AMSTRAD MAGAZINE



LES JEUX MICRO-OLYMPIQUES:
"à vos marques, prêts, jouez !"

DOSSIER:
les hits des kids

N°25
AOUT
1987
20 F

M 1157 - 25 - 20,00 F
3791157020009 00250

SUPER-CONCOURS AVEC INFOGRAMES:
le vrai "zonblou" de Renaud à gagner !

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

EXCLUSIF 1 NASA, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN, AMSTRAD CPC

AMSTRAD GOLD HITS N° 2, US GOLD, AMSTRAD CPC

ENDURO RACER, ACTIVISION, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

BARBARIAN, PALACE SOFTWARE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

PROHIBITION, INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

PACK AMSTRAD N° 2, FIL, AMSTRAD CPC

EXPRESS RAIDERS, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

METRO CROSS, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ARKANOID, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ARMY MOVES, IMAGINE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ACE OF ACES, US GOLD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

GAUNTLET, US GOLD, ASMTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

SCALEXTRIC, FIL, AMSTRAD CPC

SILENT SERVICE, MICROPROSE, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

HEAD OVER HEELS, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

STRYFE, ERE INFORMATIQUE, AMSTRAD CPC

SLAP FIGHT, OCEAN, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

KONAMI GREATEST HITS, HIT SQUAD, AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

DESPOTIK DESIGN, ERE INFORMATIQUE, AMSTRAD CPC

THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1 NASA

PACK THOMSON N° 2, FIL

ARKANOID, FIL

MISSIONS EN RAFALE, FIL

AVENGER, FIL

SILENT SERVICE, MICROPROSE

H.M.S., COBRA SOFT

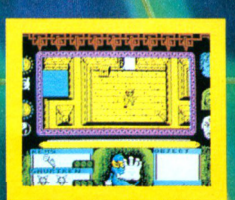
YIE AR KUNG FU 2, FIL

AFFAIRE SYDNEY, INFOGRAMES

LES CLASSIQUES Volume 1, TITUS









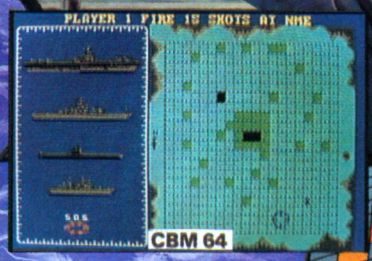
BATTLE SHIPS

UNE VERSION INFORMATIQUE DU JEU TRADITIONNEL



PHASE 1 – ENNEMI EN VUE

En vous fiant à votre habilité et votre flair, vous devez diriger vos canon vers l'ennemi insaisissable. Essayez de deviner ses intentions et de la devancer.



Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disque
Commodore Cassette
Commodore Disque
CB/Chèque bancaire

En vente en France le

Sept 14th

© Elite 1987

PHASE 2 – ATTAQUE

Tirez!!! Vos canons et bombardiers passent à l'action. Les remarquables graphiques de la bataille vous donnent, à vous le Commandant, une vue de la bataille continuellement mise à jour.



PHASE 3 – SOUS LE FEU

C'est votre flotte qui se trouve maintenant en plein cauchemar. Cerné par les bombardiers et sous le feu des canons ennemis, vous devez déjouer la flotte de votre adversaire et vous préparer à contre-attaque.



PHASE 4 – VICTOIRE

Victoire tant attendue. Ecoutez la fanfare de la victoire accompagnée de superbe détails graphiques.



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

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

Elite

IL ETAIT UNE

Nouveau: clavier azerty

Choisir son futur, c'est faire un compte à rebours. On décide que dans 5, 7 ou 10 ans on doit avoir réussi à conquérir sa place, la meilleure.
Reste à travailler pour y parvenir.
Et à choisir le meilleur partenaire possible : le CPC 6128 Amstrad.
Avec lui pas de problème : il a toute la puissance nécessaire pour vous épauler, depuis la 6e jusqu'à l'université ou la grande école.
Mathématiques, sciences, gestion, arts graphiques ou musique : il est répétiteur, professeur, outil de création et partenaire de jeu intelligent.
Choisir le CPC 6128, c'est choisir le standard d'aujourd'hui : celui pour lequel on crée chaque jour le plus grand nombre de programmes éducatifs, scientifiques, professionnels et de jeux (jouer est aussi une façon d'apprendre).
Choisir le CPC 6128 c'est encore choisir le meilleur rapport performances/prix du moment.
2 990 F avec écran vert : le futur est à vous.

CPC 6128 écran couleur

3 990 F*

*Prix généralement constaté

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

Mendès-France, M.C.

FOIS LE FUTUR



Merci de m'envoyer une documentation complète sur le CPC 6128

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Renvoyer ce coupon à : Amstrad France
BP 12 – 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs :
46.26.08.83

AMS 08/87

Du 9 au 11 octobre, on fait la fête avec vous !

ATARI, COMMODORE,
SEGA, NITENDO, AMSTRAD*, COBRA SOFT, COKT
ERE INFORMATIQUE, HATIER, INFOGRAMES, SEN
UBI SOFT, INNELEC, GUILLEMOT, LES DISTRIBUTE

VOUS ATTENDENT

AVEC AMSTRAD MAGAZINE



* sur les stands de ses distributeurs

ELVISION,
APHORE,
URS, ETC., ETC...

FESTIVAL DE LA MICRO

POUR Y DECOUVRIR TOUTES LES NOUVEAUTES;
POUR JOUER AVEC D'EXTRAORDINAIRES
MACHINES DE FANTASTIQUES LOGICIELS.

VENEZ VOUS MESURER AUX MEILLEURS LORS DE LA FINALE DES JEUX MICRO-OLYMPIQUES

DU 9 AU 11 OCTOBRE 1987 A PARIS ESPACE AUSTERLITZ

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

OFFRE SPECIALE RESERVATION

Nom et prénom : .....

Adresse : .....

.....

Evitez l'attente !

Pour éviter les files d'attente, je souhaite réserver dès aujourd'hui, au tarif préférentiel de 15 F. au lieu de 25 F. Je joins un chèque postal ou bancaire et une enveloppe timbrée pour la réponse. (Dans notre dernier numéro nous vous proposions cette offre à 20 F., c'était une "coquille", nous nous en excusons. Les lecteurs qui nous ont déjà fait parvenir un paiement de 20 F. seront remboursés de 5 F.)
Vous recevrez un "carton de visiteur"

10 % de remise sur tout achat*
*du 1.07.87 au 31.08.87

ORDIVIDUEL

22, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL

dk'tronics

Les complices de vos Amstrad

PCW :
- ☐ extension 256k ..... 399 F
- ☐ extension horloge ..... 499 F
- ☐ interface joystick ..... 399 F
- ☐ interface joystick + musique ..... 499 F

CPC :
- ☐ 64 K pour 464-664 ..... 499 F
- ☐ 256 K silicon disc pour 6128 ..... 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 6128 ..... 999 F
- ☐ 256 K silicone disc pour 464-664 ..... 999 F
- ☐ 256 K RAM pour 464-664 ..... 999 F
- ☐ crayon optique 6128 ..... 299 F
- ☐ crayon optique 464 ..... 299 F



JUILLET-AOÛT

SUPER-PROMOTION

☐ **CPC 6128 coul + impr. DMP 2000 ..... 5490 F**

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

DIGITALISEUR ARA

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

☐ digitaliseur ARA ..... 990 F

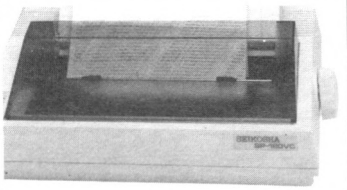
produits DART

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) ..... 395 F
- ☐ stylo optique (cassette) ..... 355 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

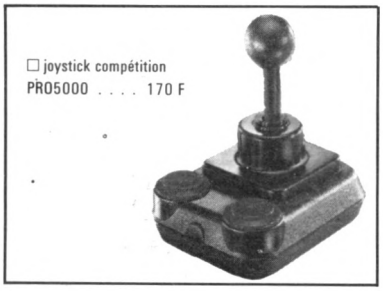


- ☐ PCW 8256 ..... 4750 F
- ☐ PCW 8512 ..... 5925 F
- ☐ 2e lect. PCW 8256 ..... 1990 F
- ☐ interf. RS 232/centronic ..... 690 F



- ● Tête d'impression 9 aiguilles
- ● Vitesse d'impression de 100 cps en mode listing et 16 cps en NLQ
- ● Niveau de bruit inférieur à 52 dB
- ● Entraînement du papier par friction ou traction

☐ imprimante SEIKOSHA SP 180 ..... 2190 F



☐ joystick compétition
PRO5000 .... 170 F

Disquettes vierges
- ☐ à l'unité ..... 31 F
- ☐ par 10 ..... 275 F

Cassettes vierges C20
- ☐ les 5 ..... 45 F
- ☐ les 10 ..... 80 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 464 . 130 F
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge 6128 180 F
- ☐ housse pour moniteur + clavier ..... 175 F (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ ruban imprimante DMPI (par 2) ..... 198 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000 ..... 99 F
- ☐ adaptateur peritel tous CPC ..... 490 F

Câble imprimante AMSTRAD

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



INTERFACE TV POUR AMSTRAD CPC

☐ **interface TV** (avec câble) .... **1490 F**

SYNTHÉVOC 1



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



joystick switch-joy

☐ joystick switch-joy ..... 185 F

LOGICIELS PCW

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

LOGICIELS PC

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

LIVRES

☐ rsx et rout. ass. sur cpc 200 F	☐ routines du cpc ..... 149 F	
☐ la bible des cpc. ..... 199 F	☐ liv. lect. disq. cpc. ..... 149 F	☐ je débute basic amstrad 91 F
☐ 102 prog. sur amstrad .. 120 F	☐ cp/m + sur cpc et pcw 100 F	☐ grd livre dupcw amstrad 179 F
☐ amstrad à l'école ..... 120 F	☐ graphis. et sons du cpc 129 F	☐ livre du basic 1512 .. 179 F
☐ amstrad en famille ..... 120 F	☐ amstrad exploré ..... 108 F	☐ livre du gem pc 1512 .. 199 F
☐ clefs pour amstrad t1 .. 140 F	☐ basic "+" 80 rout. ..... 100 F	☐ livre logo pcw et cpc .. 149 F
☐ lefs pour amstrad t2 .. 155 F	☐ musique sur l'amstrad . 148 F	☐ multiplan sur amstrad .. 195 F
☐ idées les CPC ..... 129 F	☐ prog. éduc. sur cpc ..... 179 F	☐ prog. math. sur cpc .. 150 F
☐ graphismes sons 464 .. 129 F	☐ montages ext. peri. CPC 199 F	☐ programmation sur PCW 149 F
☐ grand livre basic 6128 149 F	☐ bien débuter pcw. ..... 129 F	☐ trucs et astuces pc 1512 179 F
☐ langage machine CPC .. 129 F	☐ bien débuter pc 1512 .. 149 F	☐ guide réf. tech. 1512 .. 249 F

Tous nos prix sont indicatifs

LOGICIELS CPC

	C	D
1000 bornes	☐ 155 F	☐ 210 F
3D fight	☐ 140 F	☐ 199 F
3D megacode	☐ 180 F	☐ 260 F
acro jet	☐ 105 F	☐ 160 F
amastrad gold hits II	☐ 115 F	☐ 160 F
antiriad	☐ 95 F	☐ 135 F
arkanoïd	☐ 100 F	☐ 155 F
army moves	☐ 150 F	☐ 100 F
athlètes	☐ 180 F	☐ 195 F
balloon challenge	☐ 105 F	☐ 150 F
barbarian	☐ 105 F	☐ 145 F
basket ball	☐ 115 F	☐ 160 F
big 4	☐ 105 F	☐ 150 F
billy la banlieue	☐ 140 F	☐ 199 F
back magic	☐ 110 F	☐ 160 F
bob winner		185 F
bomb jack 2	☐ 100 F	☐ 145 F
bridge	☐ 270 F	☐ 305 F
bruce lee	☐ 110 F	☐ 160 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 215 F
c.a.o.	☐ 320 F	☐ 399 F
calcumat		☐ 450 F
canadair	☐ 110 F	☐ 160 F
cessna over moscow	☐ 155 F	☐ 215 F
cobol (notice angl.)		☐ 550 F
colossus chess 4	☐ 140 F	☐ 220 F
compac move	☐ 210 F	☐ 255 F
cosa nostra	☐ 140 F	☐ 195 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
dame scanner	☐ 140 F	☐ 175 F
danger street	☐ 140 F	☐ 175 F
datamat		☐ 450 F
dbase II		☐ 790 F
des chiffres et des lettres	☐ 210 F	☐ 295 F
despotik design	☐ 160 F	☐ 230 F
enduro racer	☐ 105 F	☐ 155 F
F15 strike eagle	☐ 115 F	☐ 160 F
flash	☐ 140 F	☐ 180 F
floopy (magazine)	☐ 41 F	☐ 75 F
foot	☐ 120 F	☐ 155 F
gauntlet	☐ 100 F	☐ 145 F
grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
h.m.s. cobra	☐ 280 F	☐ 340 F
rally 2 + 3D fight + infern	☐ 160 F	☐ 199 F
foot + tennis + 5E axe	☐ 160 F	☐ 199 F
tony + aigle + empire	☐ 160 F	☐ 199 F
hit pack	☐ 100 F	☐ 140 F
hit pack n° 2 (6 logi.)	☐ 105 F	☐ 145 F
hits ère vol. 1	☐ 160 F	☐ 240 F
invitation	☐ 140 F	☐ 190 F
k.y.a.	☐ 140 F	☐ 199 F
kid kit	☐ 285 F	☐ 285 F
killed until dead	☐ 115 F	☐ 160 F
konami's coin op hits	☐ 110 F	☐ 140 F
kung fu master	☐ 125 F	☐ 175 F
l'affaire sidney	☐ 150 F	☐ 199 F
la cuisine française		☐ 210 F
la formule	☐ 150 F	☐ 199 F
la geste d'artillac	☐ 255 F	☐ 255 F
la solution		☐ 950 F
last mission	☐ 140 F	☐ 195 F
la casse	☐ 130 F	☐ 199 F
le passager du temps		☐ 230 F
le secret du tombeau	☐ 160 F	☐ 199 F
leader board	☐ 115 F	☐ 160 F
les 4 saisons	☐ 120 F	☐ 220 F
les maîtres du temps	☐ 160 F	☐ 210 F
les passagers du vent	☐ 290 F	☐ 290 F
livingstone	☐ 140 F	☐ 195 F
loto	☐ 125 F	☐ 180 F
m'enfin	☐ 140 F	☐ 175 F
macadam bumper	☐ 145 F	☐ 245 F
marche à l'ombre	☐ 145 F	☐ 199 F
mastertronic n° 1		☐ 99 F
mastertronic n° 2		☐ 99 F
mastertronic n° 3		☐ 99 F
mercenary	☐ 105 F	☐ 230 F
micro scrabble	☐ 210 F	☐ 255 F
nonopoly	☐ 190 F	☐ 245 F
multiplan		☐ 499 F
mutant	☐ 105 F	☐ 155 F
nemesis	☐ 95 F	☐ 145 F
lucky luke		☐ 185 F
omega planète invisible	☐ 255 F	☐ 255 F
paper boy	☐ 110 F	☐ 155 F
pouvoir	☐ 160 F	☐ 199 F
profanation	☐ 140 F	☐ 175 F
prohibition		☐ 199 F
road runner	☐ 105 F	☐ 155 F
robinson crusoe		☐ 180 F
scientex	☐ 140 F	☐ 175 F
silent service	☐ 110 F	☐ 160 F
spindizzy	☐ 100 F	☐ 160 F
spitfire 40	☐ 105 F	☐ 145 F
stryfe	☐ 150 F	☐ 220 F
tain pan	☐ 110 F	☐ 160 F
tasword-mailmerge		☐ 399 F
tennis 3D	☐ 120 F	☐ 160 F
tension		☐ 150 F
textomat		☐ 450 F
the eidolon	☐ 115 F	☐ 150 F
the living day lights	☐ 105 F	☐ 155 F
they sold a million n° 1	☐ 105 F	☐ 150 F
they sold a million n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F
they sold a million n° 3	☐ 100 F	☐ 145 F
top gun	☐ 100 F	☐ 140 F
trivial pursuit	☐ 180 F	☐ 215 F
tt racer	☐ 110 F	☐ 160 F
uchi mata	☐ 115 F	☐ 145 F
ultron 1	☐ 140 F	☐ 175 F
volley ball	☐ 140 F	☐ 175 F
wonder boy	☐ 105 F	☐ 155 F
zarkas atomic fiction	☐ 140 F	☐ 175 F
zox 2099	☐ 140 F	☐ 199 F
zynaps	☐ 110 F	☐ 160 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)

AMS 08/87

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. ☐

AMSTRAD MAGAZINE

AMSTRAD MAGAZINE est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Rédacteur en chef adjoint :** Frédéric Nardeau. **Chef de rubrique :** Georges Brize. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, Pierre Squelart, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Charles Corbou, Alain Pré, Patrick Yoann. **Couverture :** Anatol. **Illustrations :** Dominique Carrara.
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Jean-Charles Guérault. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky. **Assistante de direction :** Sabine Planque.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé - Tél. : 43.98.22.22.
Directrice de publicité : Marie-Thérèse Vergani. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1987.
Photocomposition : Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** La Haye les Mureaux, Tima Roto.

AMSTRAD MAGAZINE est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

PERMANENCE TECHNIQUE SUR MINITEL :

exit CAFEE, bonjour MICROTEL

Nous vous l'avions annoncée : voici opérationnelle notre messagerie "Microtel".
Depuis le 1er juillet donc, notre permanence technique sur Minitel est transférée de la messagerie Cafée vers "Microtel". Vous y trouverez de nombreuses autres rubriques (comme Help ou le Téléchargement). Depuis le 1er juillet, tapez 3615 puis MICROTEL et suivez le GUIDE.

SOMMAIRE

N°25 AOUT 87

News
Quand Kahn cancane 10
Notre soirée d'anniversaire 17
Gérez vos cagnottes 23

Softs
Logiciels pas chers 19
Army moves 12
Scalextric 14
Academy 30
Compilation FIL 35

Amstrad Pro
Les news 40
Masterfile 43
Central Point Software 65

Trucs et bidouilles
Créez votre jeu en Logo 72

Reportage
Thierry Lhermitte et son CPC 76

Listings
Flight Simulateur 74

Divers
Help 31
PA 66
Le super-concours avec Infogrames .. 92
Courrier 95

Dossier
Les Hits des Kids 85

NEWS

Microtel: enfin un serveur complètement micro!

