits les moins significatifs de chacun de ces deux ports. Pensez-y lors de l'utilisation du programme. D'autre part, le port C du 8255 n'étant pas utilisé, vous pouvez mettre des cosses sur ses lignes d'entrées/sorties pour pouvoir l'utiliser à des fins personnelles.



Implantation des composants

IC1	7430	porte ET à 8 entrées
IC2	7432	4 portes OU à 2 entrées
IC3	8255	PPI
IC4 & IC5	74LS541	8 buffers non inverseurs
R1 à R16		résistances 330 W +1-5 % 1/4 W
R		résistance 470 W +1-5 % 1/4 W
C		condensateur 1µF/16V à implantation verticale
D1 à D16		LED rouges 5 mm de diamètre.

### Nomenclature

- 1 support 40 broches
- 2 supports 20 broches
- 2 supports 14 broches
- 1 connecteur 50 broches femelles pour insertion sur carte imprimée double faces (pour la connexion sur le CPC). Environ 30 cm de câble en

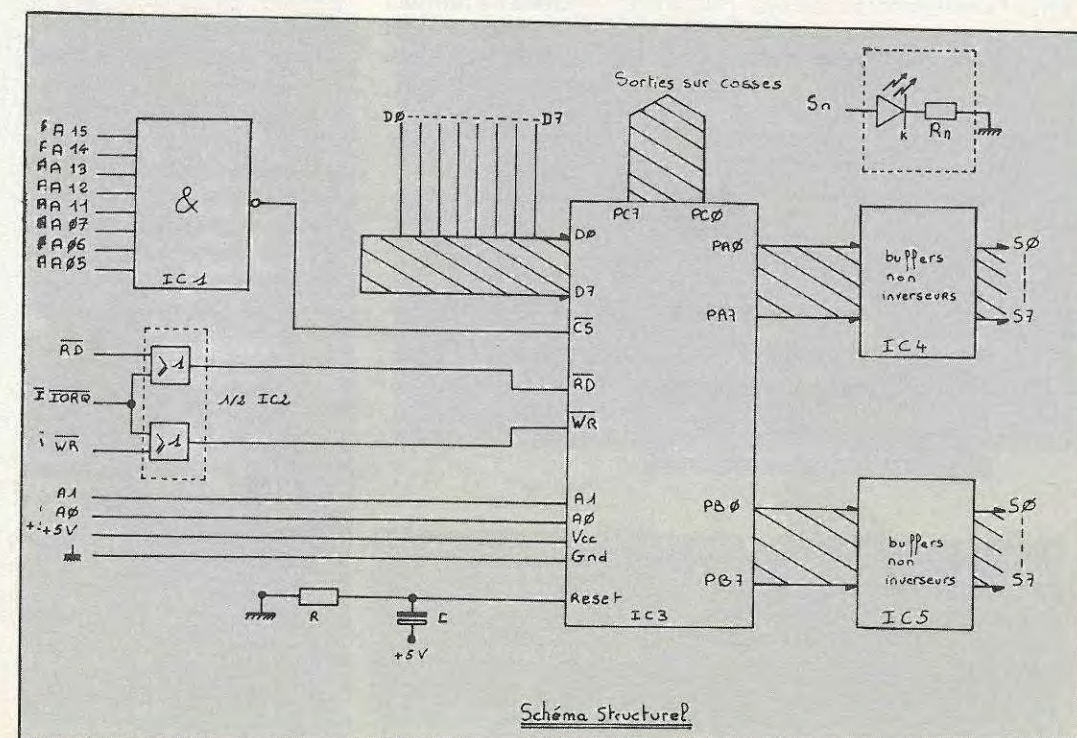


Schéma Structurel



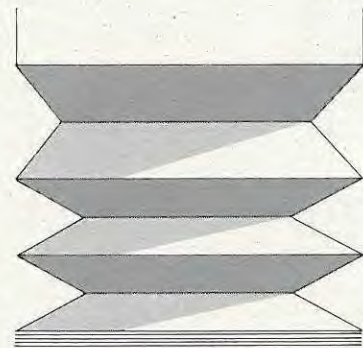
nappe (minimum 30 fils). Le prix de ce montage devrait se situer aux alentours de 150 Frs. Les prix des composants variant en fonctions des magasins d'électronique, renseignez-vous auparavant si vous désirez faire des achats plus économiques.

## Le programme

Vous aurez tout d'abord le choix entre cinq options qui vous permettront la création de divers types de chenillards. La démonstration en est la simplicité même puisqu'elle ne fait défiler qu'une lumière sur les 16 Leds. Elle pourra donc vous servir de vérificateur pour le montage. En ce qui concerne l'option masque, vous devrez entrer un mot binaire ou hexadécimal correspondant à la configuration de départ du défilerement. N'oubliez surtout pas que le port A est inversé. Vous remarquerez tout de suite la difficulté à apprécier l'emplacement des Leds allumées en fonction du nombre que vous aurez donné. C'est pourquoi nous avons choisi d'y remédier en créant l'option configuration d'origine. Elle vous permettra de déterminer l'ordre de départ du chenillard pour chaque port. Inutile de vous dire que ceci simplifie nettement la compréhension du résultat obtenu. Cependant, une restriction

vous est imposée : le nombre à entrer doit être exclusivement en binaire. Sachez qu'un 1 allume une Led (convention de la logique positive). Tout ce que nous venons de voir est la base de la fonction chenillard : on allume des Leds puis on crée un effet de mouvement lumineux. Voici donc un autre choix (le plus intéressant) auquel vous aurez droit : la programmation d'une séquence. Il s'agit de rentrer une par une les configurations que vous désirerez. L'ordinateur les mettra ensuite bout à bout ce qui aura pour effet de créer une séquence bouclée. Vous pourrez évidemment la sauvegarder sur disquette et la recharger au besoin. Tel qu'il est défini, le programme vous autorise 100 mémorisations au maximum (englobant les deux ports) ce qui donne de la marge pour les créations les plus variées. Un chenillard sans temporisation variable n'étant pas digne de porter ce nom, la dernière option vous permettra de modifier le temps écoulé entre chaque affichage. Il accélérera ou ralentira donc le chenillard que vous aurez créé. Nous avons maintenant fait le tour de ce programme d'utilisation du montage. Libre à vous de l'améliorer à des fins plus pratiques voir plus amusantes.

Olivier Fronteau  
Eric Mistelet  
Philippe Bagot.



```

10 ***** [2229]
*****
20 ** [104]
**
30 ** CHENILLARD PROG [3161]
RAMMABLE **
40 ** [104]
**

```

```

50 ***** [2229]
*****
60 INK 0,13;BORDER 13;INK 1,3;MODE [2483]
2
70 DEFINT a-z;pa=&F8E0;pb=&F8E1;tp= [3598]
100;DIM m1(99),mh(99)
80 OUT &F8E3,&80 'initialisation [2074]
du 8255 PPI en mode 0 avec tous les
90 ' ports en sortie [665]
100 CLS;PRINT TAB(29) "***** [2095]
*****"
110 PRINT TAB(29) "*"; TAB(55) "*" [877]
120 PRINT TAB(29) "* Chenillard pro [3580]
grammable *"
130 PRINT TAB(29) "*"; TAB (55) "*" [877]
140 PRINT TAB(29) "***** [1935]
*****"
150 LOCATE 35,8; PRINT TAB(20) "<1> [3225]
.....Demonstration."
160 PRINT;PRINT TAB(20) "<2>..... [3621]
..Choix du masque."
170 PRINT;PRINT TAB(20) "<3>..... [4246]
..Configuration d'origine."
180 PRINT;PRINT TAB(20) "<4>..... [5266]
..Programmation d'une sequence."
190 PRINT;PRINT TAB(20) "<5>..... [3977]
..Changement temporisation."
200 LOCATE 30,22;INPUT "Votre choix [2399]
:";op
210 ON op GOTO 390,240,570,670,550 [1233]
220 GOTO 200 [429]
230 ***** [3565]
*MASQUE*****
*****
240 CLS;LOCATE 30,12;INPUT "masque [2276]
:";m
250 m1=m MOD 256;mh=(m-m1)/256 [2968]
260 CLS [91]
270 LOCATE 25,12;PRINT "Pressez une [3299]
touche pour arreter."
280 k$="";CLEAR INPUT ' CLEAR I [2040]
NPUT n'existe pas sur CPC 464
290 WHILE k$="" [835]
300 ch=0;cl=0;IF m1>127 THEN cl=1 [2057]
310 m1=m1*2 [558]
320 IF mh>127 THEN ch=1 [1117]
330 mh=mh*2+cl;m1=m1+ch;mh=mh AND 2 [2259]
55;m1=m1 AND 255
340 OUT pa,m1;OUT pb,mh [713]
350 GOSUB 540 [937]
360 k$=INKEY$ [194]
370 WEND [390]
380 GOTO 80 [306]
390 *****DEMO [3534]
NSTRATION*****
*****
400 k$="";CLEAR INPUT [649]
410 CLS;LOCATE 25,12;PRINT"Pressez [4777]
une touche pour arreter."
420 WHILE k$="" [835]
430 m1=128 [386]
440 WHILE m1>1 OR ML=1 ' le port [3614]
A est inverse
450 OUT pa,m1 [563]

```

```

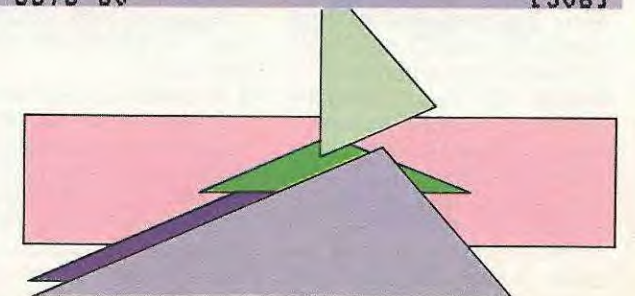
460 GOSUB 540;m1=m1\2;WEND [1838]
470 OUT pa,0;mh=1 [1061]
480 WHILE mh<=128;OUT pb,mh;GOSUB 5 [3679]
40;mh=mh*2;WEND
490 OUT pb,0 [421]
500 k$=INKEY$ [194]
510 WEND [390]
520 GOTO 80 [306]
530 *****TEM [3289]
PORISATION*****
*****
540 FOR i=0 TO tp : NEXT i: RETURN [2882]
550 CLS;LOCATE 25,12;PRINT "Votre n [7812]
ouvelle temporisation "; INPUT tp;
GOTO 80
560 *****ENTR [3466]
EE SOUS FORME BINAIRE*****
*****
570 bi$="&x" [332]
580 CLS;LOCATE 28,8;PRINT"Configura [2575]
tion de depart : "
590 LOCATE 15,14;PRINT"Port B :"; [3343]
INPUT pb$;IF LEN(pb$)>8 THEN 600 EL
SE 610
600 LOCATE 24,14;FOR i=0 TO LEN(pb$ [4139]
);PRINT " ";NEXT;GOTO 590
610 LOCATE 50,14; PRINT "Port A : " [4244]
); INPUT pa$;IF LEN(pa$)>8 THEN 620
ELSE 630
620 LOCATE 59,14;FOR i=0 TO LEN(pa$ [3488]
);PRINT " ";NEXT;GOTO 610
630 pa$=bi$+pa$;pb$=bi$+pb$ [1160]
640 m1=VAL(pa$);mh=VAL(pb$) [1466]
650 OUT pa,m1;OUT pb,mh [713]
660 GOTO 260 [417]
670 *****SEQU [2676]
ENCE*****
*****
680 GOTO 980 [496]
690 bi$="&X";no=0;v=-1 [1379]
700 v=v+1 [781]
710 IF v>100 THEN CLS;LOCATE 30,12; [7758]
PRINT"La table de valeurs est compl
ete !";GOTO 860
720 CLS;LOCATE 10,8;PRINT"Determina [6333]
tion d'une sequence bouclée ( 100 v
aleurs Max )
730 LOCATE 60,24;PRINT" Valeur ";v [1911]
740 LOCATE 15,14;PRINT"Port B :"; [3712]
INPUT pb$;IF LEN(pb$)>8 THEN 750 EL
SE 760
750 LOCATE 24,14;FOR i=0 TO LEN(pb$ [3917]
);PRINT " ";NEXT;GOTO 740
760 LOCATE 50,14; PRINT "Port A : " [4554]
); INPUT pa$;IF LEN(pa$)>8 THEN 770
ELSE 780
770 LOCATE 59,14;FOR i=0 TO LEN(pa$ [3498]
);PRINT " ";NEXT;GOTO 760
780 pa$=bi$+pa$;pb$=bi$+pb$ [1160]
790 m1(no)=VAL(pa$);mh(no)=VAL(pb$) [1536]
800 no=no+1;CLEAR INPUT [585]
810 LOCATE 30,20;PRINT"Est-ce termi [3595]
ne ?"
820 A$=INKEY$;a$=UPPER$(a$) [1404]