Depuis le premier juillet de cette mémorable année 1987, un nouveau serveur est ouvert à tous les "fanas et autres mordus de la micro-informatique". Accessible par le 36.15, Microtel, puisque c'est son nom, est un véritable journal télématique multi-machines.

Pourquoi ?

Depuis la disparition de plusieurs journaux d'informatique (Hebdogiciel, Micro V.O....), les moyens d'information dont disposent les "microfanas" se sont réduits. La plupart se contentent de journaux verticaux, du genre votre serviteur, c'est-à-dire spécialisés pour un seul ordinateur. L'inconvénient de ces magazines est sans conteste le fait que, bouclés un, deux, voire même trois mois à l'avance pour certains, l'information n'est pas forcément de première fraîcheur. C'est pour remédier à ce problème, et refournir aux lecteurs avides une information sans concurrence quasiment en "temps réel" que Microtel a été créé.

Comment ?

Très simple, en vérité : il suffit d'allumer son Minitel, de décrocher son téléphone, de composer le 36.15, d'attendre que la porteuse veuille bien faire entendre sa voix mélodieuse, d'appuyer alors que la touche nommée "connexion/fin", et, une fois la page d'accueil de Télétel 3 de taper MICROTEL. A partir de là, la magie commence, si j'ose dire.

Microtel a été délibérement conçu sobrement pour que l'utilisateur ne passe pas des heures à attendre qu'une page graphique s'affiche. Dès l'arrivée sur la page d'accueil, le programme demande le pseudo de l'utilisateur, ainsi que son code secret. Une fois ces formalités remplies, le sommaire s'affiche.

On a alors le choix entre la rubrique "scoop" qui donne les dernières informations concernant la micro ; la rubrique "actualités", dans laquelle on trouve toutes les informations les plus importantes, mais pas forcement les plus fraiches, les sommaires de nos journaux du mois, à savoir Amstrad Magazine, PC et Compatibles Magazine, 1ST et Téo, des jeux pour se distraire un peu, la rubrique "MICro MACro", où l'utilisateur "choisit son camp" en fonction de son ordinateur ; le dialogue en direct ; les boîtes aux lettres ; et un "guide d'utilisation" de Microtel.

La rubrique Mic-Mac propose un sous-menu qui permet de passer des petites annonces, de demander de l'aide sur un jeu, et bien sûr de répondre aux aspirations des autres. Chaque annonce est soumise à validation avant de paraître réellement dans la rubrique, et ce afin de s'assurer que l'on reste bien dans le domaine de la micro-informatique !...

Bientôt

Et pour permettre aux plus démunis d'entre vous de remplir copieusement leur logithèque, nous sommes en train de développer un système de téléchargement de logiciels, qui devrait voir le jour dès octobre prochain.

Ouaiiiiis !

Microtel répondra sans doute à toutes vos aspirations et attentes. Toutefois, au cas où vous découvriez un bug dans le programme, ou même simplement pour nous faire part de vos suggestions les plus diverses, une BAL nommée Microtel a été créée pour recevoir tous vos commentaires.

Alors venez nombreux, et participez avec nous à la réelle mise en place d'un service qui sera avant tout le vôtre !

Microtel

LES ADRESSES DES REVENDEURS AGREES " JEUX MICRO-OLYMPIQUES "

AB Conseil, Méantis, 50500 Carentan.
Ariserv, 22 Av. de Foix, 09100 Pamiers.
Castel Hifi, 71/73 rue Aristide Briand, 72500 Château du Loir.
France Disquette, Cedex 205 38190 Crolles.
Grychta Frères, 1 et 15 rue Lafontaine, 57000 Metz.
ITM 77, cc de la Ferme d'Ayau 77680 Roissy en Brie.
Jagot et Léon, 17 rue des Alliés, 42100 ST-Etienne.
Lens Micro-informatique, 96, Av. Alfred Maes, 62300 Lens.
Logimicro, 2 Av. de Laon, 51100 Reims.
Loisir Informatique 14, 39/41 rue de l'Oratoire, 14000 Caen.
Loisir Informatique 76, 22, place du Gal de Gaulle, 76600 Le Havre.
L'Onde Maritime, 257 rue Judaïque, 33000 Bordeaux.
Microneuf Sarl, 40 bis rue de Douai, 75009 Paris.
Micropuce Lens, 20, rue de la Gare, 62300 Lens.
Mictel, 4 rue André Chénier, 78000 Versailles.
Microdix, 34 rue des Louviers, 78 ST-Germain en Laye.
Move, 13 Bd de la République, 92250 La Garenne Colombe.
Ordividuel, 22 rue de Montreuil, 94300 Vincennes.
Philippe Electronique, 15 cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux.
Proforma PSI, 3 rue de Lorraine, 25000 Besançon.
Ram 16 Informatique, 78 rue Michel Ange, 75016 Paris.
SIS, 18 rue Léandre Vaillat, 74100 Annemasse.
Somif, 3 rue Jules Guesde, 87000 Limoges.
Tam Scall, 105 rue Léon Gambetta, 59000 Lille.

Quand Kahn cancane...

Incroyable mais vrai, 18 juin, 18 heures hôtel Bristol, cinq minutes de soleil en guise de levée de rideau de la conférence de presse de notre "tonton d'Amérique", j'ai nommé respectueusement Monsieur Kahn.

Suite à un long, mais néanmoins passionnant monologue concernant d'une part l'arrivée des générations de PS 2 (l'inclônable IBM !...) et de l'OS 2 (système d'exploitation, succédané puissance 10 du DOS destiné aux PS2), et d'autre part l'attitude stratégique de Borland International face à ce nouveau phénomène qui s'avère, comme on s'en doutait, très active — rassurez-vous, Borland ne songe nullement pour autant à abandonner le marché PC qu'il considère toujours comme porteur (20 millions de PC dans le monde) —. Ph. Kahn nous a présenté en avant première, la version "Plus" de Sidekick.

Fou ! non ?

Sidekick Plus, contrairement à ce que son titre peut laisser supposer, n'a strictement aucun point commun, tout au moins au niveau programmation, avec son prédécesseur. Le principe de base ainsi que le design de la présentation restent les mêmes, la comparaison s'arrête là.

Les possibilités décuplées de cette "révolution culturelle informatique" nous transpor-

Suite page 15

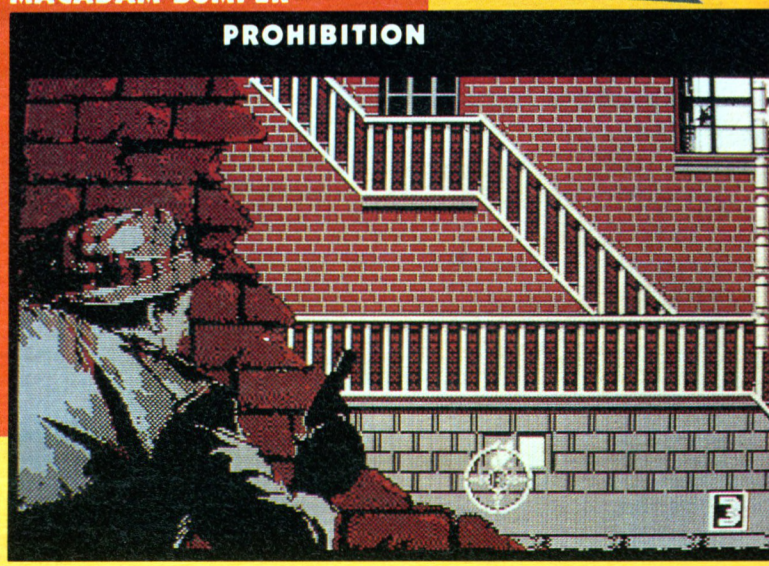
Jeux MICRO OLYMPIQUES

à vos marques, prêts, jouez

MGT
MLM 3D
GAUNTLET
ARKANOÏD
MANHATTAN
GRAND PRIX 500
WINTER GAMES
GHOST'N GOBLINS
MACADAM BUMPER
PROHIBITION

ATTENTION RETIENS-BIEN LES NOMS DE CES DIX JEUX

Finale à Paris lors du "Festival de la Micro"



Tu te sens l'âme d'un champion, d'un vrai, d'un de ceux qui montent sur l'une des trois marches du podium ? Alors tu empoignes ton joystick, tu te cales bien au fond de ta chaise et tu joues à l'un de ces dix jeux.

Le règlement

Ça y est ? Tu as fait ton meilleur score ? Alors :
1) Tu le notes à l'endroit indiqué et tu vas déposer ce bulletin dans l'urne du revendeur le plus proche de chez toi (liste indiquée ci-contre) ou tu nous l'envoie à la rédaction. (A ce moment-là, nous renverrons ton bulletin au revendeur le plus proche de chez toi).
2) Les revendeurs sélectionneront les dix meilleurs, qu'ils feront jouer devant eux : comme ça ne t'inquiètes pas, personne ne pourra tricher. Tu seras prévenu de la date de "demi-finale" par courrier.
3) En octobre, nous inviterons à Paris les dix meilleurs sur toute la France. Ils se disputeront la finale sur un SUPER NOUVEAU JEU, inédit à ce jour : la gloire pour toi si tu arrives parmi les trois premiers !
4) Tous les demi-finalistes seront primés.

BULLETIN-REPONSE

Bon à découper et à déposer dans l'urne du revendeur le plus proche, ou à envoyer à :
Amstrad Magazine, Jeux Micro-Olympiques, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.

Je choisis un de ces dix jeux et note le score que je fais avec.

ARKANOÏD - GAUNTLET - GHOST'N GOBLINS
GRAND PRIX 500 - MACADAM BUMPER - MGT
MANHATTAN - MLM 3D - PROHIBITION
WINTER GAMES - score : .....

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....

Je certifie sur l'honneur ne pas avoir truqué le score.

Signature

ARMY MOVES



Editeur : Imagine
Genre : "massacre à la tronçonneuse"
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Imaginez la situation : deux pays en guerre, des documents secrets à dérober, des ennemis en pagaille, et un seul homme en face : vous. Laissez-moi rire !

Scénario fleuve (au moins)

Ce jeu raconte l'histoire d'un type un peu étrange, vous en l'occurence, qui appartient au SOC (Special Operation Commandos, soit en français Commandos pour Opérations Spéciales), un régiment d'élite (notons au passage l'humour dont fait preuve Imagine, qui n'hésite pas un seul instant à citer ses concurrents dans ses logiciels) dont le but inavoué est de remplir les missions les plus dangereuses. Et justement, dans un coffre-fort du quartier général ennemi, se trouvent des documents dont l'importance pourrait bien décider de la fin du conflit qui oppose actuellement les deux pays en guerre (lesquels ? Je n'en sais strictement rien). Or donc, la présente mission du SOC consiste à aller dérober ces documents. Mais il faudra auparavant traverser moult jungles et déserts, affronter des milliers, des millions, et peut-être plus, des milliards d'ennemis déchaînés. Comme de bien entendu, seuls les meilleurs parmi les meilleurs seront aptes à remplir cette mission (à la noix).

Le jeu se divise en sept parties distinctes, et il faut terminer chaque section avant de pouvoir passer à la suivante, ce qui est somme toute assez logique. Ce n'est qu'une fois la dernière partie accomplie que le joueur ébahi pourra accéder au Q.G. (quotient gintellectuel) ennemi.

La première phase de la mission consiste à atteindre la base d'hélicoptère ennemie, non sans en découdre farouchement. On dispose pour cela d'une jeep équipée de missiles sol/sol pour abattre sans pitié de bien vilains camions et de missiles sol/air pour désintégrer des hélicos rapaces. Une fois cette base atteinte, il faudra réussir à subtiliser un hélico et décoler avec vers de nouvelles aventures. Surviennent alors les trois phases suivantes.

Il s'agit maintenant, aux commandes dudit hélico, de survoler déserts (phase 2), mers (phase 3) et jungles hostiles (phase 4), tout en évitant les chasseurs aériens ennemis qui font rien qu'à vous embêter. Une fois tous les dangers écartés et l'héliport junglesque atteint, on reçoit un code secret qui permet d'accéder à la seconde face de la cassette ou disquette, qui contient les trois dernières phases de la mission (je ne sais pas si toute cette phrase est vraiment très claire, mais avec un peu d'entraînement on arrive à en saisir le sens global).

A pied maintenant, il faut se frayer un chemin à travers les marécages jusqu'aux barraquements de l'ennemi. Des soldats qui ne portent pas le même uniforme que vous ne se gêneront pas pour vous balancer des grenades à tout-va, qu'il faudra bien sûr éviter sous peine de mort immédiate. La nuit, seuls les reflets (rouges) des yeux de ces mécréants vous permettront de les repérer et d'éviter leurs projectiles meurtriers.

Et comme si cela ne suffisait pas, des toucans géants (vilains zoziaux pas beaux) essaieront de vous transpercer de leur bec acéré. Tout cela dans une ambiance bien marécageuse, avec les sables mouvants et tout et tout.

Phase six : les barraquements ennemis sont atteints, vous êtes content. Hélas ! Vous vous apercevez rapidement que vous avez oublié votre opinel dans votre base, et décidez de refaire tout le chemin en sens inverse. Non, un peu de sérieux, je vous prie. On n'est pas à "Minute", ici. En fait, il faut échapper au regard perçant des sentinelles averties, qui ne demanderont pas mieux que de vous canarder dans tous les sens, et repousser toutes les attaques ennemies, jusqu'à avoir nettoyé tout le quartier. Ce n'est qu'une fois tous les opposants que vous pourrez enfin accéder à la septième et dernière partie du jeu. Ça y est, c'est fait : tous ces macaques sont morts, il ne reste plus qu'à parvenir au bunker où sont cachés les plans, à ouvrir le coffre-fort, dérober les documents, et siffler une bonne bière pour se féliciter. Ce qui n'est pas si simple que ça en a l'air, puisque le bunker est solidement gardé par des planqués qui n'avaient pas participé à la bataille précédente.

Ça fait beaucoup, hein ?

Le jeu en lui-même est relativement bien réalisé. Relativement parce que beaucoup trop difficile pour le commun des mortels. Sinon, il faut bien avouer qu'il fait preuve d'une grande qualité graphique, d'une bonne ambiance musicale tout le long du jeu (ce qui est rare, d'habitude on n'a droit à de la musique que pendant la page de présentation), et d'une animation sans reproche. Toutefois, le seul inconvénient, et il est de taille, que l'on puisse trouver à Army Moves est un manque total d'intérêt pour qui n'est pas fanatique du "pan-pan, boum-boum", "ah ça y est je suis mort", "ARRGH...".

Sept phases SCHREIBER



Passez à l'action et entrez dans la légende!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM*™

La version oi du chef d'oeuvre Atari Coin-Op







Les images sont identiques à celles de la version Coin-Op.

Prenez votre feutre et votre fouet puis endossez la cape du légendaire Indiana Jones! Soyez prêts à affronter la plus dangereuse des aventures – prendre d'assaut le Temple of Doom maudit et sauver les enfants prisonniers ainsi que les pierres magiques de Sankara!

Attention aux ennemis et aux dangers qui se trouvent sur votre chemin. La terrifiante épée des gardes Thuggee qui se battront jusqu'à la mort; des cobras vénéneux porteur de mort; empruntez les voies ferrées souterraines et traversez des fosses insondables tout au long de votre aventure.

Vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre habileté. Allez à la limite de vos forces, tentez votre chance et les pierres magiques seront peut être à vous!

U.S.® GOLD
All American Software

ATARI®
GAMES

1985 Lucasfilm et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.
*Marques déposées de Lucasfilm Ltd., sous licence. Licence attribuée à U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Téléphone 93 42 71 44.

Pour: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST

SCALEXTRIC

Pilotez une Formule 1, les yeux fermés

Avez-vous connu les joies du "Circuit 24" ? Vous est-il arrivé de passer des heures à construire un parcours de formule 1 et des jours à regarder foncer les petites voitures électriques ? Aujourd'hui, Scalextric vous propose de retrouver les intenses minutes de plaisir de votre enfance avec une version informatique du célèbre jouet.

Editeur : Leisure Genius
Genre : course auto
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★●
Originalité : ★★★



Premier plaisir : construire un circuit. Pour cela, vous disposez d'une série de droites et de courbes plus ou moins serrées que vous devez disposer les unes à la suite des autres. La taille de l'écran limite la longueur totale du circuit mais toutes les chicanes et lacets sont possibles. Alors qu'un parcours est irréalisable avec le jouet, l'ordinateur, lui, le permet. Par exemple, vous pouvez faire un colimaçon, passer plusieurs fois au même endroit ou encore croiser vos routes entre-elles. Dix-sept circuits tout prêts, représentant des grands prix de formule 1 comme Monza, Rio, Imola et les autres, sont préprogrammés et livrés avec le logiciel. Mais attention ! Si vous possédez un 464 muni d'un lecteur de disquette, il ne vous sera pas possible de lire les circuits sur disquette. En effet, le programme teste s'il est en présence d'un 464 ou d'un 6128. Il fait alors ses sauvegardes et chargements sur cassette dans le premier cas et sur disquette dans le second !

Pas une simulation de grand prix

Ne vous imaginez pas au volant d'une vraie formule 1. Scalextric n'est pas une simulation de grand prix, mais un jeu de "Circuit 24" informatisé. Mettez la manette en avant toute et attendez que ça se passe. Pas besoin de tourner le volant puisqu'il est impossible de sortir de la route ou d'un virage. Cette absence de danger et de liberté dans le pilotage est frustrant. Dans un véritable "Circuit 24" les voitures sortent de la route dès que vous allez trop vite. Pourquoi ne pas avoir laissé cet intérêt dans la version informatique au demeurant fort bien réalisée ?

Patrick Yoann



NEWS

Suite de la page 10
tent, elles, carrément dans un autre monde. De la calculatrice, dont les ressources s'étendent du businessman au programmeur, et qui peut en outre se transformer en pseudo-traitement de texte pour permettre l'argumentation d'un calcul, au répertoire téléphonique composeur (déjà présent sur la précédente version mais nettement amélioré), en passant par l'agenda venant vous avertir sous n'importe quelle autre application de l'imminence d'un rendez-vous, tout cela et bien d'autres choses encore, font le SK+ le logiciel d'après-demain. De l'avis même de Ph. Kahn, la création de ce super outil de bureautique résulte de la plus pure folie... Quant à sa sortie en France, mystère. Les Américains, eux-même, ne soupçonnent pas encore l'existence de "Cricket" (nom de code du prototype), c'est tout dire. Une chose est sûre, le succès de SK+ ne fait d'ores et déjà aucun doute, puisqu'il répond, une fois de plus, à une demande dont l'existence est prouvée par la vente exceptionnelle de deux millions d'exemplaires du Sidekick original.

On s'occupe de ta souris !



T'inquiète pas vieux, on n'en veut pas à ta "meuf". Mais on a décidé de s'occuper de ta souris...
"On", c'est Innelec qui commercialise deux nouveaux gadgets : le "Mouse Mat" et la "Mouse House". Le premier (prix public conseillé : 120 F). est un tapis sur le lequel la petiote va pouvoir glisser à merveille. Le second coûte 60 F et est un petit bout de fourrure recouvrant le charmant animal. C'est-y pas mignon, tout ça ?

Ability + : un nouvel intégré "tré bo, pas cher"

A la suite d'accords exclusifs entre Innelec et Migent, le distributeur français lance actuellement sur le marché un nouvel intégré "Ability +" pour le prix sympathique de 1495 F HT. De plus amples renseignements vous seront fournis dès notre prochain numéro.

Tuner TV Ordividuel: pas de redevance !

Contrairement à ce que nous annoncions lors du dernier test du Tuner TV distribué par Ordividuel, il ne sera pas nécessaire de payer la redevance télé en achetant ce périphérique. C'est Ordividuel lui-même qui a réussi à obtenir cette disposition en faisant valoir que les magnétoscopes ne payaient plus rien non plus. Chic et Youpie : la télé gratos !

Fil et Hitech toujours prêts:

L'été tant attendu est enfin là. Synonyme de vacances ensoleillées, mais aussi de sécheresse, il sera, cette année encore probablement très meurtrier. L'arrivée sur le marché de Canadair, Hitech Productions distribué par FIL. tombe donc au bon moment : à l'époque où malheureusement la forêt provençale s'enflamme.
Le jeu, bien fait au demeurant est basé, comme l'on s'en doute, sur le combat que livrent annuellement les pompiers contre les incendies de forêts.
L'éditeur et le distributeur participent en plus à la souscription lance par l'association "SOS Pompiers du Ciel" basée à Marignane, dans le but d'acquérir un Canadair en juin 88. Le don s'élève à 1,00 F par logiciel vendu.
Si vous désirez soutenir davantage cette action. Il vous suffit de contacter l'association au 91.37.40.00.

Le PCW Show de Londres : c'est du 23 au 27 septembre prochains

Le plus important salon de micro-informatique de Grande-Bretagne, le PCW Show ouvre ses portes cette année, le 23 septembre. Que tous les amoureux des jeux en profitent pour aller faire un petit tour à Londres : pour sa dixième édition, ce PCW se félicite de l'arrivée en force des "super-grands" du jeux électronique : les Américains Elec-



Jessico

les Supers Promo!

DISQUETTE 3" POUR AMSTRAD

3" CF2 **20,F50*** * par 100

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

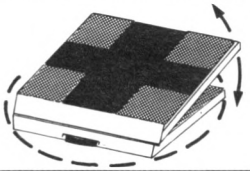
HOUSSES POUR AMSTRAD

JEU COMPLET MONITEUR + CLAVIER
PRECISER MONOCHROME OU COULEUR

DMP 2000/3000		75F
FD1		65F
CPC 6128	MONOCHROME OU COULEUR	94F
CPC 464	MONOCHROME OU COULEUR	94F
PCW 8256/8512		129F
PC 1512	MONOCHROME OU COULEUR	105F

ACCESSOIRES POUR AMSTRAD

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



CABLES D'EXTENSION
Ne restez plus colle à votre ordinateur
Câble centronics Amstrad/imprimante 140F
Câble FDI 110F
Câble rallonge (1m.)
écran/clavier 464/664/6128 ..... 140F
Câble d'extension du port (10cm.) .. 170F
Câble magnéto cassette/CPC 55F
Câble d'extension Joystick (2m.) 65F

RUBANS POUR IMPRIMANTES
8256/8512 ..... 56F
DMP 2000 ..... 56F
DMP 3000 ..... 59F

PERIPHERIQUES POUR AMSTRAD

JOYSTICKS
Les meilleurs JOYSTICKS au monde compatible avec tous les ordinateurs autofire. GARANTIE : 12 mois
CHEETAH 125+ Le Joystick explosif. Prise 2ème Joystick. 4 boutons de tir, très sensibles, une merveille en main.
PRIX EXPLOSIF 95F
CHEETAH MACH1+ MICROSWITCHES
Confortable, robuste, précision inégalée, 8 directions de contrôle, recentrage automatique, socle 4 ventouses, poignée avec armature indestructible ... 149F
PHASOR 1 Très grande précision, microswitches ultra-sensibles, droitiers-gauchers ..... 115 F

DK'TRONICS

	464	6128	8256
Extension mémoire 256K	785F	785F	
Extension mémoire 64K	445F		
Silicon disc 256K	785F	785F	
Extension mémoire 512K			290F

BOITIERS DE RANGEMENT
PROTO 10x3" 59F
JSY 48 48x3" 119F*
JSY 80 80x3"1/2 ..... 119F*
DD 50L 50x5"1/4 ..... 119F*
* Boitier livré avec serrure + clé

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

BON DE COMMANDE EXPRESS AMS 08/87
à retourner à JESSICO IMPEX - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie échange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT

Signature obligatoire

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

*DOM-TOM 40F

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

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

N° CB
date d'expiration .....
NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL

NEWS

tronic Arts et Microprose et les Japonais Sega, Nintendo et Konami.

Hitech, le sauveur du PCW

Il y a des jours où tout va mal. On se lève mal, on déjeune mal, et pour finir... une bonne panne de courant vient effacer en une fraction de seconde les 25 premières pages de l'autobiographie palpitante d'un détective miteux à la retraite... (Mike Hammer, épisode 3027). Bref, tout cela pour vous dire que l'on ne prend jamais assez de précaution et que deux valant mieux qu'une, je m'en suis allé habiter près d'un hopital, tout en équipant mon PCW de Pro-tech, l'anti-coupure.

Pro-tech est plus qu'une simple sécurité. En effet, situé dans le même ordre de prix (1500 F TTC), que ses concurrents directs, il ne se contente pas d'assurer une micro-sauvegarde, inutile dans de nombreux cas, mais alimente la totalité de l'appareil (hormis l'imprimante) durant une dizaine de minutes, temps largement suffisant pour effectuer l'ensemble de la sauvegarde. Il est important de noter que l'autonomie donnée plus haut n'est limitée d'aucune manière, mais qu'elle dépend uniquement de la source d'énergie raccordée - ainsi, une batterie de douze volts de moto permettra au Pro-tech de tenir ses fonctions durant environ 3 heures. Bien qu'il puisse être considéré comme un véritable onduleur, ce petit appareil n'en a ni le poids (1300 grammes), ni le prix, qui correspond au tiers de celui d'un onduleur d'une autonomie de 10 minutes. Pour de plus amples renseignements, s'adresser à Hitech Productions, 32, rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. 85.93.20.01.

Fleet Street: enfin ils l'ont...

Nous attendions tous, avec une impatience non feinte, la venue sur le marché de ce super logiciel de P.A.O. (Publication Assistée par Ordinateur) qui est Fleet Street Editor. Notre attente se voit enfin récompensée par la conclusion de l'accord entre France Image Logiciel (autrement dit FIL) et Mirrorsoft, concernant la distribution exclusive du logiciel, en français, sur PCW et plus tard sur CPC. La commercialisation de F.S.E a déjà débuté, mais uniquement dans sa version anglaise. La francisation sera terminée pour septembre de cette année. D'un excellent rapport qualité/prix (690 F TTC), Fleet Street Editor offre l'ensemble des caractéristiques qui sont l'apanage des meilleurs programmes existant actuellement : éditeur de texte intégré, bibliothèque d'images immédiatement exploitables, calibrage des textes avec cesure des mots, etc...

Pour tous renseignements, contacter FIL. Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. 48.97.44.44.

Cedic/ Nathan : collection Aide-Mémoire

Ces petits livres d'un format aisément manipulable ne sont pas des ouvrages d'apprentissage mais de véritables rappels très concis des commandes de logiciels professionnels très connus. Ainsi, viennent s'ajouter aux aide-mémoires MS-DOS, TEXTOR, VISIO 3 PC deux nouveaux ouvrages :

— Aide-mémoire Word (48 pages - 49 F) et Aide-Mémoire Framework (148 pages - 49 F) tous deux écrits par Philippe Moreau.

Viennent également de paraître :

— MS-DOS version 3.10 : écrit par Van Wolverton, cet ouvrage est la nouvelle édition du livre de référence signé Microsoft. 423 pages - 265 F.

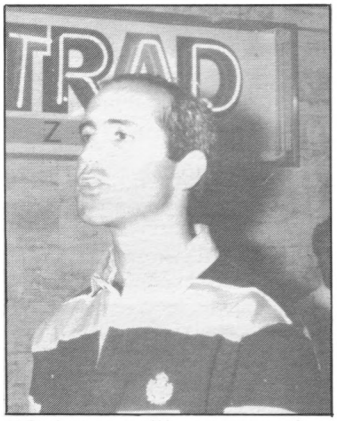
— Guide pratique de Multiplan : ce livre est une réédition du "Guide pratique de Multiplan" avec un complément à la version initiale. Une première partie aborde les apports nouveaux tandis que la deuxième est consacrée aux applications.

La soirée du 22 juin 1987 à la Géode : "c'était bien, c'était chouetteu..."



Jean Kaminsky présente ses "bébés".

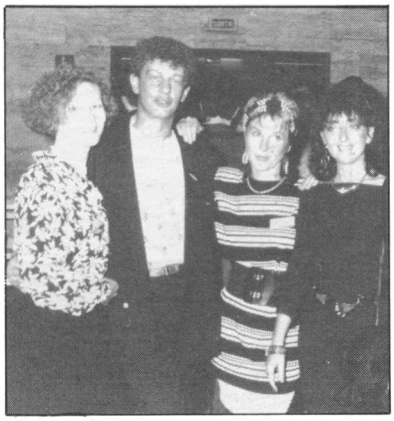
Le 22 juin 1987 fut une "grande soirée". Nous vous en dévoilons certains des moments les plus "saisissants". Jugez vous-même : Amstrad Magazine soufflait joyeusement sa seconde bougie, 1st Magazine faisait son entrée dans le monde et Compatibles PC Magazine arrosait sa percée réussie dans le microcosme des revues micro-informatiques (premier magazine en chiffre de vente de la presse "pro" PC). Bref, le groupe Laser Presse euphorique, avait décidé de faire la fête avec tous ses parrains-marraines. Merci à eux tous d'être venus ! (Voici en exclusivité la photo des "pluss bo"!!)



"Qu'est-ce qu'ils ont mes softs, ils vous plaisent pas mes softs ?" (Thomas Ormond, Microprose France).



Le plus remarqué (comme d'habitude) : Cameron Macsween, responsable de Mastertronic et Sega pour la France.



Ordividuel (Claude Monniat) et ses admiratrices, de gauche à droite : Anne Jourdan (pub PCM), Christine Gourmelon (pub Amstrad Mag.), Babeth Duche (Cameron).

Un "regroupement" d'éditeurs : Emmanuel Viau et Philippe Ulrich, (Ere Informatique), Christophe Sapet (Infogrames) et Bertrand Brocard, (Cobra Soft).



Quand deux attachés de presse découvrent une nouvelle revue : Sabine Robert (Infogrames) et Laurence Colin (Innelec).

Amstrad France (Jean Cordier et Eric Zingraff) découvre 1st avec Jacky Assor (Vidéoshop)





LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

AMSTRAD

Nouveautés...

3 AS		179F
BARBARIAN	85F	
BUBBLER	89F	129F
BASKETBALL	85F	125F
CHIFFRES ET LETTRES	189F	269F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	85F	129F
COSA NOSTRA	135F	189F
DAKAR 4X4		179F
DESPOTNIK		229F
DOGFIGHT		129F
ENDURO RACER	99F	145F
EXPRESS RAIDER	89F	129F
ERE HITS N°1	149F	225F
GOLD HITS II	99F	149F
GREYFELL	89F	129F
GUILD OF THIEVES (6128)		209F
HAWAII		135F
HYDROFOOL	85F	125F
INERTIE	139F	179F
KINETIK	85F	125F
KNIGHT ORK	159F	159F
LAST MISSION	135F	189F
LEADER BOARD TOURNAMENT		125F
LEVIATHAN	85F	125F
LUKY LUKE		165F
MAG MAX	85F	125F
MARIO BROTHERS	85F	125F
MARCHE A L'OMBRE	139F	185F
METRO CROSS	95F	129F
MIROIR ASTRAL		189F
NEMESIS THE WARLO		129F
NECROMANCIEN	99F	149F
ROBINSON CRUSOE		165F
SARECEN	89F	135F
STAR RAIDERS II	99F	149F
SPY VS SPY II	85F	129F
STRYFE		225F
SUPER HITS	99F	149F
TUER N'EST PAS JOUER	NC	NC
WORLD GAMES	89F	
ZOMBI	139F	165F
GOLF TROPHEE	118 F	189 F
LEGENDE	149 F	199 F
LES CLASSIQUES	145 F	199 F
CESNA OVER MOSCOU	145 F	185 F
PROFANATION	NC	NC
BARBARIAN	85 F	129 F
TEMPLE OF APHSAI	NC	NC
WORLD GAMES	89 F	NC
PAPER BOY	85 F	125 F
TUER N'EST PAS JOUER	119 F	159 F

SELECTION

10 TH FRAME BOWLING	99F	139F
1001 BC	124F	189F
3D GRAND PRIX	89F	139F
ACADEMY	89F	129F
ACROJET (F)	99F	149F
ARKANOID	89F	129F
AU REVOIR MONTY	89F	129F
ACE	89F	139F
ACE OF ACES	99F	139F
ADVANCED ART STUDIO		215F
ALIENS	89F	139F
ASPHALT	129F	165F
BACTRON	129F	169F
BALLBLAZER	99F	139F
BALLBREAKER	99F	139F
BIG 4	99F	139F
BILLY LA BANLIEUE	124F	178F
BOB WINNER		169F
BOMBJACK 2	85F	125F
CYRUS CHESS	89F	139F
DAMES 3D CHAMPION	115F	179F
DESPOTING DESIGN	145F	215F
DRAGON'S LAIR 2	89F	139F
DONKEY KONG	79F	139F
EREBUS	109F	138F
FAIAL		179F
FER ET FLAMME		249F
FIVE STAR GAMES	89F	139F
FLASH	139F	195F
GAUNTLET	89F	135F
GOLD HIT 2	99F	139F
GOONIES	89F	139F
GRAND PRIX 500	135F	165F
GRAPHIC CITY	139F	164F
HEARTLAND	89F	139F
HIT PACK	89F	139F
HIT PACK 2	89F	125F
HMS COBRA	285F	285F
INCANTATION		195F
IKARI WARRIOR	85F	130F
INFILTRATOR	89F	139F
K Y A	139F	195F
KONAMI'S COIN OP HITS	89F	129F
KONAMI'S GOLF	89F	139F
LA CITE PERDUE		179F
LEADERBOARD	99F	139F
LE PACTE		199F
LE PASSAGER DU TEMPS		195F
LES AVENTURES DE JACK BURTON	119F	159F
LES PASSAGERS DU VENT	285F	285F
LES PASSAGERS DU VENT II	285F	285F
LIGHT FORCE	89F	129F
MANHATTAN 95	125F	155F
MAD DOG	129F	179F
MASQUE		159F
M'ENFIN	133F	165F
MERCENARY	99F	
MEURTRE EN SERIE	249F	285F
NEMESIS	89F	125F
NOW GAMES 4	89F	
PAC MAN		99F
PACK UBI		
PACK FIL 2	149F	195F
PROHIBITION	125F	189F
RELIEF ACTION (+ lunettes)	159F	195F
RANA RAMA	89F	139F
SABOTEUR II	89F	139F
SAILING	99F	139F
SAPIENS	129F	189F
SCALEXTRIC	99F	139F
SCHOCKWAY RIDER	89F	139F
SENTINEL	89F	125F
SIGMA 7	95F	139F
SILENT SERVICE	89F	139F
SORCERY PLUS		129F
SPACE HARRIER	85F	139F
SRAM		165F
SRAM II		165F
STARGLIDER	139F	176F
STRIKE FORCE COBRA	99F	139F
STRYFE	139F	189F
SUPER CYCLE	99F	139F
TENNIS 3D	109F	149F
THAI BOXING	85F	127F
THEY SOLD A MILLION I II III	89F	139F
TOMAHAWK	89F	139F
TRIVIAL PURSUIT	179F	245F
T.T. RACER	89F	139F
UCHI MATA	99F	139F
WINTER GAMES	89F	139F
XENO	89F	119F
YIE AR KUNG FU II	89F	129F
ZARK DAVOR	99F	145F

PCW 8256

3D CLOCK CHESS	169F
AMSTRADAMES	189F
ANNALES DE ROME	189F
BATMAN	149F
BLOCUS	165F
BILLARD (STEVE)	139F
BOB WINNER	219F
BRIDGE PLAYER	169F
CYRUS II CHESS	139F
FRANCK BRUNO'S BOXING	165F
FAIRLIGHT	139F
FOURTH PROTOCOLE	175F
GUILD OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	199F
HEATHROW AIRPORT	125F
KNIGHT ORK	209F
LEADER BOARD	184F
ORPHEE	169F
STARGLIDER	249F
STRIKE FORCE HARRIER	169F
THE PAWN	239F
TUER N'EST PAS JOUER	NC
TOMAHAWKS	159F
TRIVIAL POURSUIT	229F
TOP SECRET	259F
MULTIPLAN	499 F
PCW GRAPH	319 F
RUBIS (gestion)	489 F

PC 1512 ET COMPATIBLES

LIVRES

PC 1512 GUIDE BASIC	111F
PC 1512 LIVRE DU BASIC	168F
DOS PLUS S/AMSTRAD	158F
GEM SUR AMSTRAD PC	199F
CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD	210F
MANUEL REF TECHNIQUE PC	230F
CLEFS POUR MS DOS 2	199F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199F