```

```

830 IF A$="O" THEN 860 [1059]
840 IF A$="N" THEN 700 [927]
850 GOTO 820 [320]
860 fi=no-1 [721]
870 k$="";CLEAR INPUT [649]
875 CLS;LOCATE 25,12;PRINT "Pressez [4777]
une touche pour arreter."
880 s=0 [285]
890 WHILE k$="" [835]
900 OUT pa,m1(s);OUT pb,mh(s);GOSUB [2531]
540
910 GOSUB 540 [937]
920 s=s+1 [250]
930 IF s>fi THEN s=0 [400]
940 k$=INKEY$ [194]
950 WEND [390]
960 GOTO 1130 [345]
970 ' Chargement ou programmation d [2339]
irecte ?
980 CLS [91]
990 LOCATE 16,10;PRINT "Voulez-vous [3864]
(C)arger ou (P)rogrammer une sequ
ence ?"
1000 k$="";WHILE k$="";k$=INKEY$;WE [2356]
ND
1010 k$=UPPER$(k$);ld=0 [1062]
1020 IF k$="P" THEN 690 [880]
1030 IF k$<>"C" THEN 1000 [1130]
1040 ld=1;LOCATE 25,16;INPUT "Nom d [1961]
u fichier :";n$
1060 OPENIN n$ [713]
1070 INPUT #9,fi,tp [666]
1080 FOR t=1 TO fi [1073]
1090 INPUT #9,m1(t),mh(t) [1764]
1100 NEXT [350]
1110 CLOSEIN [752]
1120 GOTO 870 [534]
1130 ' Sauvegarde ? [795]
1140 IF ld=1 THEN 80 [115]
1150 CLS;LOCATE 16,10 [1192]
1160 INPUT "Desirez-vous sauvegarde [3978]
r cette sequence (O/N) ";r$
1170 r$=UPPER$(r$) [2071]
1180 IF r$="N" THEN 80 [1124]
1190 IF r$<>"O" THEN 1150 [1063]
1200 LOCATE 25,16 [745]
1210 INPUT "Nom du nouveau fichier [2191]
:";nf$
1220 OPENOUT nf$ [639]
1230 PRINT #9,fi,tp [950]
1240 FOR t=1 TO fi [1073]
1250 PRINT #9,m1(t),mh(t) [1929]
1260 NEXT [350]
1270 CLOSEOUT [902]
1280 GOTO 80 [306]

```





# PRO

Malgré la sortie récente de notre confrère AM-PRO, nous continuons à vous fournir, comme à l'accoutumée, le maximum d'informations du domaine professionnel. Ce mois-ci, nous débutons par la présentation de la tant attendue LQ3500, dernière née des imprimantes Amstrad, qui n'est pas parvenue à combler toutes nos espérances.



## AMSTRAD LQ3500

Une nouvelle place sur la table de travail pour la nouvelle imprimante Amstrad LQ3500 au design élégant et agréable. Ses vingt-quatre aiguilles sont de bonnes ouvrières. Elles donnent aux textes et graphiques une belle définition.

### Confortable mais fragile

Le confort d'utilisation de l'imprimante Amstrad LQ3500 est d'abord le résultat de son clavier de commandes : voyants de mise sous tension et de fin de papier ainsi que les boutons de choix de modes, d'avance de ligne et d'avance de papier. Le levier d'alimentation de papier est une zone de fragilité puisqu'il s'agit d'un système mécanique souvent utilisé pour l'impression feuille à feuille. Il faudra éviter les manipulations brutales de ce levier. Un bouton de chargement automatique sur le clavier de commandes aurait été préférable. Les deux « doigts » pivotants, supports de papier pour l'impression feuille à feuille, sont très pratiques mais faits dans un plastique qui ne supportera jamais les manipulations brutales. La mise en place du ruban est très facile comme celle du système

d'entraînement du papier en continu. La connexion de l'imprimante à l'ordinateur est aussi très simple et le cordon d'interface est d'une longueur généreuse. Le connecteur de l'imprimante est placé à l'arrière. Il aurait été mieux situé sur le côté droit pour gagner encore quelques centimètres.

### Pour toute la gamme Amstrad

Les deux blocs de sélecteurs pour choisir la configuration de l'imprimante sont bien positionnés, placés à l'arrière du boîtier, accessibles et bien protégés. L'Amstrad LQ3500 peut être utilisée avec le PC Amstrad et tous les autres compatibles PC, avec la gamme des CPC Amstrad et la machine à traitement de texte PCW 9512 Amstrad. Elle est connectable à tous les autres ordinateurs munis d'une interface parallèle standard. A

l'aide d'une interface CPS 8256 Amstrad, elle peut entrer dans la configuration des machines à traitement de texte PCW 8256 et PCW 8512.

### Large choix de style d'impression

A l'aide de commandes spécifiées en Basic l'utilisateur accède à une multitude de mixages de styles différents d'impression. On dispose de caractères Pica ou Elite, condensé, proportionnel ou LQ (qualité courrier), en indice ou

ou en double-largeur. L'accès à l'ensemble de ces possibilités n'est pas particulièrement simple. Le manuel fourni par le constructeur est d'un secours efficace mais ne remplace pas un logiciel spécialement développé pour donner accès à l'ensemble de ces possibilités typographiques de façon automatique. Ce type de logiciel est actuellement disponible pour l'utilisation d'autres imprimantes de la même catégorie. Souhaitons que des adaptations soient rapidement utilisables pour l'Amstrad LQ3500.

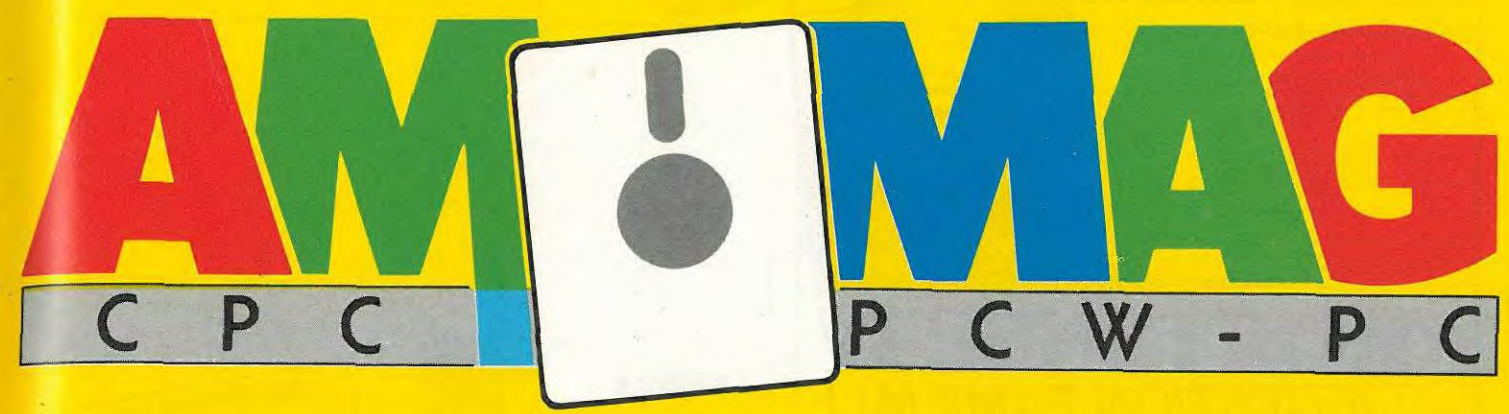
### Belle définition d'impression

Le travail des vingt-quatre aiguilles de la tête d'impression offre une définition bien noire et bien pleine des caractères typographiques en Lq, qualité courrier. Dans cette configuration l'impression paraît très lente et c'est le cas. Pour les travaux courants il est préférable d'utiliser la vitesse de 160 cps. L'impression en qualité standard reste acceptable.

Xavier Frigara

### SPECIFICATIONS TECHNIQUES

<b>Système d'impression :</b> matrice à points à impact.			
<b>Vitesse d'impression :</b> caractères standards	12 cpi/160 cps		
	10 cpi/135 cps		
	caractères condensés	12 cpi/74 cps	
		10 cpi/62 cps	
		qualité courrier	12 cpi/54 cps
			10 cpi/45 cps
<b>Caractéristiques d'impression :</b>			
tête d'impression à 24 aiguilles, émulant le 8 aiguilles.			
96 caractères ASCII et italiques			
jeu de caractères internationaux			
jeux de caractères graphiques.			
<b>Nombres de colonnes :</b>			
80 en standard, 40 en double largeur, 132 en condensé et 66 en condensé double largeur.			
<b>Nombre de copies :</b>			
1 feuille et l'original, 40 g/m <sup>2</sup> d'épaisseur			
<b>Interface :</b>			
parallèle, compatible Centronics			
<b>Taille de la mémoire tampon :</b>			
7 Ko.			
<b>Dimensions :</b>			
440 mm x 400 mm x 100 mm			
<b>Poids :</b>			
5,9 kg			



# HORS-SERIE LISTINGS

## JEUX - UTILITAIRES

### PARUTION : MARS 1988

# Un numéro à ne pas manquer



PLAN COMPTABLE POUR PARTICULIERS

## HORTENSE IV LA GESTION FAMILIALE pour un prix familial

IBM et compatibles



- GESTION DE VOS COMPTES ●
- GESTION DE VOS PORTEFEUILLES ●
- ANALYSE DE VOTRE GESTION ●

FRANCE LOGICIEL  
LOUIS VILDÉ INFORMATIQUE

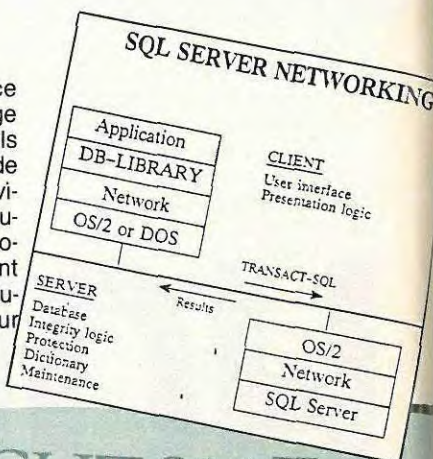
### Gestion familiale

Hortense IV n'est pas l'une de mes tantes mais un logiciel de gestion familiale distribué par Innelec. Il classe les postes des différents budgets, gère les comptes en banque, les flux

permanents, les portefeuilles boursiers et les investissements. La synthèse par secteurs, l'analyse sur deux dates et la récapitulation sous forme de tableaux : voici quelques-unes de ses possibilités. Hortense pour PC et compatibles. 390 F ttc.

### Alliance

La complexité et la puissance du matériel informatique oblige les grands éditeurs de logiciels à faire cause commune afin de permettre l'éclosion d'un environnement de travail aussi souple que puissant. Ainsi, Microsoft et Ashton Tate annoncent un accord portant sur la diffusion de SQL Serveur, serveur



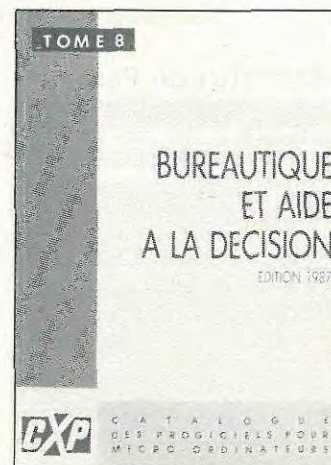
de base de données fondé sur une technologie développée

par Sybase. Grâce à ce partenariat stratégique, les deux géants du logiciel PC ont permis à SQL Serveur d'être adapté sur OS/2. A la fois application et système, cette nouvelle génération de produit met en place un nouveau concept : l'informatique départementale autorisée par l'OS/2, et ceci en opposition à l'informatique personnelle issue du « vieux » MS/Dos. La technologie des 286 et 386 remodèle le paysage professionnel jusqu'alors plus tourné vers les mini (Vax, Sun, etc.). Avant la commercialisation du Developer's Kit à paraître courant juin au prix de 25 000 F et de l'interface SQL/Framework/Multimate, les personnes intéressées devront attendre le second semestre 88.

### CXP

Les catalogues 88 édités par le CXP (Centre d'information des utilisateurs de progiciels) arrivent. Ces catalogues contiennent les caractéristiques techniques de tous les types de progiciels disponibles sur le marché. Vendus au prix unitaire de 320 F ttc, ils sont une véritable source de renseignement. Déjà parus : « Gestion commerciale et gestion intégré » ainsi que « Paie et gestion des ressources humaines ».

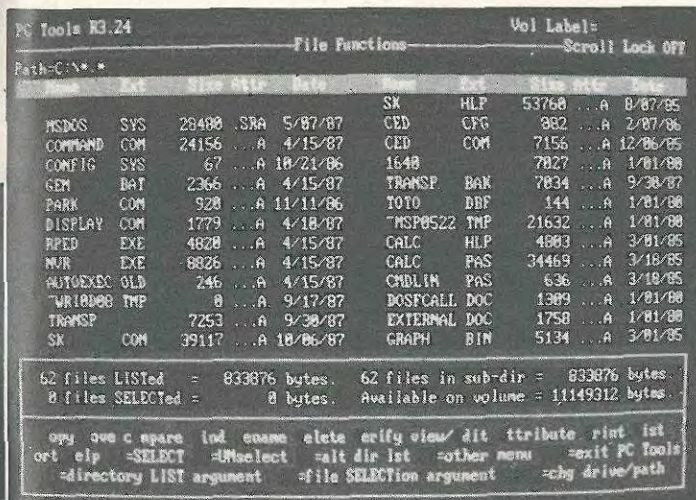
CXP, 5, rue Monceau, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.25.19.60.