UTILITAIRES

ALADIN (tresorerie)	985F
ALIENOR II PC	1638F
BASOR	1615F
COMPTA GENERALE	995F
DBASE II	1236F
DBASE III +	5595F
FACTURATION ET STOCK	1308F
FASST (ASSEMB-DESASSEMB)	795F
FRAMEWORK 1"	1236F
GEM WRITE PC 1512	1091F
GRAPH IN THE BOX	939F
MULTIPLAN JUNIOR	569F
MULTIPLAN V3	2315F
MUSIC CONSTRUCTION SET	149F
NEWSROOM	339F
PC TYPE +	846F
PACK PRACTI	995F
PRINT MASTER PLUS	280F
REFLEX WORKSHOP	575F
SUPERCALC 4	3280F
SOLUTION PC 1512	1803F
TEXTOR 3	2835F
TURBO TUTOR	325F
TURBO DATABASE TOOLBOX	494F
TURBO EDITOR TOOLBOX	494F
TURBO GRAPHICS TOOLBOX	494F
TURBO PROLOG	826F
TURBO PASCAL	825F
VP PLANNER	1155F
WORD JUNIOR	948F
WORK WRITER	435F

JEUX

ARCADE CLASSIC	175F
ARCHON	189F
ASTERIX	215F
BALANCE OF POWER	231F
BALANCE OF POWER	225F
BATTLE OF ANTIETAM	345F
BLACK CAULDRON	279F
BOULDERDASH 2	99F
BRIDGE 4.0	178F
BRUCE LEE	190F
CASQUE DES FORG + SYST	169F
CONFLICT OF VIETNAM	275F
CHAMPIONSHIP GOLF	298F
CHESS	215F
CHESS MASTER 2000	281F
CYRUS II CHESS	157F
CRUSADE IN EUROPE	259F
DAKAR 4X4	185F
DAMBUSTER	279F
DESTROYER	215F
DUNGEON SYSTEM	115F
ECHEC 3 D	199F
EDEN BLUES	245F
F-15 STRIKE EAGLE	195F
F-15 STRIKE EAGLE PC 1512	215F
FLIGHT SIMULATOR	415F
FOURTH PROTOCOLE	175F
GALAXIAN	115F
GREAT ESCAPE	185F
GRAND PRIX 500	209F
GUIL OF THIEVES	259F
HISTOIRE D'OR	235F
HACKER II	185F
HMS COBRA	285F
INFILTRATOR	225F
KARATEKA	249F
KING QUEST III	349F
KARMA	229F
KNIGHT ORK	209F
LODE RUNNER	355F
MGT	215F
MEAN 18 GOLF	159F
MINDSHADOW	255F
MASQUE	249F
MACADAM BUMPER	285F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRE EN SERIE	285F
NECROMANCIEN	149F
PHANTASIE	279F
PINBALL CONSTRUCTION	175F
PITSOP 2	159F
PAWN	259F
PASSAGERS DU VENT	285F
PASSAGERS DU VENT 2	285F
PHALSBERG	285F
PHOHIBITION	245F
ROADWAR 2000	215F
ROBINSON CRUSOE	189F
SHANGAI	215F
SPACE QUEST	279F
STARGLIDER	175F
STRIP POKER	175F
SUMMER GAMES 2	155F
SABOTEUR II	159F
SOLO FLIGHT	189F
SILENT SERVICE	225F
SPITFIRE ACE	175F
SRAM	245F
TRACKER	209F
TASS TIME	175F
TEMPLE OF APSHAI	399F
TENTH FRAME BOWLING	315F
TOP GUN	175F
TRIVIAL POURSUIT	299F
ULTIMA 3	195F
WINTER GAMES	159F
WORLD GAMES	215F
ZOMBI	259F

PÉRIPHÉRIQUES

ADAPTATEUR EN V	168F
DISQUETTES VIERGES AMS(x10)	290F
HOUSE 464 ET 6128	115F
HOUSE PCW	230F
JOYSTICK AMSTRAD	140F
JOYSTICK II TURBO	140F
LIGHT PEN CPC	169F
LIGHT PEN PCW	249F
MOONRAKER	89F
PROFESSIONAL STANDARD	155F
PROFESSIONAL AUTOFIRE	178F
QUICKSHOT II	75F
QUICKSHOT II +	117F
SYNTHETISEUR VOCAL K7	449F
SYNTHETISEUR VOCAL D	477F
SPEED KING	109F
THE STICK	149F

Pour tous les autres titres nous contacter.

Code accès 3615

58, rue des Camélias — 94140 ALFORTVILLE
Téléphone 43 96 57 84 - 43 96 57 83

Vente par correspondance uniquement.

Tapez CLUBTEL Code STAR

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

AMS 08/87

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX

TOTAL	
Frais de Port	+ 0 F
TOTAL	

Payer par Carte Bleue carte bleue CB

□□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

Date d'Expiration ...../..... *Signature :*

Dom-Tom et Export : Port **20 + 30 francs**

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

NOM _____

Prénom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____ Tél. _____

MODE de REGLEMENT

Chèque ☐ Mandat-Poste ☐

Contre-Remboursement **+ 20 F.** ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

"LOGICIELS PAS CHERS, LOGICIELS PAS CHERS..."(*)

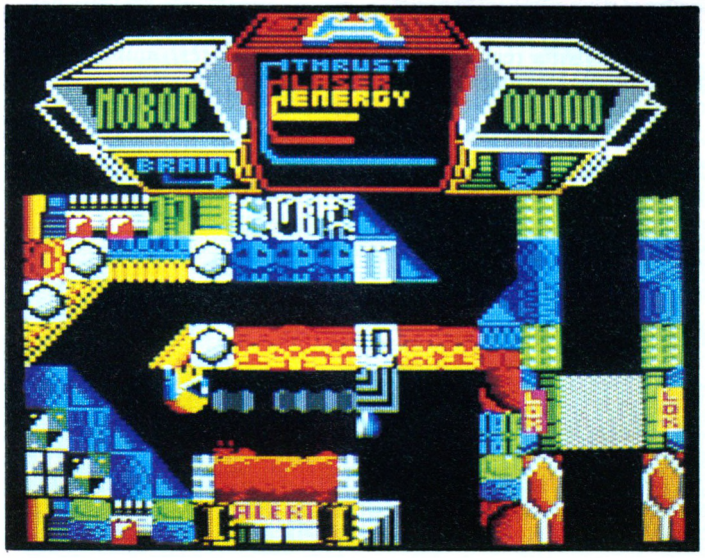
Quand on pense "Budget Software", on pense automatiquement à Mastertronic. Parmi les dernières nouveautés, nous en avons essayées plusieurs que nous vous présentons sommairement. Rappelons que la gamme "normale" propose des logiciels à 29,90 f et que la gamme M.A.D. (Mastertronic Added Dimension) affiche fièrement des prix de 44,90 f TTC.

Dans l'ensemble, le rapport qualité/prix est excellent. On peut trouver du mauvais comme de l'excellent, la majorité étant plutôt bonne... Reproche commun à tous ces logiciels sur cassette : les temps de chargements de nature à faire bouillir un possesseur de lecteur de disquette habitué à une certaine célérité et confort de chargement...

Ceci dit, les plus jeunes (les autres aussi) pourront à moindre frais éteindre leur faim de logiciels : jouez, Mastertronic s'occupe du reste...

* Titre à fredonner sur le même air que celui de votre vendeur de fraises...

Terminus, la planète carcérale



L'histoire se déroule en 5027 alors que le "System" régit l'Univers entier. Seule une bande d'irréductibles adolescents, les Wranglers (sans publicité d'aucune sorte) ose braver le pouvoir et le savoir du "System". Leurs actions sont les dernières chances pour libérer la jeunesse d'un joug oppresseur. Votre mission sera de les aider à récupérer leur chef fait prisonnier et caché dans l'une des 512 salles que comporte le satellite Terminus.

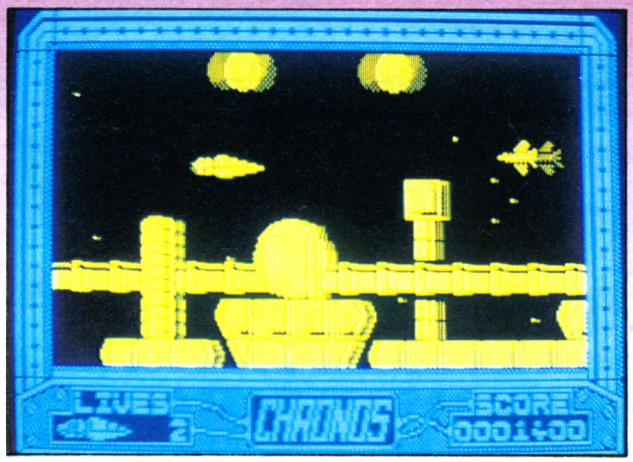
Jeu de type "Sorcery", multi-salles et multi-personnages, Terminus est avant tout un jeu d'arcade et d'adresse ; vous partez d'une salle de téléportation et après avoir choisi votre personnage (chacun a des caractéristiques), vous commencez votre quête meurtrière...

Les écrans en mode O sont très colorés, très variés et donc agréables à regarder. Les animations, pour leur part, sont bien réussies et les bruitages sympathiques. Les personnages à la physionomie changeante sont très mignons.

Même si le scénario et la réalisation sont "classiques" et font un peu "déjà vu", ce logiciel de la gamme MAD (à 44,90 francs) pourra satisfaire les passionnés qui trouveront qu'à ce prix c'est une affaire... Ils auront raison.

* NDRL : Comme convenu, pour le chèque, écrire au journal qui transmettra (peut-être !).

Libérez chronos :



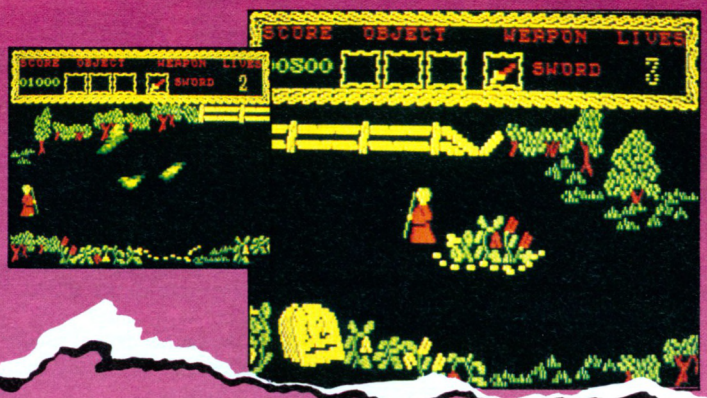
Le dieu Chronos a été emprisonné par ses créations, les Weavers. Les six autres dieux vont envoyer leurs champions pour défaire les Weavers et libérer Chronos (pris dans la trame temporelle) et vous devrez vous frayer un chemin parmi six niveaux différents.

Bien entendu, vos ennemis ont placé de sévères défenses et plus vous avancerez vers le point de détention de Chronos, plus votre progression sera rendue difficile. Les Weavers ne vous feront pas de cadeaux et vous aurez intérêt à beaucoup vous déplacer et surtout tirer ! Concrètement, vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau spatial et vous vous déplacez (en tirant) dans des décors bien réalisés mais un peu lassants (monochromes) de villes orbitales et villages stellaires futuristes. La présentation est soignée tant pour la sélection des options qu'au niveau de la redéfinition des caractères. Le jeu est assez rapide : l'animation est correcte. En l'absence de musique, les bruitages (peu diversifiés) seront là pour vous rappeler que vous êtes dans un jeu guerrier. Le jeu est très simple puisque vos seuls indicateurs sont score et vies restantes.

L'ensemble est correct quoique très vite lassant. Il bénéficie malgré tout d'un bon rapport qualité/prix et d'une réalisation honnête.

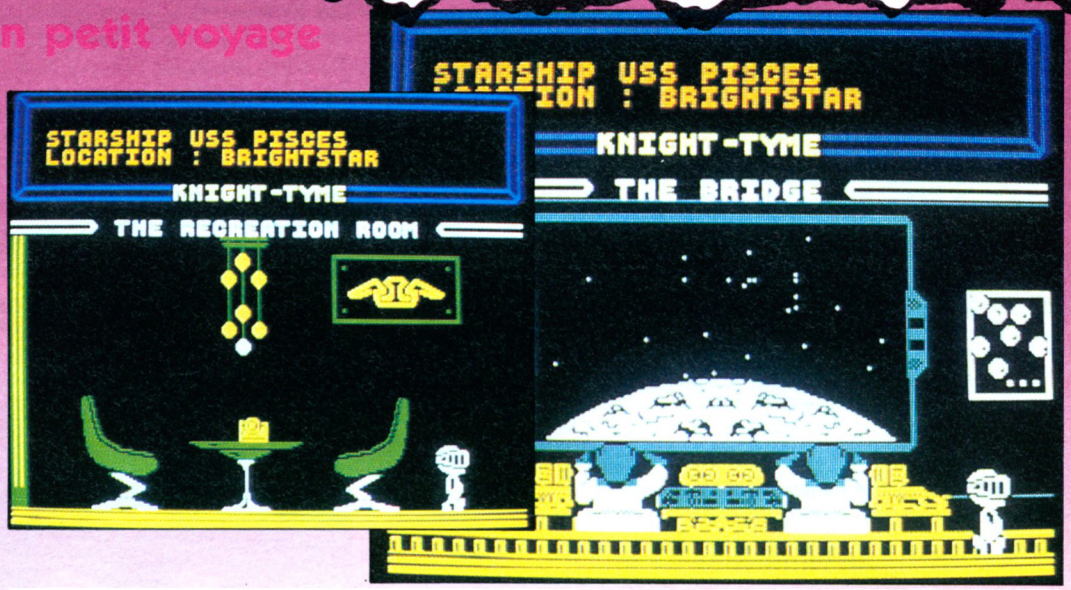
The curse of sherwood

Robin des Bois et ses acolytes vont pouvoir, grâce à vous, relever leur plus grand défi. Heureusement car la forêt de Sherwood est aujourd'hui dominée par la secte de Sagalia. Depuis un moment, Robin et ses hommes en affrontent les membres, mais en vain. A noter qu'il y a fort à parier que le poème du parchemin sacré (en anglais) ne vous donnera pas les "trucs" pour gagner du premier coup mais avec un peu d'entraînement, vous devriez pouvoir très bien vous débrouiller...



The Curses Of Sherwood est une aventure/arcade style "Sorcery", avec de très nombreux décors (la célèbre forêt de Sherwood et ses environs) colorés mais assez grossiers. Le jeu est rapide mais on peut reprocher une certaine faiblesse des animations, certes réussies, mais pas très décomposées. Quoi qu'il en soit, on aime ou l'on n'aime pas mais encore une fois, à ce prix là (29,90 f), c'est une bonne affaire !

Knight tyme : un petit voyage dans le temps

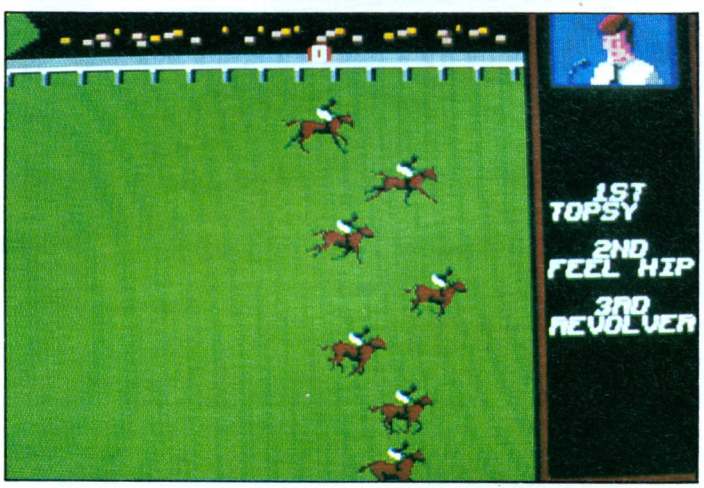


La situation du jeu vous rappelle que vous avez laissé le Magicien Gimbal dans Stellbound et que vous vous retrouvez, cette fois, dans une aventure curieuse, à bord d'un vaisseau spatial de commerce du 25e siècle ! Il va encore vous falloir des trésors d'ingéniosité pour triompher des embûches et retrouver le chemin vers votre époque... Voilà, en gros, le sujet de Knight Tyme. Une chose est certaine : si vous avez (comme nous...) adoré Spellbound, vous aurez beaucoup de plaisir à retrouver le petit héros en armure dans de nouvelles aventures. La réalisation du jeu est toujours aussi soignée : décors de qualité, animation amusante. Cette aventure/arcade vous permet en effet d'examiner des objets, des personnages, de prendre ou poser diverses choses et ce, tout à partir du joystick, ce qui est toujours aussi convivial. Un "Spellbound II" ? Pas vraiment. Ce jeu possède ses propres originalités et toutes les qualités de son "ancêtre" Spellbound. Un très bon jeu de la gamme MAD avec en prime une remarquable musique, des couleurs attrayantes et un héros sautillant et très vif.

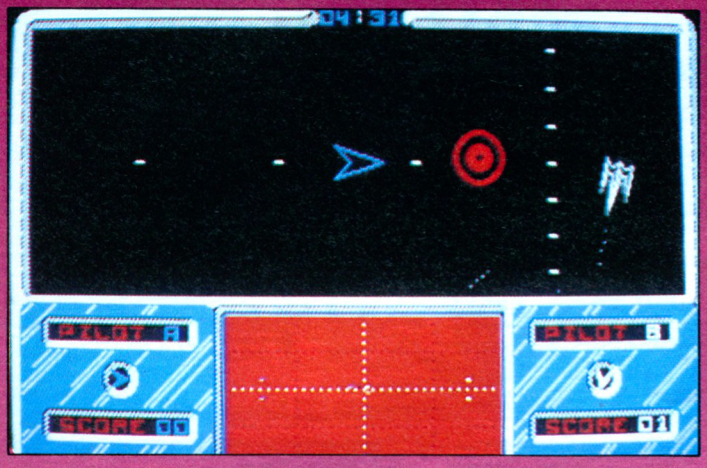


Sport of kings : un sport royal

Les courses et épreuves équestres ont toujours eu un cachet royal et une image noble. Même quand la majeure partie des gens ne s'intéresse aux courses qu'à cause des paris engagés sur la "plus noble conquête de l'homme". Basta, qu'importe ! L'usage qu'on en fait n'enlève rien à la beauté de la chose. Ce logiciel vous propose donc de simuler une journée sur un champ de courses. Surtout jeu de réflexion, "Sport of Kings" permettra à plusieurs joueurs (jusqu'à cinq) de choisir leurs favoris jusqu'à 75 chevaux durant toute une saison. Lorsque chacun a misé selon sa technique, la course débute automatiquement. Vous verrez alors les chevaux s'élancer sur la piste... Entièrement contrôlé par icônes et menus déroulants, ce jeu est très simple à manipuler et devrait intéresser même les plus réfractaires au hippisme. De la gamme M.A.D., ce jeu est vraiment d'une très bonne facture et d'un excellent rapport qualité/prix. A remarquer, dans les animations, la remarquable décomposition des mouvements et les commentaires (animés) du speaker ! A noter qu'une partie en cours peut-être sauvegardée et reprise ultérieurement. Les consultations des cotes, des résultats de la saison, les paris... etc et de très nombreuses possibilités rendent très attrayante et réaliste cette simulation. Encore !

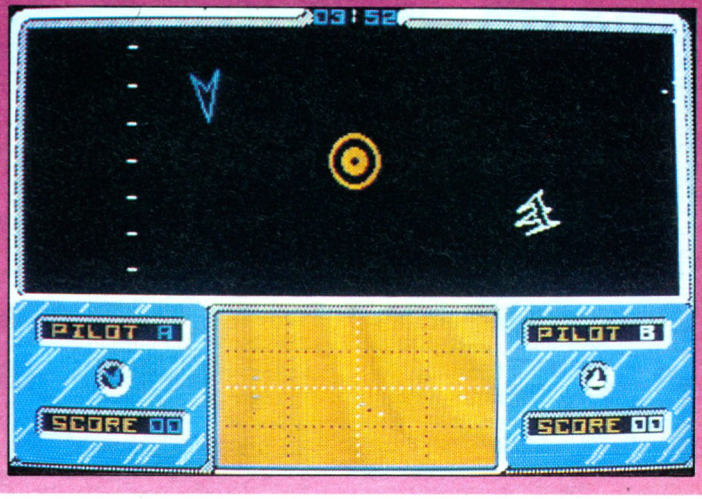


Hyperbowl : les sports du futur...



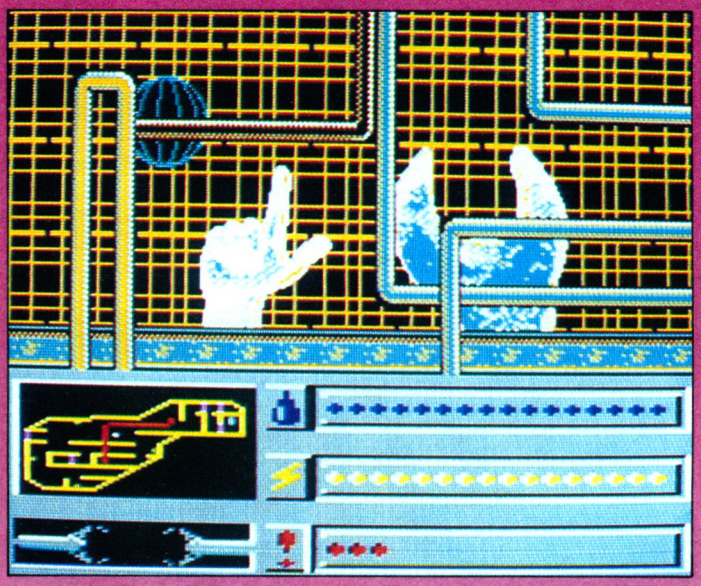
En 3600, le hockey sur glace s'est quelque peu transformé par rapport à sa forme actuelle. Avec des vaisseaux à moteur linéaire, le hockey version 3600 (désormais baptisé Hyperbow) se joue sur un terrain métallique et un palet géant. Vous aurez le choix parmi dix vaisseaux "agréés" par la ligue d'Hyperbowl. Se jouant avec autant de réflexion que de réflexes, ce jeu vous permettra d'affronter des adversaires humains ou simulés par l'ordinateur (attention ! il est très fort !). Le but du jeu est de diriger un palet capricieux avec vos canons magnétiques ou votre vaisseau. Evidemment, votre adversaire en fait autant et vous pourrez goûter les joies d'une surveillance multiple.

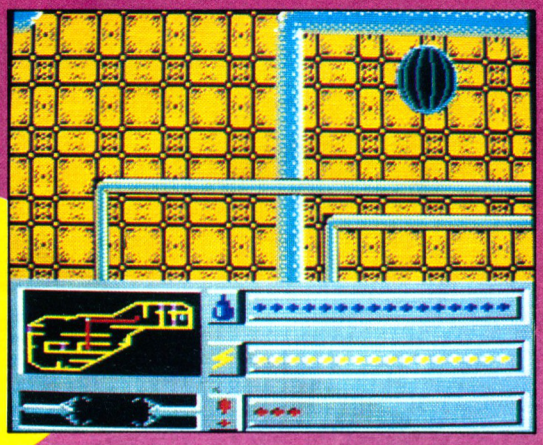
Ce jeu, très soigné, bénéficie d'une musique rythmée et très entrainante (quoi que maltraitant parfois les accords...) ; les bruitages sont pour leur part bien réussis et servent des graphismes soignés et une excellente animation. Avec des règles de jeu sommaires et rudimentaires, Hyperbowl réussi à vous garder devant votre écran pendant des heures. N'est-ce pas la marque d'un bon jeu ? Celui-ci qui remporte nos faveurs jouit d'un excellent rapport qualité/prix et, honnêtement, aurait pu se vendre de cinq à dix fois plus cher sans que personne n'y trouve rien à redire...

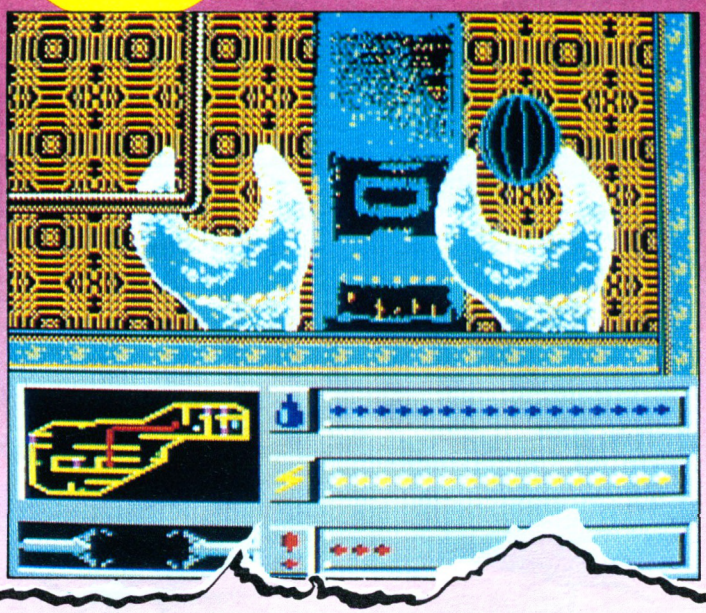




Rasterscan : maladroits et nerveux s'abstenir !



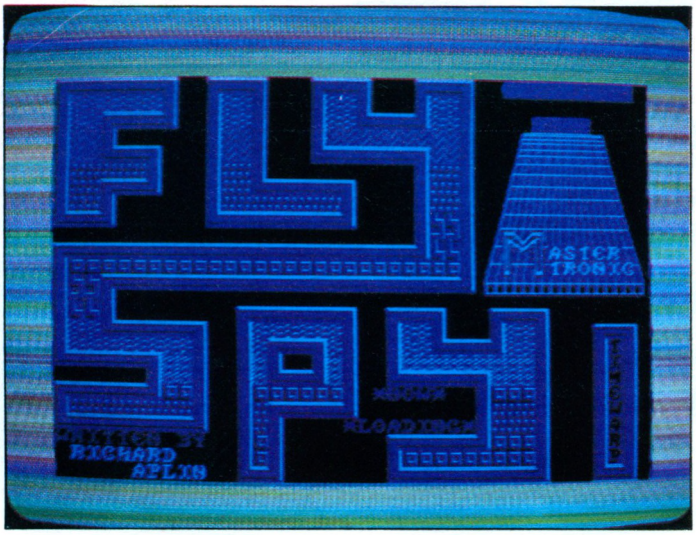




Rasterscan est une aventure/arcade entièrement contrôlée par le joystick. Au début du jeu, vous vous retrouvez dans un vaisseau intersidéral, le Rasterscan.
La mise en route (règles) est assez confuse pour un non angliciste confirmé mais avec un peu de persévérance, un bon dictionnaire, de l'entraînement et une approche empirique du jeu Rasterscan devient évident...

Dommage pour la situation car la réalisation du jeu en lui-même est très réussie : graphismes fins et colorés, animation bien rendue et intérêt de jeu certain. Une fois qu'on, a "pris le tour de main", c'est un jeu d'adresse à rester de longs moments face à son écran...
Si ce n'est sa complexité du départ, Rasterscan est un très bon jeu qui procure un réel plaisir. Demain j'apprends l'anglais !

Flyspy



Flyspy est un jeu d'arcade dans lequel vous prendrez les commandes d'un hélicoptère "un peu spécial".
Arcade mais aussi adresse car votre mission consistera à rechercher et transporter des charges plus ou moins lourdes, en temps limité et dans de nombreux décors.
L'ensemble du jeu est, encore une fois d'un niveau très correct, bien que donnant une vague impression de "déjà vu". Quoi qu'il en soit, ce jeu est original et bien présenté par une jolie petite musique d'introduction. A noter que si vous gardez le volume sonore du CPC ouvert durant le chargement, vous aurez même droit à un échantillon de voix... On n'arrête pas le progrès !
L'ensemble est agréable, tant au niveau bruitages qu'au niveau des graphismes et des décors qui sont très colorés. Un bon petit jeu à la portée de toutes les bourses...

The fear : Storm II

Si vous faites partie de la gente arcadienne qui, en son temps, a adoré le jeu Storm, réjouissez-vous : voilà une suite...
Comme dans le précédent épisode, vous aurez à combattre pour délivrer votre princesse-bien-aimée et retrouver un objet magique, the FEAR qui ne doit tomber en aucun cas entre des mains malhonnêtes.
Jeu d'arcade pur et dur, The Fear (Storm II) va faire la joie de nombreux joueurs impénitents. Cette "suite" est bien réalisée avec des graphismes et des animations honnêtes tout-à-fait dans l'esprit et la lignée du premier épisode... Les connaisseurs apprécieront ce jeu de la gamme MAD ; les autres pourront profiter de l'occasion pour découvrir l'univers du Prince Storm et du Magicien Agravain...

Frédéric Nardeau

NEWS

GÉREZ VOS CAGNOTTES

Les amoureux impénitents de leur ordinateur sont encore à la noce ce mois-ci. Une pléïade de nouveautés, la plupart toutes fraîches moulues pour votre bon plaisir, et qui plus est de qualité. Difficile dans ce cas de se séparer de sa machine durant les vacances. Si les annoncés ne sont pas majoritaires, il n'en sera certainement pas de même le mois prochain. Prenez donc garde à votre budget-soft et ayez toujours à l'esprit qu'il n'y a pas de petites économies...

ARRIVÉS

INTERNATIONAL EVENTS

ANCO

International events comprend six épreuves inhabituelles dans ce genre de jeux (style simulations sportives).

Parmi elles, on peut citer la planche à voile, le ski nautique, le cross-country et épreuves motos ; bientôt disponibles sur votre micro.

FRANKENSTEIN

CRL

Amateur de films d'horreur, vous allez pouvoir bientôt trembler devant vos moniteurs Amstrad. En effet, après Dracula, CRL annonce un logiciel basé sur la nouvelle de Mary Shelley : Frankenstein. Pour mieux respecter le texte original, il parait que les textes (en anglais) sont assez "crus" et le logiciel fait même appel à des images digitalisées. Âmes sensibles s'abstenir, donc, bien qu'il ne s'agisse encore que d'un jeu informatique...

Disponible à partir de juillet.

JACK THE RIPPER

CRL

Dans Jack the Ripper vous allez devenir un ennemi public traqué par la Police dans les rues sombres de Londres. En fait, on vous prend pour Jack l'éventreur et vous devrez vous-même mener une enquête sérieuse pour prouver aux forces de l'ordre, qu'au contraire de ce qu'elle pense, vous n'êtes pas le fou sanguinaire... Encore une aventure prenant pour héros des personnages de triste mémoire...

BARRIER REEF

The Power House

Dans ce jeu d'aventure/arcade, vous vous retrouvez dans la peau (ou plutôt la combinaison) d'un plongeur sous-marin coincé sous la surface. Vous devrez pour retrouver l'air libre vous frayer un chemin parmi une longue série de cavernes dont chaque entrée est bloquée. Votre mission sera de faire exploser des bombes à retardement pour vous ouvrir le passage. Oui mais voilà... Bientôt à suivre sur vos écrans.

THE FIFTH QUADRANT

Bubble Bus

Le vaisseau d'exploration galactique Orion est entré dans la constellation d'Hercules ; après 20 ans de voyage, sa mission est presque remplie si ce n'est une petite planète étrange... Orion est finalement investi par les Zimen, un peuple d'Androïdes qui a ainsi pris le contrôle du vaisseau en reprogrammant les systèmes vitaux. L'équipage pourra-t-il reprendre le contrôle de son vaisseau ? Bien entendu, cette lutte se fera contre la montre car plus vous tardez et plus vous perdrez de l'énergie... Jeu d'aventure/arcade, vous pourrez contrôler 4 robots au travers de plus de 230 lieux différents. Ce jeux devrait être disponible courant juillet pour CPC et bientôt Spectrum.

EXOLON

Hewson

De l'arcade, du combat et du tir à outrance... Exolon va vous permettre de tester la solidité de vos joysticks et mettre vos nerfs à rude épreuve. Armé d'un lance roquettes, vous devrez "nettoyer" la surface d'une planète des envahisseurs qui l'infestent... Plus vous avancez et plus la difficulté augmente : marteaux fous, balles, mines...

Un jeu résolument d'action, pour CPC qui devrait être disponible fin août.

LÉGENDE

Fil

Ce jeu anti-mysoginie, puisque l'héroïne en est une femme (messieurs les machos, vous voici relégués au rang des observateurs), vous entraîne dans un monde fantasmagorique et étrange. Voyageant dans le temps, entre le Moyen-Age et un avenir totalement fictif, vous aurez à combattre à l'occasion les pires dangers. Il est bien connu que l'amour rend aveugle, ce qui est à n'en point douter le cas de notre héroïne, qui ne reculera devant rien pour délivrer son ami prisonnier. Jeu d'aventure graphique armé d'un scénario intéressant, bien que déjà vu, Légende appartient à la catégorie des bons jeux du genre.

ROAD RUNNER

U.S. Gold

Si ce titre ne vous dit rien, je suis persuadé d'éveiller votre curiosité par un tonitruant "Beep beep ! Roooaar !". Vous y êtes, ok. Adapté du célèbre dessin animé, ce logiciel sympa vous fait incarner le "speedy gonzalez" du grand canyon, j'ai nommé : le Road Runner. Il vous faudra échapper aux pires pièges de "Vil Coyotte" (plus vil

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

1 - Bob Winner (Loriciels)
2 - Sram II (Ère Informatique)
3 - Gauntlet (US Gold)
4 - M'Enfin (Ubi Soft)
5 - Ikari Warrior (Élite)
6 - Batman (Ocean)
7 - Fer & Flamme (Ubi Soft)
8 - Cauldron II (Palace Software)
9 - Sapiens (Loriciels)
10 - Scooby Doo (Élite)
11 - M.G.T. (Loriciels)
12 - Bactron (Loriciels)
13 - Light Force (FTL)
14 - Hit Pak (Élite)
15 - Les Passagers du vent (Infogrames)
16 - Tempest (Electric Dreams)
17 - Le Passager du Temps (Ère Informatique)
18 - Trivial Pursuit (Domark)
19 - Tomahawk (Digital Integration)
20 - Harry & Harry (Ère Informatique)

Comme d'habitude, les dix premiers classements arrivés à la rédaction seront récompensés. N'oubliez pas d'indiquer sur vos cartes postales (uniquement !) vos noms et adresse complète (très lisiblement, par pitié !). Voici la liste des gagnants pour ce mois-ci :

Navarro Eric - *Meyzieu*
Mermet Ulrich - *Annecy*
Joannes-Boyau Julie - *Paris*
Labrousse Rémy - *Gueret*
Pla Antoine - *Toulon*
Canard Jean-Marc - *Maurepas Village*
Tanet Stéphane - *Thiais*
Hughes Henry - *Vernouillet*
Berberian Alexis - *Saint Cloud*
Nassiet Christophe - *Grenoble*

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

ERE HITS + MACADAM BUMPER + MISSION 2 + PACIFIC **145 F**

OCEAN ALL STAR HITS + TOP GUN + SHORT CIRCUIT + GALVAN + KNIGHT RIDER + STREET HAWK + MIAMI VICE **95 F**

AMSTRAD GOLD HITS N° 2 + BREAKTHRU + THE GOONIES + AVENGER + DESERT FOX + KONAMI'S GOLF **95 F**

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE+REVOLUTION + CAULDRON 2 + SORCERY **139 F**

ELITE TRIPLE PACK + GREAT GURAYON + AIRWOLF 2 + SPACE IN C + ERE HITS **99 F**

LES EXCLUSIFS N° 1 + LEADERBOARD + TAI PAN + XEVIOUS + TOP GUN **120 F**

ENSEMBLE LES LAUREATS NF + SILENT SERVICE + CAULDRON 2 + GREEN BERET **95 F**

HIT PACK 2 + 1942 + SCOOBY DOO + ANTIRIAD + COMMANDO 86 + JET SET WILLY + FIGHTING WARRIOR **95 F**

ALBUM GREMLIN + THE WAY OF THE TIGER + BEACH HEAD 2 + BARRY MAC GUIGAN BOX + RESCUE ON FRACTALUS **95 F**

HIT PACK 1 + COMMANDO + BOMBJACK + AIRWOLF + FRANCK BRUNO BOXING **95 F**

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2 + INFERNAL RUNNER + 3D FIGHT **149 F**

LORICIEL HIT 2 + FOOT + TENNIS + 5e AXE **149 F**

LORICIEL HIT 3 + TONY TRUAND + AIGLE D'OR + EMPIRE **149 F**

MELBOURNE NF + EXPLODING FIST + ROCK N WRESTLE + STARION + RED HAWK **95 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF + GREEN BERET + PING PONG + HYPERSPORTS + YE AR KUNG FU **95 F**

THEY SOLD A MILLION N°3 NF + KUNG FU MASTER + GHOSTBUSTER + RAMBO + FIGHTER PILOT **95 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF + RAID + ALIEN 8 + BEACH HEAD 2 + SUPER TEST DECATHLON **95 F**