### Boîte à outils

PC Tools Vers 4.0 « Deluxe » est sorti. La nouvelle version de cet utilitaire est vendue au prix de 850 F ttc. En plus de la quarantaine de fonctions habituelles (copie par disque ou fichier, éditeur de secteurs, formatage

rapide, etc.), cette nouvelle version dispose de plusieurs améliorations. Pour vous convaincre, je n'en citerais qu'une : Unformat, qui permet de récupérer un disque dur formaté ! Disponible chez PC Mart, 3, rue l'Olive, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.02.08.08.



### Progiciel

Ability Plus, l'intégré de Migent distribué par Innelec, dont nous vous parlons dans notre dossier du mois est désormais disponible en version 3'1/2, y compris dans sa version OS/2 au prix de 2 010,27 F ttc.

**MIGENT**

# Ability Plus

L'outil intégré par excellence

MICRO AWARDS

**à partir de  
19,95 F - TTC  
La disquette**

**!**

**PC PRIX D'AMIS**

**12000 PROGRAMMES  
SUR 1500 DISQUETTES**

#### LES FAVORIS

- A001 File Express (Base de données) (2 dks)
- A002 Deskmate-bloc note (Calculatrice)
- P001 PC Write (Traitement de texte)
- P002 PC File (Base de données)
- P003 PC File Utilitaires (3 dks)
- P004 PC Calc (Tableur)
- P005 PC Talk 2.0 : Communications (2 dks)
- P006 PC Draw (P. DRAW)
- P007 PC Musician
- P008 PC Input : (Basic Générateur d'écran)
- P009 PC Key Draw : Graphiques (2 dks)
- P010 PC Pad (Tableur)
- P011 PC Talk 3.0 : Communications (4 dks)
- P012 PC Professor (Cours de basic)
- P013 PC Dbms (Base de données)
- P014 PC Graph
- P015 PC Print
- P016 PC Picture
- P017 PC Zap : Utilitaire
- P018 PC DOS (\*TM) Dos Help Aides
- L001 Chasm (assembleur + tutorial) (3 dks)
- L002 Turbo Pascal : Utilitaires 1 (6 dks)
- L003 Pascal : Compilateur
- L004 Pascal : Utilitaires 1 (6 dks)
- L005 Forth (3 dks)
- L006 Forth (Laven and Perry) (3 dks)
- L007 Forth : Ecrans
- L008 Basic Routines 1 (2 dks)
- L009 Basic Routines 2 : aides et tutorial (4 dks)
- L010 Basic Routines 3 : langage et outils (6 dks)
- L011 Basic Routines 4 (6 dks)
- L012 Basic Cross Référence (3 dks)
- L013 Prolog
- L014 Lisp (2 dks)
- L015 C Routines 1/0
- T001 Utilitaires imprimante (3 dks)
- T002 Récupération fichiers perdus (2 dks)
- T003 Unprotect (3 dks)
- T004 Kermi : transfert de fichiers (2 dks)
- T005 Menu System
- T006 E-Z Menu
- T007 Systemu
- T008 Menus - Creation
- T009 Fonctions mathématiques (4 dks)
- T010 Routines mathématiques (3 dks)
- T011 Best Tools
- T012 Disk Tools
- G001 Jeux - échecs, etc (2 dks)
- G002 Jeux - space war/startrek, etc (2 dks)
- G003 Jeux - Flight/Football (U.S), etc
- G004 Jeux - Top Games
- G005 Jeux - Pascal

### NOUVEAU !! LA BOITE A JOUETS 100 Applications Sympas pour votre PC ou compatible

#### TOYBOX

- TB101 ACQB Armchair Quarterback : Jeu de stratégie pour le football US
- TB103 Biorhythm Charte des rythmes émotionnels, mentaux, physiques etc.
- TB104 Blackjack Super version de ce jeu de cartes des champions !
- TB106 Chess Bien jouer aux échecs pour l'amateur et l'expert !
- TB108 Fortune Roue de la fortune ; tournez la roue et gagnez des prix ou des pénalités : Se joue seul ou entre amis !
- TB110 Hangman Jeu d'intelligence (OUI !) déterminez le mot choisi par votre machine ou vous allez être PENDU !
- TB113 Pacman Grand classique ; niveau de difficulté variable : échappez aux monstres !
- TB114 Pango Nettoyez le champ des abeilles en les écrasant
- TB115 Pinball Super graphisme : jouer au flipper avec Poker Jeu de cartes pour jouer contre le P.C. ou contre vos amis
- TB117 Roulette Moins cher qu'une soirée au casino de MONTÉ CARLO !
- TB118 Solitaire Jeu de carte : la réussite avec les cartes données par votre micro
- TB120 Wombat Générateur de questions pour les maths, parents et enfants
- TB121 Spacewar Super graphisme et son : descendez-les !
- TB123 Starlane L'Indispensable
- TB124 Monopoly Oui c'est le jeu connu partout dans le monde
- TB126 Oracle I ching tarot
- TB127 Hotboot
- TB128 Insults
- TB129 Maljong
- TB130 Amy's first primer
- TB131 Slotcolor machine à sous
- TB133 Survival
- TB134 Driver
- TB135 Civil war
- TB136 Mosaic
- TB137 Sleuth détectif
- TB138 Cast away
- TB139 Golden wombat of destiny
- TB141 Combat
- TB142 Wormcity willy the worm
- TB143 Zap em shoot !
- TB145 Jetset
- TB147 Strikes
- TB148 Horserace
- TB149 Arcade
- TB150 Bullseye
- TB151 Space invaders
- TB152 Kong et jumpee
- TB154 Game marker
- TB155 Pinup 1 Les jolies filles
- TB156 Pinup 2
- TB159 Seawolf sous marins
- TB160 Les jolies filles - Cindy
- TB161 Les jolies filles - Ellen
- TB162 Les jolies filles - Lisa
- TB166 Jet pilot
- TB167 Life
- TB169 Racecar
- TB170 Polymaze
- TB171 Gallery
- TB172 South America
- TB173 Trivia et Poker Pour les adultes
- TB174 Keno jeu de cartes
- TB177 Hearts et Poker jeux de cartes
- TB182 Subchase
- TB183 Canasta jeu de cartes
- TB184 Bridge jeu de cartes
- TB186 Dots
- TB190 Pong pong
- TB193 Baby
- TB194 Sharks
- TB195 Origami
- TB196 Cronum's castle
- TB199 Super pin ball 5 jeux de flipper (49,95 en 5,25 ou 3,5)
- TB202 Othello
- TB205 Lord of the underland
- TB207 Missile
- TB209 ABM
- TB211 Rocket
- TB213 Xia
- TB214 Xwing

Prix TTC par disquette par commande  
1 : 49,50 F    2 : 48,95 F    3-4 : 46,95 F  
5-9 : 42,95 F    10 et plus : 39,95 F  
Expédition sous 48 heures - Catalogue s/disque



Prix TTC par disquette par commande  
5,25" : 19,95 F  
3,50" : 29,95 F

Joindre votre règlement

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Rue \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ CP \_\_\_\_\_  
Société \_\_\_\_\_  
Logiciels "Favoris" \_\_\_\_\_  Logiciels jeux "Toybox" \_\_\_\_\_   
Valeur totale (TTC) \_\_\_\_\_ F  
Forfait port et emballage \_\_\_\_\_ 22,00 F  
votre règlement \_\_\_\_\_ TOTAL \_\_\_\_\_ F  
Mode de règlement : \_\_\_\_\_ Chèque joint   
Carte CB/VISA/Amex/Diners/Eurocard \_\_\_\_\_   
Réf. \_\_\_\_\_ Exp. \_\_\_\_\_

**Bon à retourner à : B.P 284 - 78104 St-Germain-en-Laye Cedex**  
**Achats sur place : 100, rue du Fbg St-Denis - 75010 Paris**  
7, rue Ernest Renan - 93200 St Denis



Gap

Issu de la collaboration internationale d'un groupe d'éditeurs (Hatier, Mc Graw Hill, MCI) et ayant bénéficié du soutien financier d'IBM, le Gap est un générateur d'applications pédagogiques destiné à produire

des supports informatiques de communication (didacticiels, simulations, animations) ne nécessitant d'après ses auteurs, aucune connaissance en programmation. Ce logiciel qui vaut 9 950 F ttc sera prochainement testé dans nos colonies.

Les vertus du Paragon



Le Paragon 286 est un compatible PC/AT tournant à 10 MHz disposant des modes graphiques EGA et Hercules. Son fabriquant, le géant coréen Mitac

qui se lance à la conquête du marché européen a choisi d'être distribué en exclusivité en France par la Commande Electronique qui, après l'édition (collection « prise en main », entre autres et la vente de vidéos d'autoformation aux produits LCE), ajoute une corde supplémentaire à son arc. La Commande Electronique annonce également d'autres produits Multimate II, Chart Master (business graphique), dBase IV (SQL) et Framework III fonctionnant en réseau. Pour ce qui est du hard en attendant un compatible PS/2 de Mitac LCE n'est pas en reste non plus : l'arrivée d'un émulateur Minitel-PS/2 est imminente tandis qu'une carte modem 2400 bds est en cours d'élaboration.

PAO

Proposé au prix de 3990 F H.T., Business Publisher I est un logiciel de PAO proposé par la société CIEL (Compagnie Internationale d'Édition de Logiciels). Totalement francisé (manuel d'utilisation, logiciel, hypéna-tion, etc.), ce produit offre la possibilité d'importer des fichiers ASCII, Wordstar, dBase, Lotus et d'exporter des fichiers ASCII et Bipmat. Comme il se doit, sa compatibilité est totale avec un grand nombre d'imprimantes (HP, Canon, Kyocera, Okidata, etc.) et il est Wysiwyg (What You See Is What You Get). La digitalisation de documents par le scanner IX-12 Canon sera bientôt possible par l'emploi du Business Publisher II.

Musique et PC

Le M&E est un système d'organisation proposé par la firme Gefen Systems. Agissant comme une base de données (classement et recherche de bandes et Compacts Disques), il autorise également la lecture automatisée de CD (employé avec un chargeur de CD) ainsi que la synchronisation SMPTE (système utilisé dans la post-production permettant de synchroniser plusieurs machines entre elles, par exemple un magnétophone et un magnétoscope). Tournant sur PC, son prix situé entre 500 et 1 000 \$ suivant configuration le réserve aux professionnels du son. Le juke-box à la maison n'est pas pour demain.

... Tique

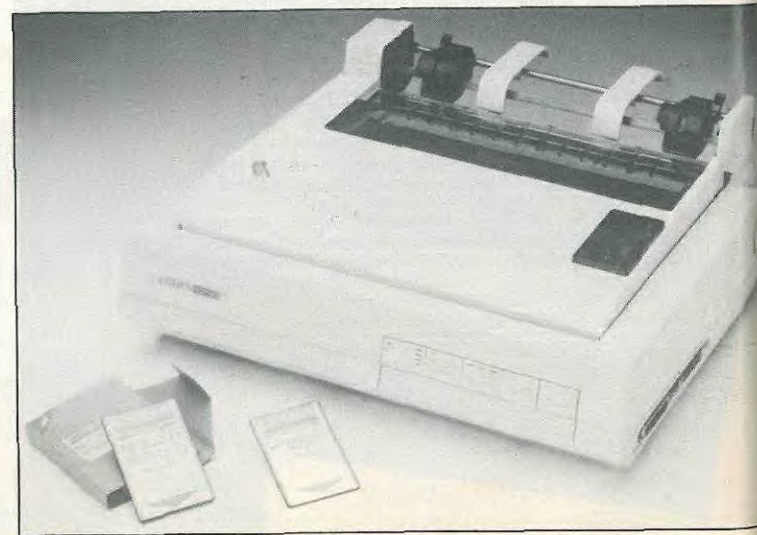
Le salon de la « communication » ouvrira ses portes du 23 au 26 mars prochain au parc des expositions de Montpellier. Rappelons qu'à la dernière édition de ce salon ayant accueilli

plus de 12 500 visiteurs (75 % de professionnels), 120 firmes étaient présentes. Trois thèmes seront développés cette année : vendre par télématique, les systèmes experts et la domotique (organisé par la fédération du bâtiment).

Ssss... Citizen !

Déjà riche de douze modèles, la gamme d'imprimantes Citizen s'étend : la HQP 40 est une matricielle 24 aiguilles 40 et 80 colonnes avec possibilité de couleur. Vendue avec une carte d'émulation des caractères IBM au prix de 6 265 F ht, elle

dispose des qualités listing, correspondance et courrier avec les vitesses d'impression respectives de 200, 132 et 66 cps. On pourra se procurer en option le kit couleur (600 F ht), des polices de caractères supplémentaires (Times, Helvetica, Univers, etc.) et un chargeur feuille à feuille.



Alliance II

Ayant décidé de l'union fait la force, Le Groupe Suez, Sofinova et PC Technologies viennent de signer un protocole d'accord portant sur l'acquisition par Le Groupe Suez de vingt pour cent de la société éditrice et de dix pour cent de sa filiale américaine PC Publishing. Rappelons que PC Technologies propose une vingtaine de produits destinés au développement sur dBase et Lotus 1.2.3 ainsi que des écrans et cartes Sygma Designs.

Schizophrénie

Conçu par une équipe d'ingénieurs français, Skizo est un « utilitaire » destiné aux développeurs qui permet, une fois qu'il a été « linké » à une application, de la faire tourner en même temps qu'une autre. Du multitâches sur PC ! Le prix de la licence sur site est de 15 000 F (le musée de La Villette l'utilise). L'utilisation sans limite (par exemple employé sur un serveur) est de 60 000 F et les codes source (utilisés entre autres par Kortex pour ses cartes Modem) coûtent 120 000 F.

Opium

Après avoir choisi en décembre 86 le tableur VP-planner édité par Softissimo, l'UAP (Union des Assurances de Paris) vient d'acquiescer la licence d'utilisation illimitée du traitement de texte Epistole PC de chez Opium (Opium et Softissimo ont signé l'année dernière un accord de distribution réciproque sur leurs logiciels respectifs). Opium S.A., 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. : (1) 42.94.01.61.

Drapeau noir

Un jugement du jeudi 14 janvier 1988 risque de faire jurisprudence à l'article 43 du 3/07/85. En effet, la société la Commande Electronique qui avait atta-

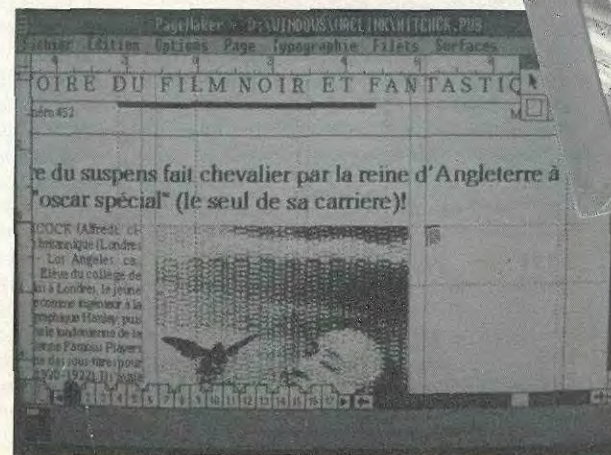
qué en justice les sociétés Artware et PC Mart distribuant en France des logiciels et cartes destinés à copier des logiciels protégés vient de remporter son procès. Arguant du droit légitime de réaliser des copies de sécurité. L'accusé s'est toutefois vu condamner par la seizième chambre, les logiciels LCE étant déjà vendus avec un backup. Sale temps pour les pirates !

Vavavoum

Deux mois à peine après sa disponibilité aux USA, la version 1.5 de Turbo C (en français) qui vient tout juste d'atterrir, s'adresse à tous les mordus de la programmation. Pourvu d'un compilateur monopasse et d'un linker intégré, Turbo C qui a, entre autres, l'immense avantage de pouvoir compiler plus de 110 lignes de code par seconde et de disposer d'une détection automatique des erreurs, devrait faire un véritable malheur. Aux USA, 100 000 exemplaires de la précédente version ont été vendus en moins de trois mois. Le record sera-t-il battu ?

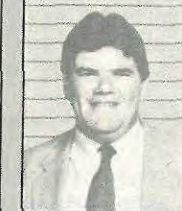
PageMaker

Présentée au Forum PC dont nous vous parlerons le mois prochain, la version 3.0 de PageMaker sur PC possède un grand nombre de nouvelles fonctions : habillage automatique du texte, création de feuilles de styles (comme Ventura), retouche d'images numérisées (16 niveaux de gris), création de couleur à l'écran par procédé



PHILIPPE'S TURBO TALK

Fast is fun and we all hate to wait!



Philippe Kahn

In the Wild West, gunfighters were either quick on the draw or they were history. Back then, there were obvious health benefits in being faster than anyone else. Unfortunately, in today's computer industry it's not fatally dumb to be slow, but it is a waste of your own good time when someone or something slows you down.

WHY WE ALL HATE TO WAIT

We're used to speed. We don't ride horseback, we fly. We don't wait for letters to make it past hungry dogs, we use electronic mail or fax. We don't wait in lines at the bank, we use ATMs. We don't walk, we run. We don't like waiting—and there's no good reason today why anyone has to wait. Waiting is a waste of time.

Actually, Hemingway said something like, "Time is the thing we have the least of," and none of us wants to waste it or let others waste it for us by making us do it the hard way. But I guess that's the way. But I guess the Hemingway

FLAWED TECHNOLOGY SLOWS YOU DOWN JUST AS SURELY AS FLAWED LOGIC

The compiler that can't compile fast enough is wasting your time. The database that can't find a record or sort your data fast enough is eating up the clock. The program that demands you take six different steps when it's possible to do them all in one keystroke is stealing time. The word processor that is so "user friendly" that it forces you to use templates in order to remember its "ergonomic design" certainly is not letting you make the best use of your time. The spreadsheet that laboriously recalculates every number it knows, instead of just the numbers that matter, is about as helpful as leg-irons to a sprinter trying to beat the 100-meter record. And, of course, the same holds for the operating system that is so "state of the art" that its promoters will go to great lengths explaining why there have to be "performance tradeoffs."

Programs like these are all time bandits. They take their time and, in the process, rob yours.

But most of us don't have that luxury. Deadlines are stalking us, the clock is ticking and the meter is running. Time is "of the essence" and we can't afford to dawdle. We can't allow ourselves to be cast in the same mold as the woodman with a blunt axe. He takes half a day instead of half an hour to trim a tree but then says he "hasn't got time to stop."

WE'RE NOT HERE TO WASTE YOUR TIME

The serious (some say slavish) commitment we have to speed and to not wasting anyone's time should be apparent by now. We want to champion the concept of fast, compact and efficient programs in a world where people are saying, "It's okay if it's slow, because soon all the machines will be 24MHz 80386s, it's okay if it's big, because memory is cheap, and in any case, it'll all be solved by the new multitasking operating system."

Well, if you think about it, it's twice as fast on a machine today. It'll be twice as fast on a future machine, too, and no matter how much memory you have, it's faster than to

sostractif (RVB), quadri (jaune, magenta, cyan et noir) ou encore par mode vidéo (luminosité, saturation, contraste), etc. Notons que PageMaker qi a déjà été traduit dans neuf langues

(100 000 exemplaires vendus), vient de sortir au Japon en Kanji. PageMaker est distribué par ISE-Cégos dont voici la nouvelle adresse : Tour Amboisé, 204, Rond Point du Pont de Sèvre, 92516 Boulogne Cédex. Tél. : (1) 46.09.28.28.



# LA GESTION DE FICHIERS INDEXES SOUS BASIC

**Basic, tout en étant le langage de programmation le plus utilisé sur les micro-ordinateurs personnels, n'offre que des possibilités sommaires pour la gestion des fichiers. Ceci rend mal commode son utilisation dans des applications d'envergure. En effet, seules les méthodes d'accès séquentiel (lecture du fichier depuis son début) et d'accès direct (accès à un enregistrement d'après son numéro d'ordre dans le fichier) sont directement utilisables ; la mise en œuvre d'autres méthodes d'accès aux enregistrements nécessite le développement de routines spécifiques.**

Deux produits existent désormais qui, en autorisant la gestion de fichiers en « séquentiel indexé », comblent cette lacune du Basic et permettent de s'affranchir des nécessités d'écriture de routines spécialisées. Il s'agit du « Turbo Basic Database Toolbox » de Borland et des « Outils de développement sous Quick Basic » de Somma France. Ces produits ne sont toutefois utilisables qu'en Basic compilé.

## Les fichiers en séquentiel indexé

La gestion de fichiers à accès direct, si elle accélère les temps d'accès aux enregistrements d'un fichier, souffre d'un défaut majeur : il est nécessaire de connaître le rang, dans le fichier de l'enregistrement, auquel on veut accéder. C'est ainsi que si vous voulez gérer un fichier clients, chaque client étant représenté par un code à quatre chiffres, vous pourrez :

- soit réserver sur votre support magnétique la place correspondant à 9999 enregistrements et enregistrer chaque client au rang dans le fichier qui correspond à son code,

- soit réserver, sur le disque, la place correspondant au nombre maximum estimé de clients possibles et écrire un algorithme permettant de calculer le rang de l'enregistrement correspondant à un client, à partir du code de ce dernier.

La première méthode est celle qui autorise les accès les plus rapides. Toutefois, elle peut entraîner la réservation sur le support magnétique d'une place qui sera nettement supérieure à celle réellement nécessaire. La seconde méthode permet d'ajuster au mieux la place occupée sur le disque. Elle demande cependant que soit déterminé un algorithme de calcul du rang de l'enregistrement (ce qui n'est pas toujours facile) et implique que soit réalisée une routine permettant d'accroître la place réservée au fichier, si cela s'avère nécessaire.

Dans les méthodes de gestion de fichiers en séquentiel indexé, la détermination d'un algorithme de calcul du rang d'un enregistrement n'est plus nécessaire. La relation entre l'argument de recherche et l'emplacement dans le fichier est gérée par le gestionnaire de fichiers. Les méthodes de gestion de fichier en séquentiel indexé demandent, en général, les seuls paramètres suivants :

- indication des champs des enregistre-

ments qui serviront de clé de recherche ou d'enregistrement (ou index) ;  
— indication du nombre maximum d'enregistrements prévus.

Ces méthodes génèrent alors un fichier des données (ou fichier principal) destiné à recevoir l'intégralité des données à enregistrer et, pour chaque argument de recherche déclaré, un fichier d'index. L'emplacement où doit être stocké ou recherché un enregistrement sera déterminé à partir de la valeur d'un des arguments, la relation entre cette clé et l'emplacement de l'enregistrement dans le fichier étant gérée par le système de gestion des fichiers.

Une telle méthode présente l'inconvénient de nécessiter un minimum de deux accès-disque (un sur le fichier index, et un sur le fichier principal) pour chaque lecture/écriture d'enregistrement. Sur un disque lent, cette méthode peut donc se révéler pénalisante car elle occasionne des pertes de temps. Toutefois, cette pénalisation est peu de choses par rapport au supplément de confort d'utilisation apporté surtout (et c'est le cas des deux produits cités aujourd'hui) si l'algorithme de recherche dans les index est performant.

## Turbo Basic Database Toolbox

Ainsi qu'il l'avait fait pour Turbo Pascal, Borland édite pour Turbo Basic des compléments permettant d'accroître les possibilités du produit d'origine. Le premier dont nous avons pu disposer concerne la gestion de fichiers indexés et est commercialisée sous la dénomination de « Turbo Basic Database Toolbox ».

## Une présentation claire et précise

L'ensemble est contenu sur une disquette accompagnée d'une documentation encore actuellement en anglais. Ce manuel est bien réalisé et assez explicite pour qu'un utilisateur, même non familiarisé avec les arcanes de la gestion de fichiers indexés, puisse utiliser les routines offertes sans grande difficulté. Elle est utilement agrémentée du listing complet d'un programme de gestion d'un fichier-clientèle (le source étant également enregistré sur la disquette), d'un descriptif des formats des enregistrements créés et, afin de ne pas laisser le néophyte dans une ignorance complète (et de permettre au connaisseur de modifier certaines des routines), elle contient une description et des explications sur la structure et la gestion de l'arborescence (B+) utilisée par les

routines de gestion des enregistrements. Les capacités des routines fournies sont les suivantes :

- maximum de fichiers ouverts simultanément : 15
- nombre maximum d'enregistrements par fichier : 2 billions
- taille maximum d'une clé : 128 octets
- taille maximum d'un enregistrement : 32 Ko
- taille maximum d'un champ : 32 Ko
- taille maximum d'un fichier : 32 Mo.

## Les routines fournies Leur utilisation

Turbo Basic Database Toolbox est en réalité un ensemble de routines-sources écrites (tiens, quelle surprise !) en Turbo Basic et qui peuvent être introduites dans un programme à l'aide de l'ordre de contrôle = INCLUDE de Turbo Basic. Ces routines pourront être appelées dans votre programme à l'aide de l'instruction CALL suivie des paramètres nécessaires.