ALBUM FIL NF + THE WAY OF THE TIGER + GUNFRIGHT + V!... VISITEURS **139 F**

AMSTRAD ACADEMY NF + BRUCE LEE + ZORRO + BOUNTY BOB STR BACK + DAMBUSTERS **95 F**

THEY SOLD A MILLION N°2 NF + BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE + MATCH DAY (Foot) **95 F**

THEY SOLD A MILLION N°1 NF + BEACH HEAD + DECATHLON + SABRE WULF + JET SET WILLY **95 F**

NOUVEAUTES!*

BASKETBALL NF	95 F
BEST OF 3D NF	95 F
BLACK MAGIC NF	95 F
COSA NOSTRA NF	135 F
COSMIK CHOCK Absorber NF	95 F
GAME OVER NF	89 F
GUNSLINGER NF	95 F
INDIANA JONES NF	95 F
INERTIE NF	135 F
INVITATION NF	135 F
KILLED UNTIL DEAD NF	95 F
LAST MISSION NF	135 F
LIVINGSTONE NF	135 F
MAG MAX NF	89 F
MARCHE A L'OMBRE NF	145 F
MANHATTAN NF	125 F
MASTERS OF UNIVERSE NF	95 F
MUTANTS NF	89 F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95 F
NINJA NF	95 F
PAPER BOY NF	89 F
PSI15 TRADING CPY NF	95 F
PROHIBITION NF	120 F
PULSATOR NF	95 F
QUARTET NF	95 F
RENEGADE NF	89 F
ROAD RUNNER NF	95 F
SAMOURAI TRILOGY NF	89 F
SLAP FLIGHT NF	89 F
STAR RAIDER NF	95 F
STIFFLIP AND CO NF	95 F
SUPER SOCCER NF	89 F
TAI PAN NF	89 F
TANK NF	89 F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	169 F
THROME OF FIRE NF	95 F
WIZBALL NF	89 F
WONDERBOY NF	95 F

HIT PARADE

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

HIT PARADE

SCALEXTRIC NF	119 F
SCRABBLE FR NF	175 F
SUPER CYCLE NF	89 F
SPACE HARRIER NF	89 F
TERRA CRESTA NF	85 F
TT RACER NF	89 F
ZOX 2099 NF	125 F
WINTER GAMES NF	95 F
WORLD GAMES NF	95 F

ACROJET NF	89 F
ATHLETES NF	135 F
AVENGER NF	95 F
AFFAIRE SYDNEY NF	145 F
ASTERIX NF	95 F
BACTRON NF	125 F
BATAILLE d'Angleterre NF	110 F
BATAILLE pour Midway NF	110 F
BAT MAN NF	85 F
BIGGLES NF	95 F
BIG FOUR NF	115 F
BILLY LA BANLIEUE NF	125 F
DESPOTIK DESIGN NF	120 F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89 F
CAULDRON NF	79 F
CRAFTON ET XUNK NF	110 F
DANDY NF	95 F
DEEPER DUNGEONS NF	95 F
DESERT FOX NF	89 F
ELECTRAGLIDE NF	89 F
ELEVATOR ACTION NF	89 F
GRAND PRIX 500 CC NF	139 F
GHOST N GOBBELINS NF	85 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89 F
INTERNATL KARATE NF	95 F
IMPOSSABALL NF	89 F
JAIBREAK NF	65 F
KNIGHT GAMES NF	85 F
KUNG FU MASTER NF	89 F
Les Pyramides d'Arlantis NF	139 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
LIGHT FORCE NF	89 F
MARACAIBO NF	125 F
M'ENFIN NF	135 F
1001 BC NF	120 F
MGT N F	129 F
MISSION ELEVATOR NF	89 F
MOVIE NF	89 F
NEMESIS NF	89 F
PACIFIC NF	110 F
RANA RAMA NF	89 F
RELIEF ACTION NF	155 F
SABOTEUR NF	95 F
SAPIENS NF	125 F
SIGMA NF	95 F
SHAOLIN' ROAD NF	99 F
SARACEN NF	89 F
SKYFOX NF	95 F
STRYFE NF	135 F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95 F
TARZAN NF	89 F
THAI BOXING NF	85 F
THE GOONIES NF	99 F
THE SENTINEL NF	89 F
THANATOS NF	89 F
THEATRE EUROPE NF	110 F
TOBROUCK NF	119 F
TOMAHAWK NF	95 F
TRIVAL PURSUIT NF	175 F
UCHI MATA JUDO NF	89 F
V! NF	89 F

Créez votre Album ! DÉMENT ! Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	
ALIENS	LEGEND OF KAGE
AMERICA'S CUP	MIAMI VICE
ANTIRIAD	NEXUS
Bounty Bob strikes back	NIGHT SHADE
BREAKTHRU	RAID
BRUCE LEE	REBEL PLANET
CAULDRON 2	REVOLUTION
CITYSLIKER	SHORT CIRCUIT
CRYSTAL CASTLE	SILENT SERVICE
Frankie goes to Hollywood	STREET HAWK
GALVAN	TENTH FRAME
GREEN BERET	THE GREAT ESCAPE
IT'S A KNOCK OUT	TOP GUN
KNIGHT LORE	WORLD CUP 86
KNIGHT RIDER	XEVIOUS
KONAMI'S GOLF	YE AR KUNG FU 2
KWAH	ZORRO

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
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F



Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

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

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA

BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h

TAPEZ **FUNI** PUIS **MIC** PAR LE 3615



*** NOUVEAUTES**

Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaitre la disponibilité exacte de ces produits.

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

(les soldes ne sont pas prises en compte)

AMSTRAD DISQUETTES ET PC1512

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION 3 DISQUETTES VIERGES : 99 F

INCROYABLE !

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON
+ AIRWOLF 2 **145 F**
+ SPACE iN C

ERE HITS
MACADAM BUMPER **225 F**
MISSION 2 + PACIFIC

LES EXCLUSIFS N° 1
+ LEADERBOARD
+ TAI PAN **160 F**
+ XEVIOUS + TOP GUN

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT **145 F**
RIDER + STREET HAWK
+ MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N° 2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT **145 F**
FOX + KONAMI'S GOLF

PACK FIL N° 2 + THE GREAT ESCAPE + REVOLUTION **189 F**
+ CAULDRON 2 + SORCERY

ALBUM MELBOURNE NF
+ RED HAWK
+ ROCK N WRESTLE **145 F**
+ STARION + LANCELOT

HIT PACK 1 NF + COMMANDO
+ BOMJACK + AIR WOLF **145 F**
+ FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1 + RALLY 2
+ INFERNAL RUNNER **179 F**
+ 3D FIGHT

LORICIEL HIT 2 + FOOT
+ TENNIS + 5e AXE **179 F**

LORICIEL HIT 3 + Tony Truand+Aigle d'Or+Empire **179 F**

KONAMIS GREATEST HITS NF
+ GREEN BERET
+ PING PONG **145 F**
+HYPERSPORTS+Ye ar Kung Fu

THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+ KUNG FU MASTER
+ GHOSTBUSTER + RAMBO
+ FIGHTER PILOT **145 F**

AMSTRAD-GOLD HITS NF
+ BEACH HEAD 2
+ SUPER TEST DECATHLON
+ RAID + ALIEN 8 **145 F**

ALBUM FIL NF
+ THE WAY OF THE TIGER
+ V!... VISITEURS **195 F**
+ GUNFRIGHT

THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+ BRUCE LEE + MATCH POINT (Tennis) + KNIGHT LORE **145 F**
+ MATCH DAY (Foot)

THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+ BEACH HEAD + DECATHLON
+ SABRE WULF **145 F**
+ JET SET WILLY

NOUVEAUTES !*

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

HIT PARADE

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

HIT PARADE

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

1001 BC NF	165 F
ACROJET OF AGE NF	145 F
AFFAIRE SYDNEY NF	195 F
ASTERIX NF	149 F
ATHLETES NF	175 F
BACTRON NF	169 F
BATAILLE d'Angleterre NF	195 F
BATAILLE pour Midway NF	195 F
BAT MAN NF	130 F
BILLY LA BANLIEUE NF	179 F
CAULDRON 2 NF	130 F
CRAFTON ET XUNK NF	165 F
DEMAIN HOLOCAUSTE NF	245 F
DESPOTIK DESIGN NF	175 F
DRAGON' LAIR 2 NF	145 F
GHOST N GOBBELINS NF	139 F
HARRY ET HARRY NF	169 F
IMPOSSIBLE MISSION NF	145 F
JAIBREAK NF	145 F
KUNG FU MASTER NF	135 F
LE PACTE NF	199 F
Les Pyramides de l'Atlantis NF	169 F
Les PASSAGERS du VENT NF	295 F
LIGHT FORCE NF	139 F
MANHATTAN NF	149 F
MARACAIBO NF	169 F
MASQUE NF	179 F
M'ENFIN NF	179 F
NEMESIS NF	145 F
RELIEF ACTION NF	195 F
SAPIENS NF	169 F
SCRAM FR NF	165 F
SCOTT WINDER NF	225 F
SIGMA 7 NF	145 F
SKYFOX NF	145 F
STIKE FORCE HARRIER NF	129 F
STRYFE NF	195 F
TARZAN NF	145 F
THAI BOXING NF	129 F
THEATRE EUROPE NF	185 F
THE SENTINEL NF	145 F
TOBROUCK NF	169 F
TOMAHAWK NF	145 F
TRIVIAL PURSUIT NF	229 F
UCHI MATA JUDO NF	135 F
ZOMBI NF	165 F

Soldes démentes !

59 F

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

PC 1512

PC HITS
+ TOP GUN
+ THE GREAT ESCAPE **245 F**
+ THE DAMBUSTERS
+ STRIP POKER

ALTERNATE REALITY NF	195 F
ARKANOID NF	195 F
BOB WINNER NF	220 F
BRUCE LEE NF	195 F
DESTROYER NF	245 F
ECHECS 3D NF	195 F
F15 STRIKE EAGLE NF	195 F
GAUNTLET NF	195 F
GRAND PRIX 500 CC NF	195 F
HACKER NF	195 F
HMS COBRA NF	295 F
INFILTRATOR NF	195 F
KARMA NF	235 F
LES PASSAGERS du vent NF	285 F
MARCHE à l'ombre NF	245 F
MASTERS OF UNIVERS NF	195 F
MEURTRES EN SERIE NF	295 F
MGT NF	195 F
MOVIE MONSTER NF	245 F
PSI 5 TRADING company NF	195 F
PROHIBITION NF	245 F
SCRABBLE NF	245 F
SCRAM NF	245 F
SHANGAI NF	195 F
SILENT SERVICE NF	225 F
SOLO FLIGHT NF	195 F
STRIP POKER NF	195 F
SUBBATTLE Simulator NF	225 F
SUPER TENNIS NF	195 F
SUMMER GAMES II NF	195 F
SWORLD SAMOURAI NF	195 F
TAI PAN NF	145 F
TAG TEAM WRESTLING NF	195 F
THE DAMBUSTERS NF	195 F
TOP SECRET NF	229 F
WINTER GAMES NF	195 F
WORLD GAMES NF	245 F

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

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre 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 ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

AMS 08/87

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ *CCP* ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)*

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST *Numéro de membre* |_|_|_|_|_|

que jamais, d'ailleurs), allant de la nappe d'huile au rocher dévalant la colline, en passant par les sympathiques bâtons de dynamites dispersés çà et là... Hyper rapide, Road Runner oblige, ce jeu reproduit une multitude de séquences du dessin animé, ce qui promet de franches rigolades... Sur ce, je ne vous dirais qu'une chose : "Beep Beep"...

Golf trophée

Cobra-Soft

Très à la mode, ce sport trouve de nombreux adeptes parmi les éditeurs. Cobra, toujours à l'affût des mouvements du moment ne fait pas exception à la règle. Golf Trophée, jeu de simulation sportive, se veut le plus réaliste possible. Il en découle qu'il peut être adulé par certains et détesté par d'autres. Que ces derniers (mauvais joueurs ou débutants) ne se plaignent pas, ils n'ont pas été oubliés. En effet, GT est divisé en deux parties : apprentissage (entraînement) et jeu ; les grincheux y trouveront ainsi leur bonheur.

Les chiffres et les lettres

Loriciels

Se passe de commentaires, si ce n'est qu'il n'a déjà à son palmarès deux des derniers champions de cette discipline. Avouez que cela dénote un certain talent... Ah oui, dernière chose, pour les réalistes impénitents ; ce jeu est sous licence Antenne 2/Armand Jammot, et peut donc, à ce titre, être une copie conforme de l'émission TV, au commentateur près...

Paperboy

Elite

Il vous est certainement arrivé de flâner près de ces lieux de débauche que l'on désigne salles de jeux. Ces dernières, pleines de bruit et de fumée n'en cachent pas moins quelques fois de véritables petits trésors d'électro-informatique. Paperboy appartient sans conteste à cette catégorie et a depuis longtemps séduit nombre de "toxicomen" des jeux... Le Paperboy, lanceur de journaux, fait sa tournée. Quoi de plus simple en vérité ? Que néni, ces fichus chauffards ne lui laissent aucun répit. Parviendrez-vous à lui faire achever son travail indemne ?

Inertie

Ubi Soft

Un bond dans le XXVIIIe siècle et vous voilà transformé en valeureux combattant — on est peu de chose, hein ? Remarquez qu'avec un nom pareil (Buck Skygordon), vous ne l'avez pas volé. Bon c'est pas tout, vous êtes en plus désigné volontaire pour accomplir une mission de la plus haute importance, je veux mon neveu : sauver l'univers ! Le vilain tyran Franco, euh non, Zorglub a séquestré à travers l'univers, l'ensemble des savants susceptibles de gacher ses plans diaboliques qui devraient amener l'univers à être englouti dans un trou noir. Vous avez deviné, il ne vous reste plus qu'à partir à leur recherche et empêcher ainsi l'effondrement final. Quant au nom du soft : Inertie, je vous laisse le soin de consulter votre dictionnaire...

Trivial pursuit PC

Ubi Soft

Plus connu sous le nom de Remue-méninges, ce jeu de société réjouira tous les inconditionnels du genre. A moins que dans un excès de mauvaise humeur (très courant lorsque l'on cale devant une question pertinente), vous ne cassiez du même coup l'ordinateur et la tête du voisin... Basé sur le principe des questions-réponses, le Trivial Pursuit est un jeu qui en plus de l'intérêt éducatif et ludique, a l'avantage de ne pas être fermé puisqu'une nouvelle bibliothèque de questions sera disponible sous peu.

Destroyer PC

Epyx

Quelque part dans le Pacifique. Pendant la Deuxième Guerre mondiale. Durant toute la semaine la mer avait été calme. Trop beau pour durer. En quelques heures le temps avait viré au pire. Une responsabilité de plus sur vos épaules de capitaine d'un destroyer américain. Ce jeu qui n'est pas sans rappeler Silent Service (simulation de navigation de sous-marin : Microprose), sans toutefois quitter la surface, demandera de votre part une bonne dose de stratégie et d'adresse. Au cours de joyeuses poursuites maritimes, vous devrez utiliser radar et sonar comme un vrai loup de mer. Apprenez vite, votre vie en dépend.

Pulsator

Martech

Votre "Pulsator" n'a pas le choix. Il se trouve placé au cœur d'un labyrinthe aussi complexe que dangereux. Pour en sortir, il devra réunir les 5 "pulsies" manquantes, chacune d'elles ayant été capturées en différents endroits du labyrinthe. Le seul problème est qu'il n'est pas seul. Une variété mortelle et intelligente de pulsators patrouille, elle aussi dans le coin. Autant vous dire tout de suite que tous vont se mettre en devoir de mener la vie dure à votre petit camarade. De l'arcade pure et simple, avec tout de même un léger arrière goût de Pac Man.

Mutants

Océan

Le jeu est situé dans un futur lointain. Alors que l'homme a maintenant colonisé les systèmes stellaires distants où la matière elle-même peut être manipulée sans problème, la position politique et morale de l'homme n'a pas changée. De ce fait, les combats font rage depuis 600 ans. Membre d'un groupe de dissidents actifs, vous vous opposez aux recherches stratégiques menées par la Corporation Zéro Survivant qui fournit des armes terrifiantes à tous les partis en présence. Parmi celles-ci, figure la toute dernière trouvaille de la CZS : les mutants Macro-Génétiques qui ont le pouvoir de se changer à volonté en espèces encore plus résistantes et virulentes. Votre mission : éliminer ce système meurtrier. Dans le cas où vous ou l'un de vos agents serait tué, le département etc. etc...

The final matrix

Gremlin

Au commencement, il y avait deux formes de vie, d'une part les êtres organiques tels que les humains, d'autre part, les êtres mécaniques comme les Bioptons (Ch. 4, Par. 6 : Génèse selon St Biopton). Ces derniers, pacifiques au possible peuplent une planète du nom de Pludos. Un beau jour, lors d'une balade au clair d'étoile, l'un de leur vaisseau fut abordé par des Cratons hostiles. Pris en otage, les bioptons sont encore placés sous une étroite surveillance dans le réseau à matrices des Cratons. Le pauvre Nimrod a donc été désigné pour libérer tous les otages. Mission ô combien périlleuse, puisqu'il faut qu'il se pose sur chaque matrice avec son vaisseau pour prendre l'infortuné à son bord.

Samurai trilogy

Gremlin

Au fin fond de l'orient, près de la rivière Nang, existe un groupe de guerriers redoutablement entraînés au combat. Il s'agit en fait d'une école de formation des samouraïs. Mais quelle école ? Si l'on en croit les élèves, c'est la plus difficile d'entre toutes. Si vous décidez de tenter l'expérience, sachez qu'il vous en coûtera peut-être la vie. Sous le regard du maître Chu Yu, vous devrez accomplir des prouesses pour accéder au niveau supérieur. De beaux décors et une animation irréprochable, telles sont les deux principales qualités de ce jeu.

Annoncés

Gamma games PC

Onyx

Une subtile combinaison de jeu d'échecs, de backgammon et de 4-sight, tel est le menu proposé par Gamma Games. Les échecs, on connaît, pourtant, ceux-là ne sont plus tout-à-fait comme les autres. Vous pourrez sauvegarder une partie en cours pour la reprendre ultérieurement, modifier les mouvements, j'en passe et des meilleurs... Quant au Backgammon, je ne saurais vous dire, n'étant pas un spécialiste, je ne préfère pas m'avancer. La seule preuve de qualité qui retient mon attention est qu'il soit approuvé par l'association internationale de Backgammon.
Connaissez-vous le 4-sight ? Il s'agirait d'un jeu demandant stratégie et réflexion. Nous en reparlerons.