Environ une cinquantaine de routines sont fournies dans le produit. Elles permettent de définir et de gérer des fichiers multi-index. Elles sont rangées dans quatre ensembles principaux (ACCESS, ADDKEY, DBHIGH, DBLOW, DELKEY, GETKEY) et peuvent être regroupées en deux grandes catégories d'utilitaires :

- les routines de niveau élémentaire qui, comme leur nom l'indique, effectuent les actions les plus simples de la gestion de fichiers indexés. « Simple » ne veut pas dire ici « facile », mais de niveau élémentaire. Grâce à ces routines, vous pouvez par exemple définir plusieurs index pour un fichier (MAKEINDEX) ou gérer une clé particulière d'un fichier multi-index et les enregistrements qui lui sont associés (ADDKEY et ADDR) ;

- les routines de haut niveau, qui effectuent des actions plus complexes que les routines de bas niveau mais (on pourrait, toutes proportions gardées, comparer cette différence à celle qui existe entre un langage comme l'Assembleur et un langage de haut niveau), en permettant des actions moins élémentaires que les routines de bas niveau (donc plus restrictives en ce qui concerne l'étendue de leurs possibilités). On y trouve par exemple les modules permettant d'ouvrir simultanément un fichier principal et son fichier d'index associé (Dbopen), d'insérer des enregistrements dans un fichier indexé (Dbinsert). Ces routines sont d'un emploi plus commode que les routines de bas niveau (auxquelles elles font d'ailleurs appel) et conviendront à une majorité de cas. Toutefois si vous désirez vous servir des index en double (ce qui arrive fréquemment lorsqu'on emploie des index secondaires), vous devrez utiliser les routines de bas niveau. En plus des routines de gestion des fichiers, l'ensemble Turbo Basic Database Toolbox contient les utilitaires permettant de :
- importer des fichiers DBASE, REFLEX ou ASCII,

- créer des fichiers ASCII,
- définir de façon simple (nom, type et longueur des champs) la structure des enregistrements, avec possibilité de récupérer les éléments générés dans les programmes,
- restaurer les index en cas d'incident.

## Les outils de développement pour Quick Basic

Une autre gamme d'outils pour un autre compilateur Basic. Somma France édite une série d'utilitaires d'aide à la programmation sous Quick Basic et, en particulier, à la gestion de fichiers indexés.

## Une présentation détaillée des fonctions mais sommaire pour le reste

Le package se compose de deux disquettes et d'une documentation d'une cinquantaine de pages. On pourra regretter le manque d'ampleur du manuel utilisateur. Certes, toutes les fonctions accessibles sont expliquées et l'ensemble est accompagné d'exemples (dont un pour une utilisation en réseau d'un fichier partageable). Mais ce manuel semble uniquement destiné aux seuls utilisateurs avertis tant les explications sont abruptes. Des exemples sont certes fournis sur les disquettes, mais des explications plus détaillées n'auraient pas été inutiles. Enfin, un peu de persévérance permet d'arriver rapidement à des résultats plus qu'honorables.

Les capacités en gestion de fichiers indexés sont les suivantes :

- nombre de fichiers ouverts simultanément : 6
- nombre maximum de champs par enregistrement : 255
- longueur maximale d'un champ : 255 octets
- longueur maximum d'une clé : 15 octets
- nombre maximum d'enregistrements par fichier : 64 000.

## Les modules fournis

Ce logiciel propose un ensemble très riche de fonctions et ne se limite pas à la seule gestion de fichiers indexés. Vous disposez de trois modules exécutables (en .EXE) permettant l'initialisation d'un nouveau fichier (INIT) lequel offre un écran de définition d'une grande simplicité, très agréable, la régénération des index d'un fichier (RINI), qui permet aussi d'accroître la place réservée au fichier) et l'édition en clair de la description d'un fichier (UT10).

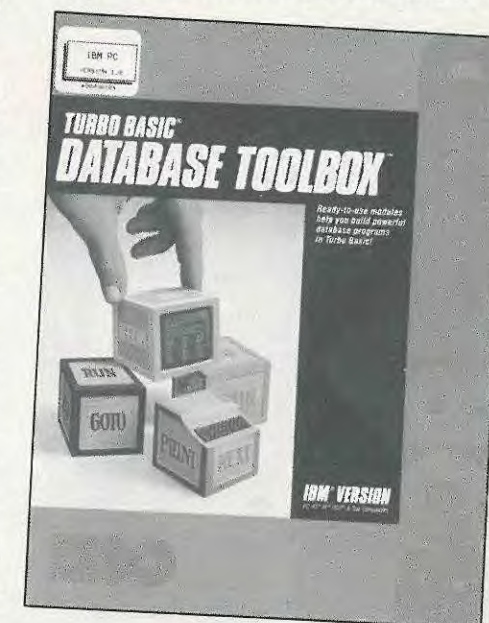
De plus, une bibliothèque de routines contient, entre autres, les modules assembleur et Quick Basic permettant de :

- coder (ou décoder) des variables de leur représentation réelle en leur représentation fichier,
- gérer les fichiers indexés et leurs index.

En outre, le produit fournit un très intéressant module qui permet de saisir une varia-

ble en fonction de sa longueur et de son type tels qu'ils ont été définis lors de la création du fichier.

Sous Quick Basic, ces routines sont appelées par un CALL dans la bibliothèque qui les contient. Elles seront liées avec le reste du programme principal en précisant la librairie ABASE lors de l'exécution du LINK



qui doit vous produire le résultat en .EXE de la compilation.

Les outils de développement sous Quick Basic existent aussi en version « réseau ». La différence essentielle consiste en la présence de modules permettant de verrouiller ou de déverrouiller des enregistrements et dans le fait que les modules de mise à jour des fichiers (et de leurs index) effectuent automatiquement les opérations de verrouillage et de déverrouillage des enregistrements touchés par la manipulation.

## Envisager des développements importants

Par les nouvelles possibilités qu'ils apportent, ces deux produits complémentaires, l'un à Turbo Basic, l'autre à Quick Basic, permettent d'envisager sous Basic des développements importants. La différence entre les deux n'est pas aisée à faire, tant leurs possibilités sont semblables. Certes, la documentation de Borland est plus détaillée, son produit permet de créer directement un fichier dans le programme Basic, et surtout les noms des modules sont moins « barbares », mais les outils de Somma France semblent tout aussi performants, le module de définition de fichier est très bien réalisé, et ils permettent de travailler et de gérer les verrouillages d'accès indispensables. Alors pour le choix, une solution : prenez celui qui est le mieux adapté à votre compilateur Basic. Mais ne vous en privez pas, il s'agit réellement d'outils utiles.

R.P. Spiegel



Chaque mois, retrouvez dans

**AM! PRO**  
P C P C W

le nouveau magazine consacré  
aux applications professionnelles  
sur AMSTRAD :

- des applications spécifiques, matériel et logiciel
- des témoignages d'animateurs d'entreprise
- des boîtes à outils pour optimiser le fonctionnement des machines.
- des listings de développements
- des dossiers spéciaux pour choisir, décider et agir.  
et toute l'actualité.

**AM! PRO**  
P C P C W

en vente chez votre marchand de journaux

**AM! PRO**  
P C P C W

**AMSTRAD :**  
**IMPRIMANTE LQ 3500**

**Pratique :**  
**LE PLAN DU 5<sup>e</sup> PC FORUM**

**Exclusif :**  
**EVOLUTION 1.5  
SOUS WINDOWS**



BELGIQUE - 183 FB - SUISSE - 750 FS

M 1863 - 2 - 25,00 F



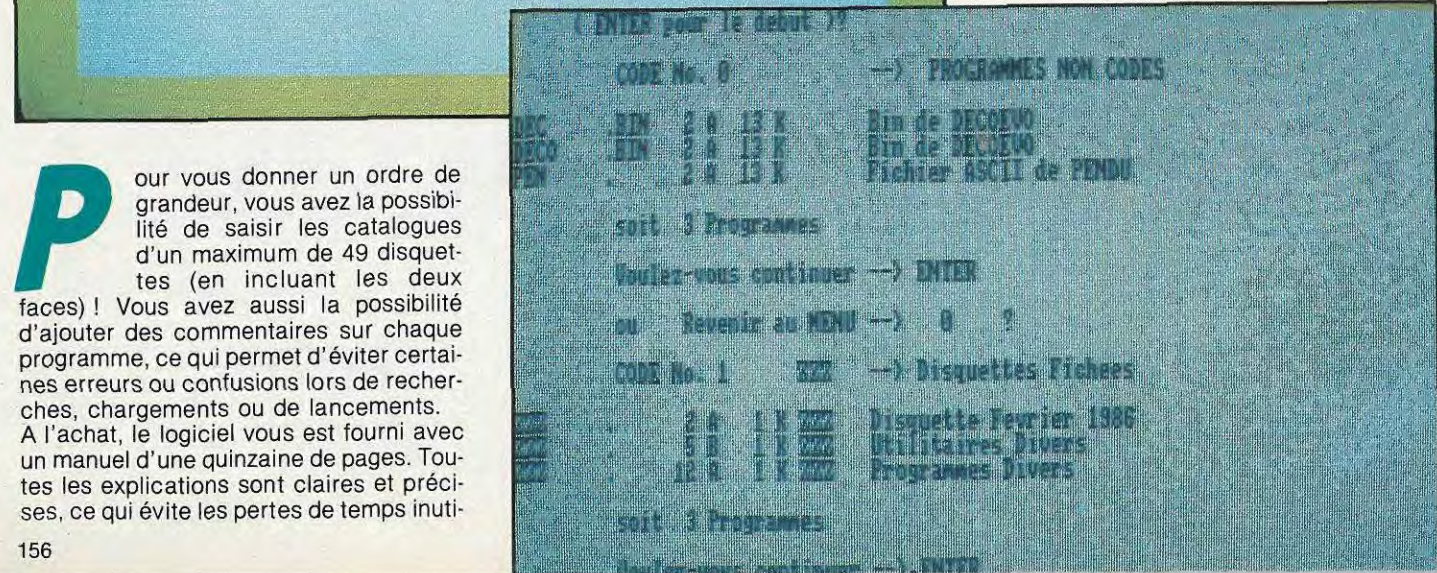
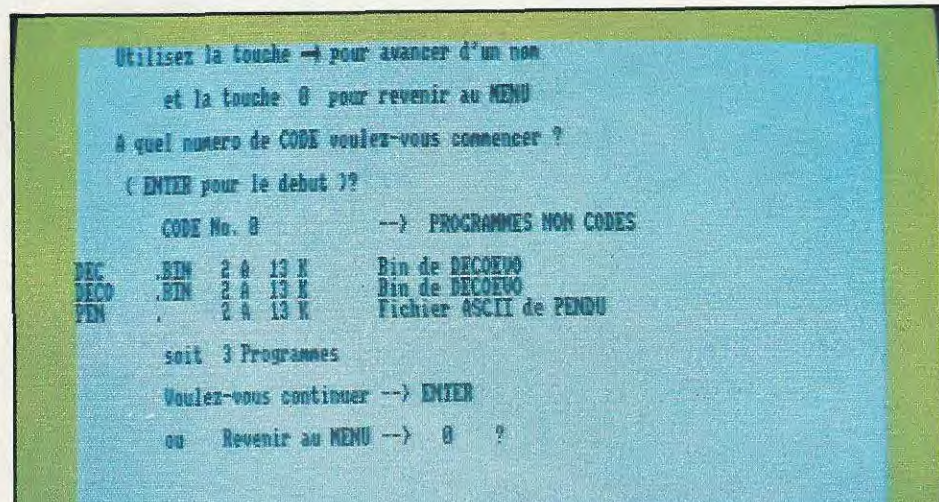
3791863025008 00020

N°2 - MENSUEL - MARS 1988 - 25 F



# SEMFICH LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT !

Les possesseurs de nombreuses disquettes se trouvant dans l'incapacité totale de retrouver un petit programme en moins d'une demi-heure apprécieront ce logiciel de gestion de catalogue, édité par Sémaphore Logiciels. En effet il permet de trier, classer (et bien d'autres choses encore !) les noms des programmes que contiennent vos disquettes.



**P**our vous donner un ordre de grandeur, vous avez la possibilité de saisir les catalogues d'un maximum de 49 disquettes (en incluant les deux faces) ! Vous avez aussi la possibilité d'ajouter des commentaires sur chaque programme, ce qui permet d'éviter certaines erreurs ou confusions lors de recherches, chargements ou de lancements. A l'achat, le logiciel vous est fourni avec un manuel d'une quinzaine de pages. Toutes les explications sont claires et précises, ce qui évite les pertes de temps inuti-

les. Pour les amateurs avides de programmation, des instructions sont données au sujet de l'organisation du programme et des placements des routines en mémoire. Précisons tout d'abord que ce logiciel est prévu pour fonctionner avec deux drives. Cependant, les possesseurs d'un seul lecteur pourront modifier le programme, grâce aux directives données dans le manuel, pour le rendre compatible avec leur matériel. Vous éviterez ainsi les questions de reconfiguration système tel le choix du drive ou de l'imprimante. Ceci rend donc Semfich exploitable sur tous les CPC et leurs périphériques. La disquette comporte trois fichiers principaux Demofich, Semnum, Semfich, chacun ayant une utilité précise. Le premier (Demofich) simule Semfich ce qui vous permet d'utiliser les principales fonctions. La saisie du catalogue n'est toutefois pas admise, la démonstration comportant d'origine des simulacres de fichiers inutilisables. Il est à préciser que le manuel indique à l'utilisateur d'effectuer une sauvegarde de Demofich, ce qui s'avère totalement inutile pour la compréhension du programme. Il est cependant indispensable de sauvegarder Semfich de manière à éviter tout risque de perte accidentelle du logiciel. En effet, le travail consistant à charger, sauvegarder, modifier des noms de fichiers, il s'avère dangereux d'effectuer ces opérations sur l'original. D'autre part votre disquette cible devra être pré-formatée et contenir au moins 40 K de libres pour pouvoir accueillir tous les fichiers spécifiques à Semfich.

BILISTR	.BAS	5 B	1 K	EPSON	Liste 2 col,caract.reduits,sur EPSON [55000]
CALENDR	.BAS	12 A	13 K	DIV.	Calendrier perp.(Algo.GAUSS)
D3D	.BAS	12 A	13 K	GRAPH	Dessins en 3D avec choix perspective et rotat.
DEC	.BIN	2 A	13 K		Bin de DECOEVO
DECO	.BIN	2 A	13 K		Bin de DECOEVO
DECOEVO	.BAS	2 A	13 K	GRAPH	Motif couleurs evolutif ++
DECOFACT	.BAS	12 A	13 K	MATH.	Decomp.Fact.Prem. Loge a [44000]
ECRITURE	.BAS	5 B	1 K	GRAPH	Ecriture evoluee.[37000]
EQUA2DEG	.BAS	2 A	13 K	MATH.	Resolut.Equat.second degres
GENECAR	.BAS	5 B	1 K	T.TX.	Generateur de caracteres info
INVCHAI	.BAS	2 A	13 K	UTIL.	Inverse toute chaine .[GOSUB 37000]
MENUET	.BAS	12 A	13 K	MUSI.	Mozart.Hauteur et Tempo ajustables
MIXMODES	.BAS	5 B	1 K	UTIL.	Permet plusieurs MODES [19000]
PACMAN	.BAS	12 A	13 K	ACTIO	Recherche tresor.Tres rapide
PEN	.BAS	2 A	13 K		Fichier ASCII de PENDU
PENDU	.BAS	2 A	13 K	REFLX	Pour Scolaires .Facile
REBOND	.BAS	12 A	13 K	GRAPH	Balle rebondiss. avec Sono.++
SEMWORD	.BAS	12 A	13 K	T.TX.	Traitement de Texte pour EPSON +++
SONDIV	.BAS	2 A	13 K	MUSI.	Prog. de sons div (7) [57000]
TAPEPSON	.BAS	2 A	13 K	T.TX.	EPSON=Machine a ecrire.Necessite CPM
TRAFALGA	.BAS	12 A	13 K	REFLX	Bataille Navale. Tres lent
TRISHELL	.BAS	2 A	13 K	MATH.	Tri rapide nombres, meth.Shell-Metzner [53000]
ZZZ	.	2 A	1 K	ZZZ	Disquette Fevrier 1986
ZZZ	.	5 B	1 K	ZZZ	Utilitaires Divers
ZZZ	.	12 A	1 K	ZZZ	Programmes Divers

Date d'edition :

## Un travail largement récompensé !

Après vous être familiarisé avec les procédures d'utilisation, il vous faudra suivre à la lettre les instructions du manuel. Ceci vous évitera de nombreuses hésitations concernant le « marquage » des disquettes. Il vous faudra en effet les renuméroter pour pouvoir saisir leurs contenus. Pour effectuer cette opération il suffit de lancer Semnum. Différentes questions vous seront posées sur les caractéristiques de la disquette à marquer, comme, par exemple, le numéro, le nom et la face. Après que toutes les réponses aient été formulées, le logiciel sauvegardera un fichier contenant toutes les coordonnées spécifiques à la face considérée. La disquette sur laquelle vous travaillez ne doit donc pas être protégée.

Ce n'est qu'après le marquage fastidieux de toutes vos disquettes (en ayant pris soin de ne pas mélanger les numérotations) que vous pourrez utiliser véritablement le fichier Semfich. Et si, par mégarde, vous aviez oublié de caractériser une face, vous ne pourriez pas effectuer la saisie du catalogue qui y est contenu. Il est donc obligatoirement indispensable de travailler en priorité avec Semnum avant de traiter les catalogues grâce à Semfich. Ce programme, une fois lancé, vous demande la date que vous n'êtes bien sûr pas obligé de donner. Vient ensuite le menu principal qui vous propose les options comme par exemple la saisie d'une disquette, la sauvegarde du fichier actuel, la liste des programmes, la frappe des commentaires, la recherche d'un programme spécifique etc. Après la saisie d'une liste complète de fichiers (saisie automatique intégrant les fichiers invisibles), ceux-ci seront caractérisés chacun par la face et le numéro de

la disquette qui les contenait. Vous pourrez alors redéfinir des codes de classement ou des catégories pour faciliter vos futures recherches. Il vous sera possible, par exemple, de créer une rubrique JEUX dont vous vous servirez pour dissocier vos logiciels de jeux des utilitaires. Libre à vous de supprimer un ou plusieurs fichiers, il vous suffira de les ressaisir pour remettre Semfich à jour. Une infinité de possibilités

vous est ainsi offerte pour vos classements. Il existe aussi un logiciel annexe Edicodes, présent sur la disquette, permettant l'édition sur imprimante des catégories que vous aurez créées durant l'utilisation de Semfich.

## Conclusion

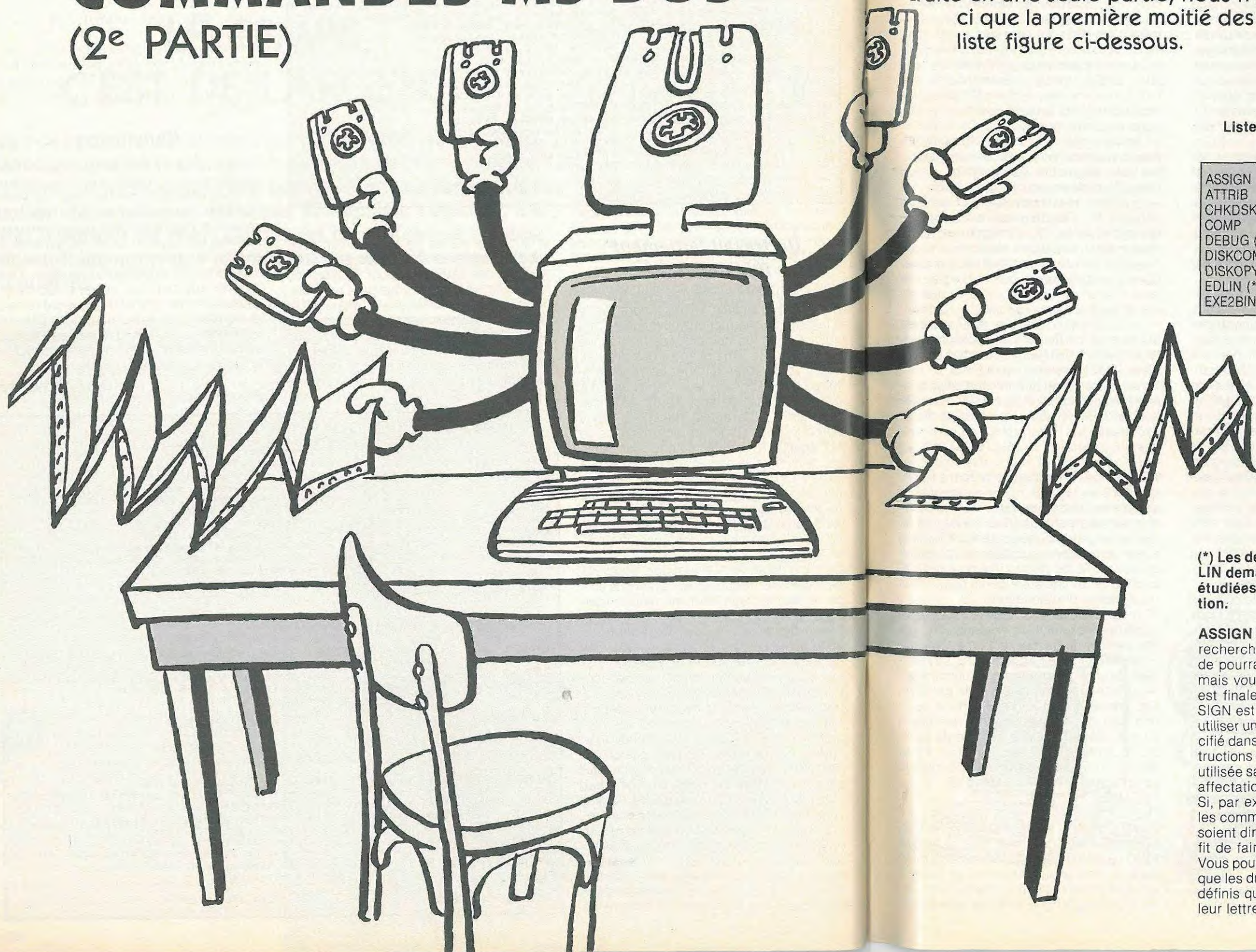
Ce logiciel de gestion de catalogue de disquettes permet, après de longues heures de classements et de tris pour les amateurs de logiciels qui seraient très mal organisés, des recherches de programmes rapides, soit un gain de temps considérable. Ces fonctions en font un outil indispensable pour une organisation sérieuse. Il est à noter que tous les fichiers décrits ci-dessus sont entièrement conversationnels et aiguillent le manipulateur de manière à éviter toutes fausses manœuvres. De plus en cas d'erreurs, un simple RUN relancera le fichier sur lequel vous travaillez.

Olivier Fronteau

Disquette No. 2 Face A Disc Fev.86					
DEC	.BIN	2 A	13 K		Bin de DECOEVO
DECO	.BIN	2 A	13 K		Bin de DECOEVO
DECOEVO	.BAS	2 A	13 K	GRAPH	Motif couleurs evolutif ++
EQUA2DEG	.BAS	2 A	13 K	MATH.	Resolut.Equat.second degres
INVCHAI	.BAS	2 A	13 K	UTIL.	Inverse toute chaine .[GOSUB 37000]
PEN	.	2 A	13 K		Fichier ASCII de PENDU
PENDU	.BAS	2 A	13 K	REFLX	Pour Scolaires .Facile
SONDIV	.BAS	2 A	13 K	MUSI.	Prog. de sons div (7) [57000]
TAPEPSON	.BAS	2 A	13 K	T.TX.	EPSON=Machine a ecrire.Necessite CPM
TRISHELL	.BAS	2 A	13 K	MATH.	Tri rapide nombres, meth.Shell-Metzner [53000]
ZZZ	.	2 A	1 K	ZZZ	Disquette Fevrier 1986
38 K disponibles		Date d'edition :			
Disquette No. 5 Face B Utilitaires					
BILISTR	.BAS	5 B	1 K	EPSON	Liste 2 col,caract.reduits,sur EPSON [55000]
ECRITURE	.BAS	5 B	1 K	GRAPH	Ecriture evoluee.[37000]
GENECAR	.BAS	5 B	1 K	T.TX.	Generateur de caracteres info
MIXMODES	.BAS	5 B	1 K	UTIL.	Permet plusieurs MODES [19000]
ZZZ	.	5 B	1 K	ZZZ	Utilitaires Divers
164 K disponibles		Date d'edition :			
Disquette No. 12 Face A Prog.Divers					
CALENDR	.BAS	12 A	13 K	DIV.	Calendrier perp.(Algo.GAUSS)
D3D	.BAS	12 A	13 K	GRAPH	Dessins en 3D avec choix perspective et rotat.
DECOFACT	.BAS	12 A	13 K	MATH.	Decomp.Fact.Prem. Loge a [44000]
MENUET	.BAS	12 A	13 K	MUSI.	Mozart.Hauteur et Tempo ajustables
PACMAN	.BAS	12 A	13 K	ACTIO	Recherche tresor.Tres rapide
REBOND	.BAS	12 A	13 K	GRAPH	Balle rebondiss. avec Sono.++
SEMWORD	.BAS	12 A	13 K	T.TX.	Traitement de Texte pour EPSON +++
TRAFALGA	.BAS	12 A	13 K	REFLX	Bataille Navale. Tres lent
ZZZ	.	12 A	1 K	ZZZ	Programmes Divers
64 K disponibles		Date d'edition :			



## COMMANDES MS-DOS (2<sup>e</sup> PARTIE)



Nous avons étudié, le mois derniers, les commandes internes du MS-DOS. Nous allons donc passer maintenant à l'étude des commandes externes. Ces commandes qui, comme leur nom l'indique, ne sont pas résidentes dans l'ordinateur sont, en fait, des programmes présents sur la disquette MS-DOS fournie d'origine avec le PC 1512. Ce chapitre ne pouvant, pour des raisons de place, être traité en une seule partie, nous n'étudierons ce mois-ci que la première moitié des commandes dont la liste figure ci-dessous.