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

OFFRE SPÉCIALE

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

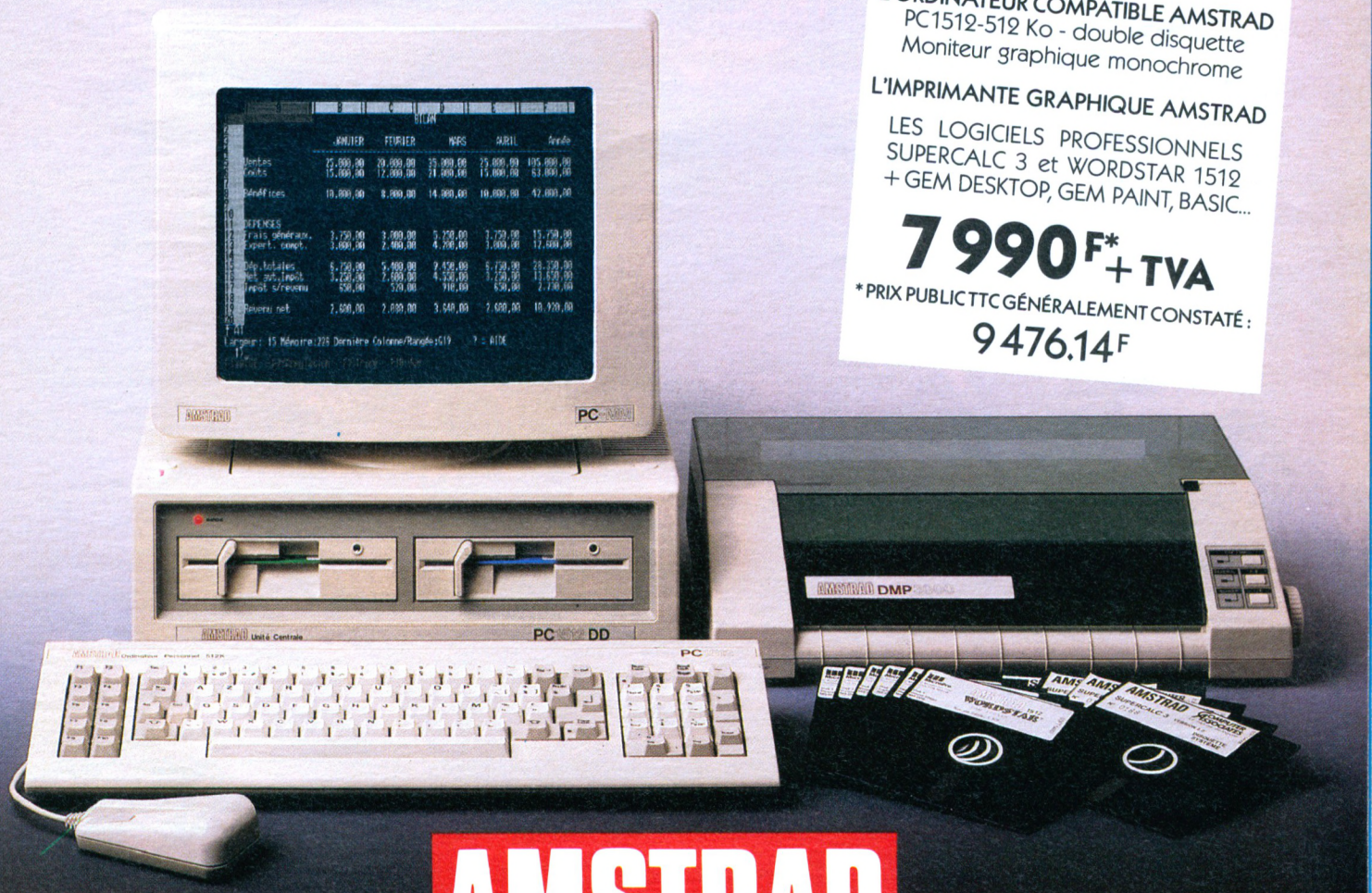
L'ORDINATEUR COMPATIBLE AMSTRAD
PC1512-512 Ko - double disquette
Moniteur graphique monochrome

L'IMPRIMANTE GRAPHIQUE AMSTRAD

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

7 990 F* + TVA

*PRIX PUBLIC TTC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ : 9 476.14 F



Mendès-France. M.C.

AMS 08/87

AMSTRAD

LE MORDANT INFORMATIQUE

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

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

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

La Sélection

C.R.L.



AMST. K7 et Disc
CBM K7 et Disc

MINDSCAPE



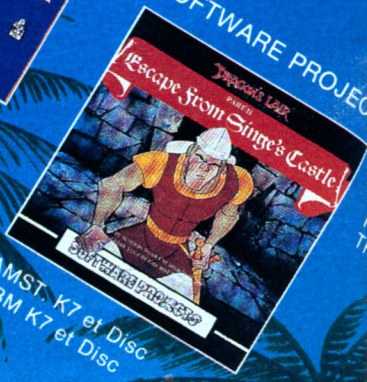
AMIGA Disc
CBM Disc
ATARI ST Disc

RAINBIRD



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

SOFTWARE PROJECTS



AMST. K7 et Disc
CBM K7 et Disc

UBI SOFT



AMST K7 et Disc
IBM PC Disc

UBI SOFT



AMST. K7 et Disc

UBI SOFT



AMST. Disc
ATARI ST Disc

ELITE



CBM K7 et Disc
AMST K7 et Disc

F.T.L.



AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc

NEXUS





Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

de l'Eté



UN ÉTÉ D'ENFER... AVEC DANS LES RÔLES PRINCIPAUX :

- **En Cassette : Saboteur II, Mercenary, Sentinel**
- **En Disquette : Academy, Mercenary, Sentinel**

DROIT D'ENTRÉE : 189 F pour la Cassette - 229 F pour la Disquette



AMST K7 et Disc
PCW Disc
CBM K7 et Disc
IBM PC Disc
THOMSON Disc



AMST. Disc
bientôt ATARI ST Disc





AMST K7 et Disc
CBM K7 et Disc
AMST PCW Disc
ATARI 800 K7 et Disc
AMIGA Disc
MSX K7



AMST K7 et Disc
ATARI ST Disc
IBM PC Disc

NOM :.....

ADRESSE :.....

PORT GRATUIT
Règlement Chèque Bancaire ou C.C.P.

	AMSTRAD Cass.	AMSTRAD Disc	C.B.M. Cass.	C.B.M. Disc	ATARI ST	IBM PC	AMIGA	PCW
UBI PACK II	189 F	229 F						
MERCENARY	110 F	220 F			260 F			
NECROMANCIEN	99 F	149 F				149 F		
DEFENDER OF THE CROWN				149 F			359 F	
INERTIE	140 F	180 F						
GUILD OF THIEVES				209 F	259 F	259 F	259 F	259 F
DRAGONS LAIR II	99 F	160 F	110 F	160 F				
MASQUE +	195 F				249 F	249 F		
SHOCKWAY RIDER	99 F	149 F	99 F	149 F				
HADES NEBULA			110 F	149 F	209 F			
TRIVIAL PURSUIT	199 F	259 F	199 F	259 F		299 F		279 F
FER ET FLAMME		295 F			299 F			
MANHATTAN LIGHT	140 F	180 F						
TUER N'EST PAS JOUER	110 F	160 F	110 F	160 F			199 F	180 F
ZOMBI	140 F	180 F				249 F		

Cochez la case correspondant à votre choix et retournez à : UBI SOFT 1, Voie Félix Eboué / 94021 CRETEIL

UBI Soft

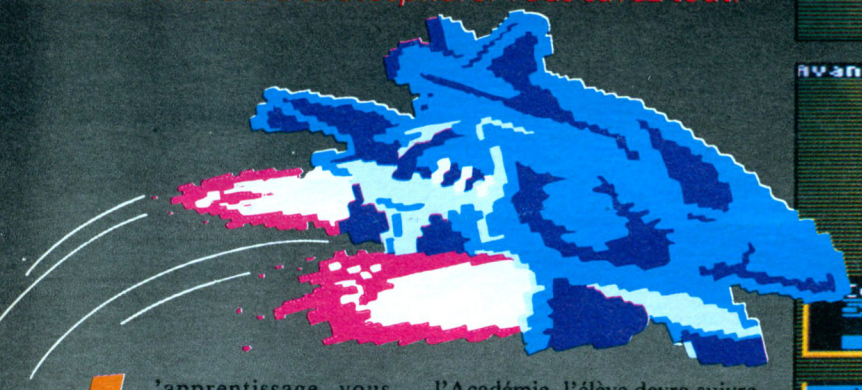
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

ACADEMY

Editeur : C.R.L.
Auteur : Pete Cooke
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Skimmer école

Venez à l'Académie Galcorp apprendre à piloter un skimmer. Un skimmer est un avion de combat spatial utilisé dans les travaux de reconnaissance et de colonisation. L'Académie Galcorp est une "Skimmer école" créée par GalCorp en 2213 afin de former les meilleurs pilotes d'élite de la stratosphère. Vous savez tout.









L'apprentissage vous intéresse ? Alors, tentez de décrochez le diplôme de l'Académie en menant à bien les vingts missions divisées en cinq groupes de quatre. En fait, il ne s'agit pas de prendre des cours mais plutôt de passer l'examen de conduite. L'auteur de "TAU-CETI" a soigné la présentation du jeu et l'éditeur s'est payé le luxe de traduire non seulement la notice mais aussi tous les textes d'écran en français. Le fait est suffisamment rare pour être souligné. Dès le début, la qualité se manifeste par un générique cinéma en scrolling horizontal qui nous explique la situation et le but du jeu. Ensuite un menu nous offre pas moins de sept possibilités parmi lesquelles un choix de missions et une sélection du skimmer. Les options se choisissent par l'intermédiaire d'une flèche que l'on pointe sur la ligne voulue. Les possesseurs d'une souris A.M.X. pourront utiliser leur petit animal apprécié des chats et se croire aux commandes d'un ST ou d'un Mac. Voyons un peu ce que nous propose ce menu.

Cinq fois quatre =Vingt missions

Ne sera pas pilote d'élite qui veut. Avant de sortir diplômé de l'Académie, l'élève devra suivre un véritable parcours du combattant. Les vingts missions tirées du programme de l'examen devront être réussies à 90 pour cent. Ces missions sont divisées en cinq groupes de quatre et possèdent toutes un nom spécial du genre : "Si ça bouge", "Aube rouge", "Fusion", "En douceur" etc. De plus, une option du menu se propose de donner des renseignements sur l'objectif, le score et le skimmer recommandé pour chacune des missions.

Choisissez votre véhicule

Un skimmer, comme nous avons eu l'occasion de l'apprendre, est un petit avion de combat spatial. Il en existe trois qui portent les noms de "Lénine", "Lincoln" et "Wilson". Si aucun de ces trois chefs d'Etat ne vous inspire, il vous sera toujours possible de créer un "Mitterrand", un "De Gaulle" ou encore un "Bocassa 1er". Pour la création d'un nouveau skimmer, plusieurs éléments nous sont proposés : Scanner, Compas, Suiveur, Infra-rouge, ainsi que quelques armes telles que Missiles, Missiles anti-missiles, Bombes et Laser. Prenons le skimmer "Lénine" et décollons !

En route pour le septième ciel

Les commandes de pilotage se font en deux temps. Quand l'avion est stationné, les ordres sont à communiquer à l'ordinateur de bord par des mots clés : "Lancement" ou "État" ou encore "Entretien". En vol, la manette de jeu permet le déplacement et il faut encore neuf touches pour commander les armes, l'altitude, la vision et l'atterrissage. Le tableau de bord est très simple (car modulable et différent selon le skimmer). Il renseigne le pilote sur l'état général de son engin, sur sa direction et sur son score. La fenêtre de vision montre l'extérieur à l'avant, à l'arrière ou sur le côté de l'avion. Ce qui pourrait être une simulation de vol intéressante reste en réalité très sommaire. La vue n'évolue pas beaucoup et il est difficile de se croire aux commandes d'un vaisseau spatial. "ACADEMY" garde malgré tout un attrait grâce à la diversité de ses missions et de ses skimmers. Un jeu d'arcade de qualité, certes, mais pas une simulation.

Patrick Yoann

HELP !

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

WINTER GAMES

Pour obtenir le maximum de points (10) voici les démarches à suivre :
– appuyer sur <FIRE>
– positionner la manette vers la droite (dans un premier temps) jusqu'au moment où le skieur fait deux saltos vers l'arrière.
– positionner ensuite la manette dans l'ange avant droit et la relâcher aussitôt.
Avec un peu d'entraînement, vous deviendrez le meilleur au Hot Dog...

Guillaume R

ARMY MOVES

Pour les pauvres qui n'ont pas toujours réussi à passer la première partie d'Army Moves, voici le code qui leur permettra d'y accéder : 15372.

A noter que la seconde partie est beaucoup plus facile.

Stéphane Peytavi

TOBROUK 1942

Passionnés de 1942 Tobrouk voici une recette infaillible pour la victoire de l'Axe. Il faut envoyer trois divisions accompagnées d'un centre d'approvisionnement par le Sud, au-delà de la zone minée. Vous ne devez engager le combat sous aucun prétexte, sauf avec les centres d'approvisionnements alliés. Pour détruire celui de Garala au nord près de la côte, faites bouger l'une des divisions les plus mobiles en direction de cette côte.
Faites une brèche dans la zone minée le plus haut possible et passez avant que les Alliés ne s'y engagent. La prise de Garala est nécessaire et utile. Bir Hakeim, Acroma, Knightbridge, El Adem, Garala et Tobrouk doivent tomber. Dans la phase ordre, mettez tous vos avions sur la case "raid aérien" et envoyez-les sur les dépôts d'approvisionnement que vous attaquez au sol avec vos unités. Attention ! Si vous passez à moins d'une case d'une unité alliée, vous serez stoppé. L'attaque d'un dépôt d'approvisionnement allié est une phase spéciale. L'angle de tir est compris entre 31 et 38 ° mais jamais au-delà. Vos dépôts sont en revanche plus vulnérables que ceux des Alliés ; faites-y attention ! La perte de deux dépôts entraîne la fin quasi-immédiate de la partie... Vous pouvez également créer une diversion au milieu de la zone minée, en déminant, en s'infiltrant et en ne bougeant plus. Attaquez de temps en temps mais retirez-vous si la division menace de se rendre. Utilisez pour ceci des unités à mobilité 1.

Eric Chastant

MEURTRES EN SÉRIE

Quelques indications bien utiles...
– Le parchemin (n° 26) que possède l'abbé Leblond : la suite se trouve sur la présentation, dans la notice (!) en bas à droite.
– L'indice n° 7 (mot) doit être associé à l'indice 22 (feuille plastique). Faire alors correspondre les croix (+) et vous pourrez prendre connaissance d'un rendez-vous intéressant.
– Les indices 1 et 14 se situent dans une maison (coordonnées x = 127 et y = 139), non loin de l'embarcadère (nord ouest). On peut également trouver d'autres objets comme un réveil cassé ou un micro-émetteur. Vous trouverez dans l'île les autres indices (sur les personnages, à côté des maisons ou de la cabine téléphonique).
– Un vélo se trouve au sud de l'embarcadère. Il pourra vous faire gagner beaucoup de temps.
– A deux heures, il faut être à Little Sark chez Elisabeth Gueret, l'hôtelière. Répondre en appuyant sur A (mécanisme) pour répondre au téléphone.
– Pour accéder à Bréchou (île à l'ouest) : prendre le bateau dès le début du jeu. Contourner l'île par le nord et arriver à Bréchou. On trouvera l'embarcadère au bord de l'île afin de débarquer.

Envoi de Laurent Vidal

SHORT CIRCUIT

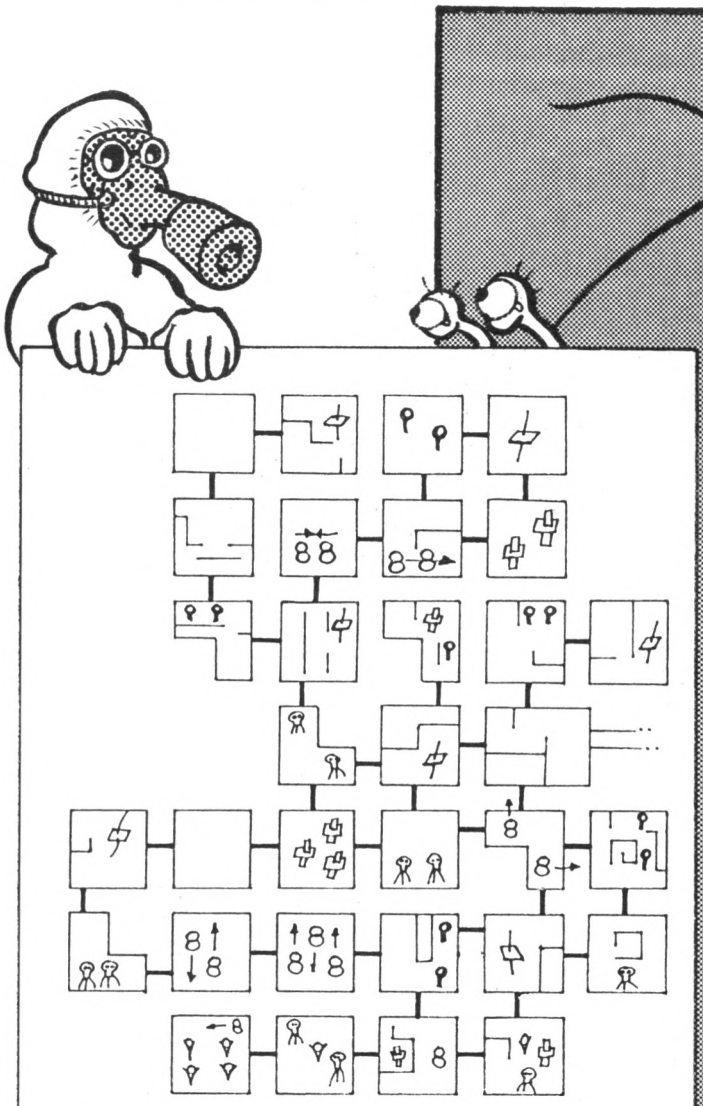
Je vous écris pour vous donner une solution pour passer sans vous fatiguer à la deuxième étape de Short Cricuit : quand vous chargez la première partie, il vous suffit à n'importe quel moment et sans avoir d'objet, de presser simultanément les touches O, C, E, A, N.
A ce moment-là, la fiche vous indique de passer au tableau suivant. Quand vous êtes arrivé au deuxième tableau, évitez tous les animaux car ils vous font perdre du temps et risquent de vous faire capturer. Ni l'autre numéro 5, ni les gardes ne doivent vous toucher : tuez-les avant.
Nota : ne vous inquiétez pas de voir les gardes perdre leur pantalon quand vous leur tirez dessus, c'est normal...