Liste des commandes externes de MS-DOS :

ASSIGN	FDISK	MORE
ATTRIB	FIND	PRINT
CHKDSK	FORMAT	RECOVER
COMP	GRAFTABL	SHARE
DEBUG (*)	GRAPHICS	SORT
DISKCOMP	JOIN	SUBST
DISKOPY	KEYBnn	SYS
EDLIN (*)	LABEL	TREE
EXE2BIN	MODE	XCOPY

(\*) Les deux commandes DEBUG et EDLIN demandant plus d'attention seront étudiées à part à la fin de cette initiation.

**ASSIGN** : ASSIGN drive-demandé = drive-recherché. La fonction de cette commande pourra peut-être vous paraître inutile, mais vous verrez avec l'habitude qu'elle est finalement assez utile. Le rôle d'ASSIGN est d'indiquer au MS-DOS qu'il doit utiliser un autre drive que celui qui est spécifié dans les commandes ou dans les instructions de programme. Cette commande utilisée sans paramètres annule toutes les affectations en cours.

Si, par exemple, vous désirez que toutes les commandes qui concernent le drive B soient dirigées vers le drive C, il vous suffit de faire ASSIGN B=C.

Vous pouvez remarquer dans cet exemple que les drives ne sont exceptionnellement définis que par leur lettre et non pas par leur lettre suivie de « : » comme habituel-

lement. Comme disent les professeurs de français, c'est l'exception qui confirme la règle!

Si vous désirez annuler une affectation, tapez ASSIGN drive = drive. Dans l'exemple précédent, cela revient à faire ASSIGN B=B.

**ATTRIB** : ATTRIB [+R: -R][+A: -A][d:] [/][chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier. Vous savez peut-être que chaque fichier possède ce que l'on appelle des attributs, lecture seule, lecture-écriture... ATTRIB sert à déterminer les attributs d'un fichier. Cela permet les contrôles suivants :  
— si l'accès alloué permet la lecture-seule, ou la lecture-écriture ;  
— également, si le fichier doit être copié lors d'une copie de sécurité. Les attributs affectés dépendent de l'option choisie R ou A. Si aucune option n'est choisie, les attributs actuels seront affichés. L'attribut d'archive est validé lorsque vous modifiez un fichier et est effacé lorsque celui-ci a subi une copie de sécurité.

Les options :

+ R : définit un fichier en lecture seule.  
- R : définit un fichier en lecture-écriture.  
+ A : oblige le fichier à être sauvegardé, même s'il n'a pas été modifié.  
- A : empêche le fichier d'être sauvegardé, même s'il a été modifié.

Les jokers « ? » et « \* » peuvent être utilisés pour définir un groupe de fichiers.

**CHKDSK** : CHKDSK [d:][/F][/V]. CHKDSK produit un relevé d'état du disque présent dans le drive spécifié et optionnellement sur l'un des fichiers de ce disque. Le relevé indique comment la surface de stockage du disque se partage entre les répertoires, les fichiers cachés et l'espace disponible. Dans le cas d'un fichier spécifié, le relevé d'état donne la répartition de ses zones non-adjacentes. Le principal rôle de CHKDSK est de détecter des erreurs, mais cette commande peut aussi résoudre certains problèmes pendant qu'il traite le disque (avec toutefois une perte probable d'une certaine quantité de données).

Voici la liste de ces problèmes :

— les erreurs empêchant d'accéder à certains sous-répertoires ;

— les erreurs dans la table des fichiers qui contient des informations sur l'emplacement des différentes zones de stockage des fichiers.

Si vous avez choisi l'option /F, les emplacements du répertoire devenus inaccessibles sont enlevés et les fichiers sont coupés à l'endroit où l'erreur est localisée dans la table d'attribution des fichiers. Cependant, les sections des fichiers, qui devaient détachées du fichier principal, sont récupérées et stockées dans des fichiers appelés FILEnnn.CHK. Si les fichiers coupés sont des fichiers texte, vous pouvez utiliser un éditeur de texte ou un système de traitement de texte pour récupérer la plupart de vos données. L'option



**V** permet d'afficher les messages d'erreurs pendant que le disque est traité au lieu de le faire à la fin du traitement.

**COMP** : COMP [option[option...]][d:][/[chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier[d:][/[chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier. Cette commande est employée pour comparer deux fichiers ou encore, dans le cas de l'utilisation des jokers « ? » et « \* », pour comparer deux groupes de fichiers. Si les fichiers sont de type textes, ils seront comparés ligne par ligne, s'ils sont de type binaire, ils seront comparés octet par octet. Dans le cas d'un fichier texte, si COMP détecte deux lignes différentes, il les mémorisera dans la mémoire du PC dans une zone tampon (appelée « tampon de commande COMP »). En cas de surcharge de cette mémoire tampon, COMP arrêtera son travail et déclarera les fichiers « trop différents ! ». Toutefois, il vous est possible de modifier la taille de cette zone tampon.

Les fichiers dont les types sont EXE, COMP, SYS, OBJ, LIB et BIN sont considérés comme des fichiers binaires. Tous les autres sont considérés comme des fichiers textes.

La taille du tampon est prévue pour 100 lignes.

COMP différencie les majuscules des minuscules sauf si l'option /C est utilisée (voir ci-après).

Options possibles :

/A : Affiche la première et la dernière ligne de la partie différente d'un fichier (les lignes situées entre sont représentées par...).

/B : force une comparaison octet par octet.

/C : toutes les lettres sont interprétées comme des majuscules pendant la comparaison.

/L : force la comparaison ligne par ligne (à utiliser pour des fichiers binaires).

/LBn : modifie la taille du tampon à n lignes (la taille maximale du tampon dépend de la capacité mémoire du PC).

/N : ajoute des numéros de ligne lors d'un compte-rendu des différences et de leur localisation.

/T : ne transforme pas les caractères TAB en espaces (par défaut, chaque caractère TAB est interprété comme une série de 8 espaces).

/W : interprète tous les caractères TAB et espaces enchaînés comme un seul espace et ignore tous les espaces situés au début ou à la fin de la ligne lors de la comparaison.

n : donne le nombre de ligne identique avant que la comparaison ne synchronise avec n (2 lignes par défaut).

Si le nombre de lignes différentes consécutives est plus important que la place allouée dans le tampon, COMP ne pourra plus resynchroniser la comparaison. Le message « échec de resynchronisation » apparaîtra alors à l'écran.

Les fichiers considérés comme trop différents seront affichés et la comparaison abandonnée. Si vous essayez d'utiliser

l'option /B pour une comparaison ligne par ligne, MS-DOS affichera le message « CONNEXION INCOMPATIBLE ».

**DISKCOMP** : DISKCOMP drive-source : drive-destination : [/1] [/8]. La commande DISKCOMP permet de comparer deux disquettes piste par piste (pour les non-initiés, une disquette PC classique contient 40 pistes contenant chacune 9 secteurs sauf indication contraire, et cela sur deux faces ; 1 secteur contient 512 octets donc, la capacité d'une disquette PC double face avec 9 secteurs/piste est :  $512 * 9 * 40 * 2 = 368640$  octets soit 360 Ko). Les deux disquettes à comparer peuvent se trouver dans le même drive ou dans deux drives différents. DISKCOMP vérifie d'abord que les deux disquettes à comparer sont au même format, puis, si ce test est positif, commencer la comparaison piste par piste.

Dès qu'une différence est détectée, un message d'erreur indiquant le numéro de piste et la face où a été localisée la différence est affichée. DISKCOMP vérifie la totalité des disquettes, c'est-à-dire 9 secteurs par piste et les deux faces. Il est toutefois possible de limiter cette comparaison à une seule face ou à 8 secteurs par piste.

C'est l'option /1 qui indiquera à DISKCOMP de ne vérifier qu'une seule face, alors que l'option /8 lui indiquera que l'on ne désire effectuer une vérification que sur 8 secteurs par piste. Ces deux options peuvent être utilisées en même temps. Si la comparaison révèle que les deux disquettes analysées sont identiques, DISKCOMP affichera le message « Comparaison OK » et vous demandera si vous désirez comparer deux autres disquettes. Certain PC ne possèdent qu'une seule unité de disquettes. Nous avons vu que DISKCOMP pouvait comparer deux disquettes sur le même drive, il vous demandera de changer de disquette chaque fois que cela sera nécessaire. DISKCOMP ne peut pas travailler sur un disque ASSIGNÉ, JOINt, ou SUBSTITué (cf. ASSIGN, JOIN et SUBST).

**DISKCOPY** : DISKCOPY [drive-source:] [drive-destination]. Comme son nom l'indique, cette commande copie le contenu du drive-source dans le drive-destination. Si le drive-destination n'est pas formaté, ou si son format est différent de celui du disque-source, DISKCOPY le formatera lui-même au même format que le disque-source. Si vous ne mentionnez qu'un seul drive, la copie s'effectuera sur ce dernier et DISKCOPY vous demandera de changer de disquette dès que l'opération sera nécessaire. DISKCOPY n'est pas un bon copieur puisqu'il ne peut copier toutes les disquettes, telles celles qui contiennent des logiciels de jeux ou des utilitaires que vous pouvez acheter dans le commerce (ces disquettes étant bien évidemment protégées pour la plupart contre des utilitaires comme DISKCOPY pour « éviter » leur « piratage »).

**EXE2BIN** : EXE2BIN [d:][/[chemin/]nom-de-fichier.EXE [d:][/[chemin/]nom-de-fichier.type-de-fichier] où type-de-fichier est COM ou BIN. Les fichiers dont le type est EXE sont appelés fichiers exécutables. EXE2BIN peut convertir ces fichiers en fichiers binaires de type COM ou BIN. Ces derniers occupent moins de place et leur temps de chargement est légèrement plus court (en considérant, bien sûr, deux fichiers dont seuls les types sont différents). Si le type du premier fichier n'est pas précisé, EXE sera pris par défaut. De même, si le type du dernier fichier n'est pas précisé, c'est .BIN qui sera pris par défaut. Le fichier d'entrée doit être au format .EXE tel qu'il a été produit par un éditeur de liens (LINK.EXE qui malheureusement n'est pas fourni d'origine avec le PC 1512). Quelques renseignements pour les habitués du langage machine sur PC :

Le fichier d'origine ne peut avoir d'adresse fixes car les fichiers COM doivent posséder des segments translatables. Deux types de conversion sont possibles :

— si CS:IP n'est pas spécifié dans le fichier EXE, c'est une conversion simple qui est réalisée. Si le programme comprend des translations de segments, un message demande la valeur de l'adresse. C'est à cette adresse que le programme sera chargé et ne sera utilisable que s'il est chargé à cette adresse ;

— si CS:IP est 0000:0100, le fichier sera exécuté tel un fichier COM avec le pointeur défini à 0100H par l'instruction assembleur (MASM par exemple) ORG.

Lorsque la conversion est réalisée, le fichier résultant peut être renommé avec le suffixe .COM et est ainsi chargeable et exécutable par l'interpréteur de commandes.

**FDISK** : cette commande prépare le disque dur pour le DOS. FDISK est piloté par des menus et permet de :

— créer une partition DOS. La totalité du disque peut être utilisée pour le DOS, mais il est également possible de n'utiliser qu'une partie du disque fixe pour le DOS et de réserver une autre partie pour un autre système d'exploitation ;

— changer de partition active. Si plusieurs systèmes d'exploitation existent, cette option permet de passer de l'un à l'autre ;

— supprimer une partition DOS. Les données de la partition sont alors supprimées ;

— afficher les données d'une partition. Ces données sont le numéro de la partition, son état (actif ou inactif), le numéro de cylindre de début, le numéro de cylindre de fin et la taille des cylindres. Il faut ensuite formater la partition DOS avec la commande : FORMAT unite : /S /V (cf. FORMAT).

**FIND** : FIND [/V][/C][/N]« chaîne »[d:][/[chemin/] nom-de-fichier. type de fichier. FIND recherche une chaîne de caractères dans un ou plusieurs fichiers. Ces fichiers peuvent provenir d'une disquette, de la sortie d'un programme exécuté précédem-

ment qui est ensuite transféré au filtre de FIND, ou de données entrées au clavier (tout ce qui est saisi après avoir tapé la commande FIND est pris en compte jusqu'à ce que Ctrl-Z soit entré). La chaîne doit être entrée telle qu'elle est dans le fichier en respectant majuscules et minuscules.

Le résultat de la recherche est affiché à l'écran et peut être :

— les lignes dans lesquelles la chaîne a été trouvée ;

— le nombre de ces lignes ;

— les lignes dans lesquelles la chaîne n'a pas été trouvée en fonction de l'option sélectionnée.

Si vous désirez trouver une chaîne dans ce qui a été tapé au clavier, faites : FIND [/V][/C][/N] « chaîne ».

Si vous désirez trouver une chaîne dans la sortie d'un autre programme, faites : FIND [/V][/C][/N] « chaîne » (le caractère : s'obtient en pressant la touche Alt et le nombre 124 sur le pavé numérique tout en maintenant la touche Alt enfoncée ; c'est alors en relâchant cette dernière que le caractère : sera affiché).

Les options possibles : /V affiche toutes les lignes exceptées celles qui contiennent la chaîne spécifiée.

/C affiche le nombre de lignes contenant la chaîne.

/N numérote les lignes en fonction de leur position dans le fichier.

Exemple d'utilisation : si vous désirez afficher toutes les lignes du fichier MONTEXTE.TXT qui contiennent le mot clavier en affichant le nombre de lignes contenant ce mot, entrez la ligne de commande : FIND /C « clavier » MONTEXTE.TXT.

**FORMAT** : FORMAT d:[option[option...]]. Tout disque doit être formaté pour le préparer à stocker des données et donc, des programmes.

Cette commande remplit donc ce rôle très important de formation de disque. On peut utiliser FORMAT pour préparer un disque vierge à accepter les données ou pour ré-

cupérer une disquette sur laquelle les données sont devenues altérées.

Le formatage du disque se trouvant dans le drive spécifié se fera en fonction des caractéristiques de ce dernier.

Par exemple, une disquette placée dans le drive standard de l'Amstrad PC 1512 sera formatée avec 2 faces de 40 pistes et aura 9 secteurs par piste. Lorsqu'un formatage a été effectué, FORMAT vous demande si vous désirez formater une autre disquette. Des codes de sortie sont envoyés à la fin du formatage pour enregistrer la réussite d'une opération. Ces codes peuvent donc être utilisés avec la commande IF vue précédemment. Vous avez remarqué que la commande FORMAT acceptait des options, en voici la liste :

/1 : formate un disque simple-face.

/8 : formate avec 8 secteurs par piste.

/B : réserve de l'espace pour des fichiers systèmes cachés.

/N:n : formate avec n secteurs par piste (n = 8, 9).

/T:t : formate avec t pistes (t = 40, 80).

/V : demande un label de disque à la fin du formatage (c'est le label qui est affiché à chaque utilisation de la commande DIR vue précédemment, il doit être composé au maximum de 11 caractères).

/S : formate et prépare la disquette à devenir un disque d'initialisation en copiant les fichiers système du drive par défaut sur le nouveau disque formaté (comme MS DOS. SYS par exemple).

Passons maintenant à la liste des codes de sortie

0 : formatage réussi.

3 : terminé par l'utilisateur.

4 : erreur fatale.

5 : formatage du disque dur abandonné.

Par mesure de sécurité, protégez toujours votre disquette contenant FORMAT contre

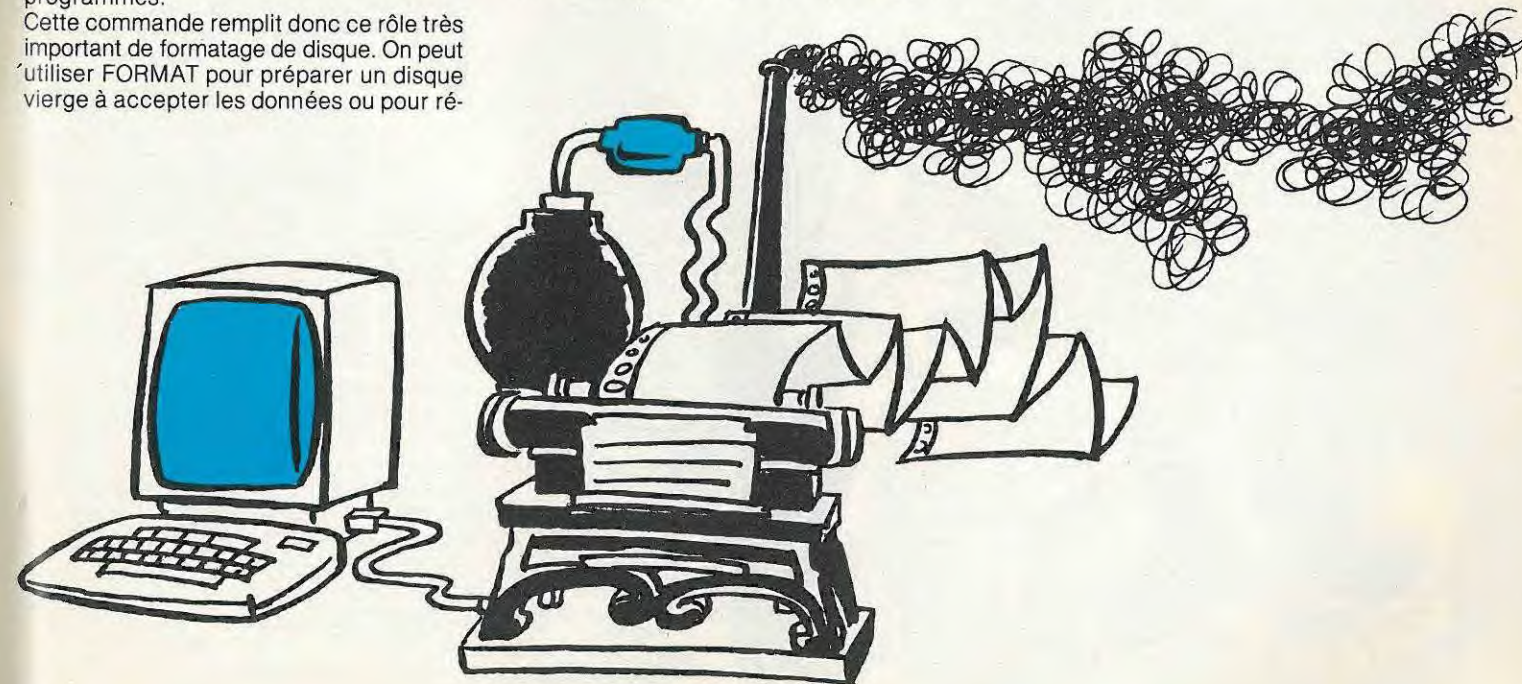
l'écriture, car en cas d'erreur de manipulation, c'est elle qui risque d'être formatée. ATTENTION, le formatage d'une disquette entraînera la perte de toutes les données contenues par cette dernière. Il est impossible d'utiliser FORMAT avec un disque ASSIGNÉ, JOINt ou SUBSTITué. A titre d'exemple, si vous désirez formater la disquette qui se trouve dans le drive B, insérez la disquette contenant le fichier FORMAT.EXE dans le drive A, puis tapez FORMAT B : Vous n'avez plus qu'à attendre que l'opération soit terminée. Dans le cas de l'utilisation de certaines options, suivez attentivement les instructions qui vous sont affichées à l'écran.

**GRAFTABL** : chargement de la table des caractères supplémentaires (en général graphiques). Cette commande permet de charger en mémoire les caractères supplémentaires qui pourront ainsi être affichés en mode graphique avec la carte de moniteur couleur graphique.

**GRAPHICS** : GRAPHICS type-d'imprimante [/R][/B]. Cette commande prépare votre PC pour que ce qui est affiché sur l'écran soit reproduit sur l'imprimante connectée à l'ordinateur. Elle peut être couleur ou monochrome. Si vous envoyez un écran couleur à une imprimante, il sera reproduit avec quatre nuances de gris possibles. Les options /R et /B sont à utiliser si vous possédez une imprimante couleur (voir liste des options). Différents types d'imprimante existent :

COLOR1 : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban noir.

COLOR4 : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban RGB (rouge, vert, bleu et noir).





## PRO

**COLOR8** : imprimante couleur de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible) avec un ruban CMY (cyan, magenta, jaune et noir).

**COMPACT** : imprimante compacte de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible).

**GRAPHICS** (ou rien) : imprimante graphique de l'ordinateur personnel IBM (ou une compatible comme la DMP 3000).

**COLORJET** : imprimante couleur IBM à jet d'encre.

Liste des options possibles :

**/R** : imprime comme l'écran affiche, avec un fond noir et des caractères blancs. Si cette option n'est pas sélectionnée, le fond est blanc et les caractères noirs.

**/B** : pour les imprimantes de type COLOR4 et COLOR8 uniquement. Imprime la couleur de fond. Si cette option n'est pas sélectionnée, il n'y a pas de couleur de fond.

L'utilisation de cette commande réduit la place disponible en mémoire. Cet espace ne sera alors libéré qu'à l'initialisation ou à l'extinction de l'ordinateur.

Les écrans 320 x 200 sont imprimés avec le haut de l'écran reproduit en haut de la feuille. Avec le mode graphique 640 x 200, le haut de l'écran est imprimé sur le côté gauche de la feuille.

Nous voici donc au terme de cette première partie traitant des commandes externes de MS-DOS. Comme convenu, nous nous retrouverons le mois prochain pour compléter cette analyse.

**JOIN** : JOIN [d:][/]chemin. JOIN associe une unité au répertoire d'une autre unité. Le répertoire auquel le drive est associé doit être vide et placé dans le répertoire d'origine du second drive. Si le répertoire spécifié n'existe pas, JOIN le crée elle-même sur le drive indiqué. JOIN sans paramètres affiche une liste de toutes les associations en cours.

Pour supprimer l'association, faites JOIN d:/D (drive qui était associé). Si un drive est associé à un répertoire, le message « drive incorrect » sera affiché chaque fois que vous essayerez d'utiliser ce drive normalement.

Si le répertoire auquel vous désirez joindre le drive n'est pas vide, le message « Répertoire n'est pas vide » s'affichera. Si le fichier contenant la commande JOIN est dans le drive associé à un répertoire, vous ne pourrez pas supprimer l'association.

**KEYBnn** : Il existe sur votre disquette un fichier nommé KEYBFR.EXE, qui est utilisé pour configurer le clavier français. KEYBFR est une contraction de KEYBoard FRench (clavier français dans notre langue). Vous savez que les alphabets sont légèrement, voire même très différents d'un pays à l'autre. Par exemple, les é, è, à, ù et autres accentués ne figurent pas dans l'alphabet utilisé par nos amis anglosaxons (ou très exceptionnellement pour des mots en général d'origine française comme café, par exemple).

Existents aussi les logiciels :

**KEYBUK** pour les anglais, **KEYBGR** pour les allemands, **KEYBSP** pour les espagnols, **KEYBIT** pour les italiens. En tant que français, nous utilisons donc le fichier KEYBFR qui est automatiquement chargé lors de l'initialisation MS-DOS (pour en avoir la preuve, listez le fichier AUTO-EXEC.BAT se trouvant sur votre disquette MS-DOS, ce fichier étant exécuté juste après l'initialisation interne du PC). Toutefois, vous pouvez passer au clavier américain en pressant simultanément les touches Ctrl-Alt et F1. Il vous suffira de presser de même les touches Ctrl-Alt et F2 pour repasser au clavier français.



**LABEL** : LABEL [d:] label. Cette commande permet de créer, modifier ou supprimer un label de volume d'une disquette. Vous pouvez peut-être vous demander l'utilité d'un label de volume, c'est en fait un moyen pour vous d'identifier plus rapidement une disquette en faisant un DIR sans avoir à visualiser tous les noms de fichiers présents sur cette disquette. Si vous n'indiquez pas de label avec cette commande, MS-DOS affichera le label de la disquette se trouvant dans le drive spécifié et vous demandera si vous désirez en attribuer un nouveau. Pressez simplement ENTER ou RETURN pour conserver ce label et répondez N à la question « Effacer le label de volume ». Le label doit contenir 11 caractères maximum et ne doit pas contenir les caractères \* ? / \ : , . ; + = < > [ ]. Les espaces sont autorisés.

Vous ne pourrez nommer une disquette contenue dans n drive qui a été ASSIGNÉ à une autre unité ou JOINÉ à un autre répertoire.

**MODE** : MODE périphérique:paramètre [,paramètre...]. MODE définit le mode de fonctionnement des périphériques d'entrée et de sortie. Cette commande est utilisée pour :

- définir le nombre de caractères par ligne et le nombre de lignes par pouce pour l'impression ;
- établir la vitesse de transmission, la parité... des liaisons de communication ;
- régler le mode d'affichage ;
- réacheminer les données à imprimer vers l'interface série.

Remarques :

- sur l'Amstrad PC 1512, le nom du périphérique à utiliser pour l'imprimante parallèle est LPT1 et non pas PRN ;
- pour l'interface série, employez COM1 et non pas AUX.

Si vous essayez d'entrer des paramètres incorrects, ou si vous essayez d'envoyer des données à imprimer vers un périphérique de communication n'existant pas, des messages d'erreur apparaîtront.

Installation d'une imprimante parallèle :  
MODE périphérique : [caractère-par-ligne][, [lignes-par-pouce] [, P]] où :

- périphérique = LPT1, LPT2 ou LPT3 ;
- caractères-par-ligne = 80 ou 132 (80 par défaut) ;
- lignes-par-pouces = 6 ou 8 (6 par défaut).

Eric Charton



LIMEHOUSE DOCK

COBRA SOFT présente :

# LA MARQUE JAUNE

EDGAR P. JACOBS