Vincent Frappreau

SABOTEUR II

Les mots de passe des différentes missions :
– Mission 2 : JONIN,
– Mission 3 : KIME,
– Mission 4 : KUJI KIRI,
– Mission 5 : SAIMENJITSU,
– Mission 6 : GENIN,
– Mission 7 : MI LU KATA,
– Mission 8 : DIM MARK,
– Mission 9 : SATORI.

Envoi de Emeric Fermas, Christophe et Franck Chalandar



8 : bump = boules doubles qui font "sprotch"

: tête de mort

: crécelle

: pompe

: boule sur pilotis

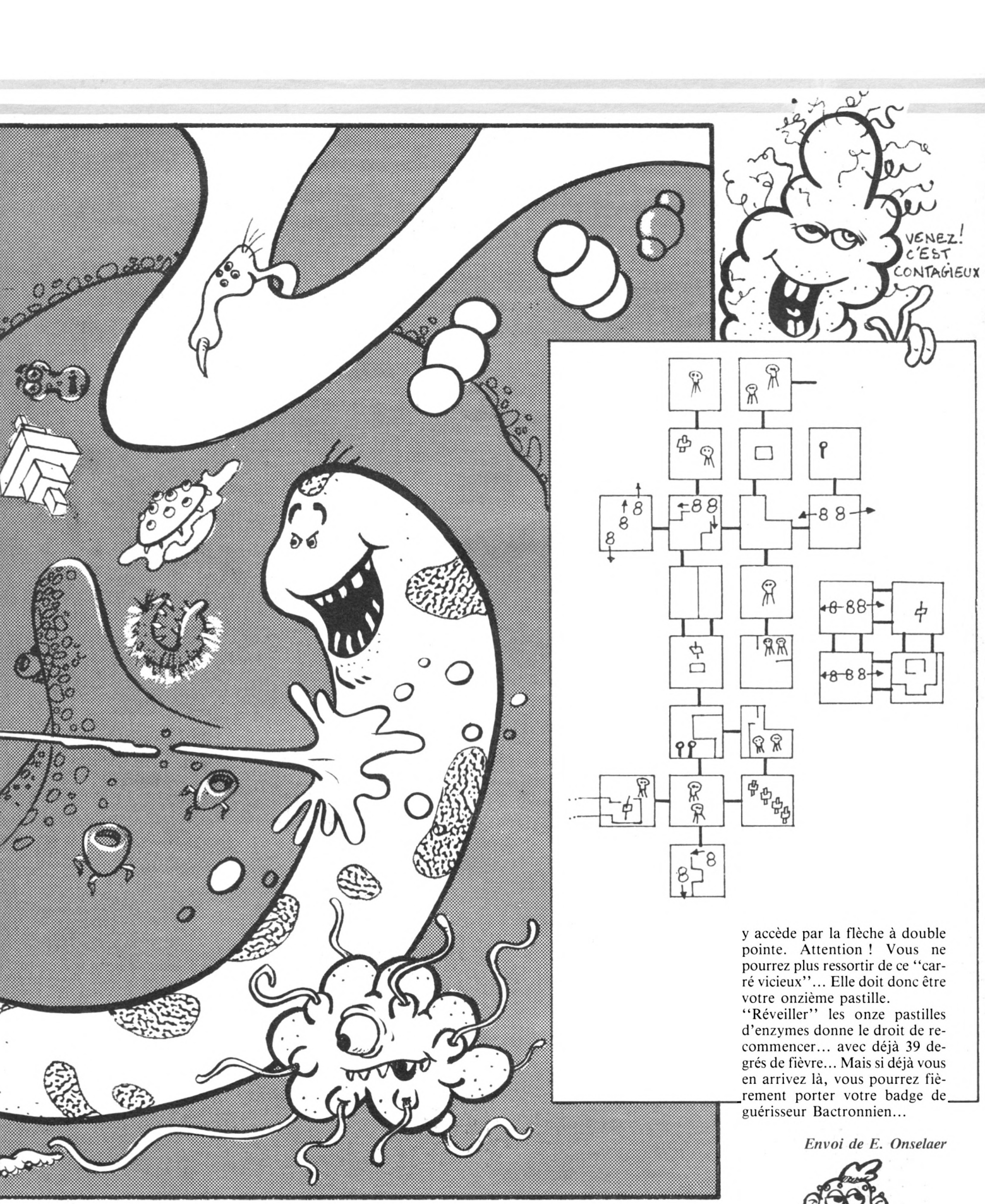
: ressort qui resemble aux pastilles

BACTRON

Le plan a volontairement été réduit à la représentation des salles, des barrières et de tout ce qui enlève de l'énergie à Bactron. Vous trouverez la salle dans l'état exact où elle est lorsque vous y pénétrez pour la première fois (microbes "chercheurs"). Le plan, en fait, se compose de deux parties : l'une avec des salles faciles d'accès et (celle qui vous manque probablement) l'autre avec des salles dont l'accès est très difficile (salles avec des hauts murs).

Les microbes

Bumps : boules doubles qui font "sprotch"
Ressorts : ressemblent aux pastilles, mais...
Têtes de mort ou Macrophages : les plus collants
Crécelles (il suffit d'écouter)
Pompe
Boule sur pilotis.
Chaque Bump, son axe ainsi que la direction qu'il prend la première fois que vous rentrez sont représentés par une petite flèche.



Les pastilles sont indiquées par les grosses flèches (il y en a 11). Quelques indications :
Pour éviter les têtes de mort, vous devrez faire de fréquents crochets. Une pastille est dissimulée en grande partie par un ''pied'' dans la salle aux quatre boules sur pilotis. Il existe une porte dissimulée par des piles.

Pour la deuxième partie : afin de passer dans la salle aux deux pompes, il faut les éloigner de l'entrée... Réfléchissez ! Concernant les quatre salles à part, on y accède par la flèche à double pointe. Attention ! Vous ne pourrez plus ressortir de ce ''carré vicieux''... Elle doit donc être votre onzième pastille.
''Réveiller'' les onze pastilles d'enzymes donne le droit de recommencer... avec déjà 39 degrés de fièvre... Mais si déjà vous en arrivez là, vous pourrez fièrement porter votre badge de guérisseur Bactronnien...

Envoi de E. Onselaer





INFORMATIQUE SYSTEME FRANCE

99, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort,
Tél. : (1) 43.68.12.12
130, av. du Général Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine
(ouverture prévue en août)

VAL DE MARNE COMPUTER

62, bis av. Clémenceau - 94700 Maisons-Alfort,
Tél. : (1) 43.78.00.72

SAUMUR INFORMATIQUE

13, rue FOURRIER - BP 106 - 49414 Saumur CEDEX,
Tél. : (16) 41.67.82.43



AMSTRAD

AMSTRAD
PC 1512 SD
Monochrome
5 920 F TTC

Imprimante DMP 3000 ***2 290 F TTC***

IMPRIMANTE DMP 4000 .... 3990 F. TTC
(132 colonnes)

- Unité centrale de 512 Ko
- Moniteur monochrome
- Lecteur de disquettes 360 Ko
- Souris
- MSDOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

GAMME PCW		GAMME 464 & 6128	
PCW 8256	4740 F TTC	464 Monochrome	1990 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC	464 Couleur	2990 F TTC
FD 2 (2e lecteur)	1990 F TTC	6128 Monochrome	2990 F TTC
Interface RS 232	690 F TTC	6128 Couleur	3990 F TTC
Ext 256 K	450 F TTC	DMP 2000	1690 F TTC
Stylo Optique	880 F TTC	1er lecteur DD1	1990 F TTC
Disk 3" DF les 10	550 F TTC	2e lecteur FD1	1590 F TTC
D Base II	790 F TTC	Câble FD1	125 F TTC
Wordstar	890 F TTC	Interface Péritel	450 F TTC
Multiplan	590 F TTC	Stylo Optique	290 F TTC
Compta Aliénor	1 050 F TTC	Synthétiseur Vocal	390 F TTC
DR Draw	630 F TTC	RS 232	590 F TTC
DR Graph	630 F TTC	Souris	690 F TTC
Gestion Personnelle	230 F TTC	Ext 64 K DKTRONICS	590 F TTC
Bridge	210 F TTC	Disquettes 3" les 10	250 F TTC

PROMOTION
1 JOYSTICK ET 10 DISQUETTES GRATUITES
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR AMSTRAD

IMPRIMANTES

CITIZEN 120 D	1990 F TTC
EPSON LX 800	2990 F TTC
SEIKOSHA SL 80 AI (24 aiguilles)	4490 F TTC

ATTITUDES

Val de Marne Computer
62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

Jusqu'à 5 kg ajouter 30 F de frais de port. Pour un poids supérieur nous consulter.

AMS 23

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
TÉL. _____

CARTE BLEUE
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date |_|_|_|_|
validité carte
Signature

AMS 08/87

COMPILATION FIL

Quant un éditeur lance une compilation sur le marché, de deux choses l'une : soit il désire écouler de vieux logiciels pourraves dont personne ne veut plus, soit il veut faire profiter les nouveaux venus dans le monde de la micro, de hits passés (une troisième raison serait de s'en mettre plein les poches pour pas un rond). FIL, que Dieu les bénisse, fait apparemment et heureusement partie de la deuxième catégorie.

Eh oui. Car en effet, cette nouvelle compilation FIL ne renferme pas que des nullités innommables. Rien de moins que de grands hits, comme Sorcery, Cauldron II ou encore Révolution. Sans compter The Great Escape. Trois excellents jeux et un pas trop mauvais pour le prix d'un seul, ça se fête. Et dans la joie et la bonne humeur, s'il-vous-plaît.

Le vétéran...

Sorcery, on ne le présente même plus. L'ancêtre des jeux d'arcade sur CPC, le modèle du genre, le logiciel le plus copié de l'histoire de l'informatique, juste après Pac-Man, Moon Patrol et Space Invaders, bref, La référence. Deux ans déjà. Ça fait deux ans que Virgin Games avait lancé cette bombe. De le voir aujourd'hui réduit à faire figure d'argument de vente pour une compilation me désole profondément. La nostalgie m'étreint. Mais ne laissons pas l'émotion nous envelopper inutilement, et parlons-en donc un peu, de Sorclery (mais est-ce vraiment nécessaire ?).
Vous êtes le défenseur du Bien. Contre qui ? Contre le Mal, tiens. Votre mission consiste à délivrer votre pays de l'emprise maléfique d'un néo-cromancien. Vous disposez pour ce faire de huit magiciens hyper doués, qui ne seront pas de trop pour pénétrer (hum) dans le Château du Mal et abattre le méchant-pas-beau-vilain-hideux. Pour le reste, se référer aux ouvrages.



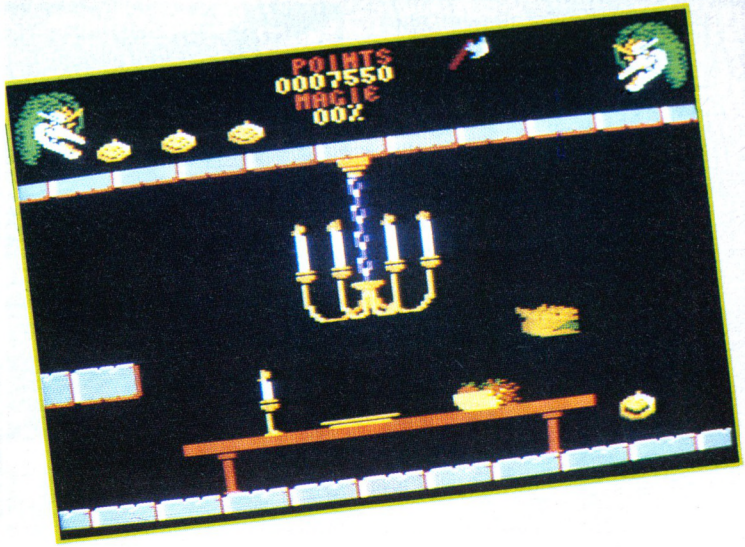


... Le revetan...

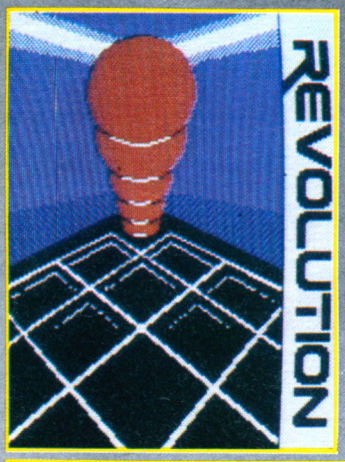
Sorcery est bien certes, mais Cauldron II n'est pas mal non plus dans son genre. Quel genre ? Le genre Sorcery, justement. Quoi ? Vous ne connaissez pas Cauldron II ? Je crois pouvoir vous dire sans risque de me tromper que c'est la suite de Cauldron-Tout-Court. L'histoire est fort simple : le héros intrépide et increvable, une citrouille, vous, a vu toutes ses sœurs se faire descendre les unes après les autres par une méchante sorcière maléfique, et a décidé derechef de venger ses défuntes sœurs (avant de les manger, car elle voudrait bien faire un pot-au-feu avec feu ses potes, si vous voyez ce que je veux dire). Votre mission, si vous l'acceptez, est d'envahir le château du mal, de détruire la vilaine sorcière, non sans éviter soigneusement les différentes bébêtes qu'elle aura pris soin de laisser ça et là sur votre chemin et qui pompent votre énergie comme l'éponge, l'eau, et d'en ressortir vivant.
Là aussi, consulter le document d'époque pour en savoir plus sur Cauldron II.



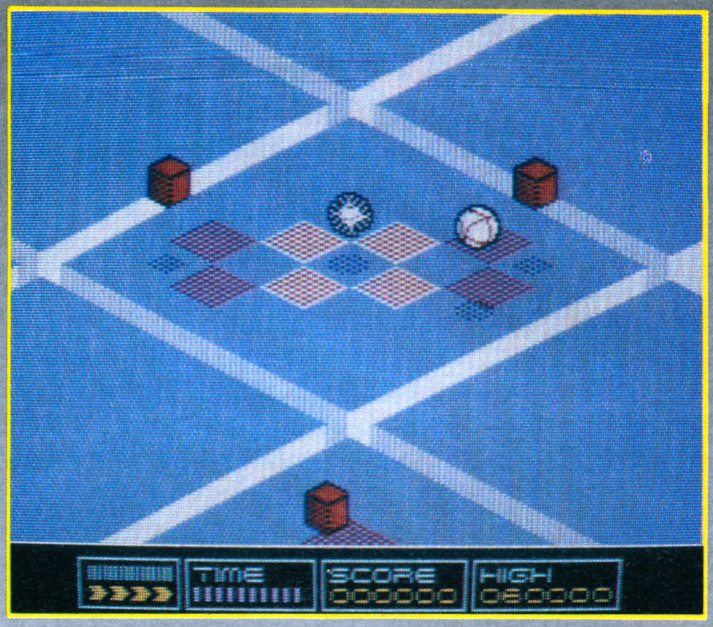


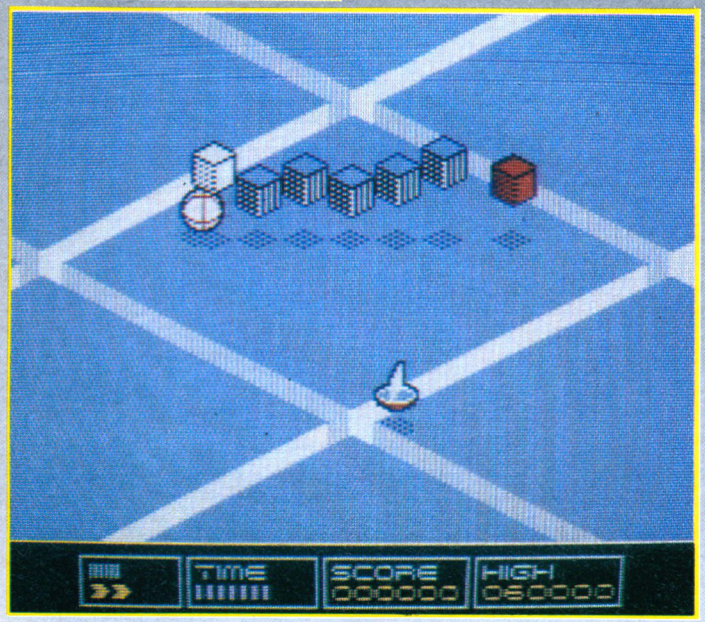


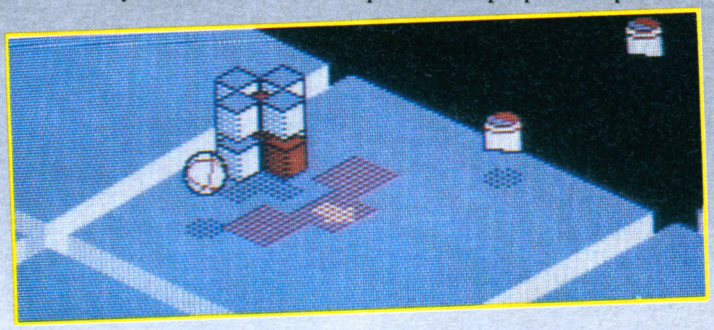
... Le retevan...



Révolution. Que croyez-vous qui se cache derrière ce nom fort orgueilleux ? Une révolution ? En quelque sorte, oui. Car ce logiciel fut le premier en son genre, juste avant de se voir copier sans vergogne par des filous aux noms doucement attirants, genre Impossaball.
Il s'agit pour le joueur averti, de diriger une balle dans un labyrinthe multi-nivelé, avec comme seul et unique but, atteindre le niveau le plus élevé. De plus, des énigmes sont proposées à chaque niveau, qu'il faudra résoudre avant de pouvoir prétendre à la victoire. Fort heureusement, il n'est pas obligatoire de résoudre une énigme à un niveau précis pour passer au niveau supérieur, mais il "bas de soie" que toutes devront l'être en fin de jeu.
Le tout est servi par des graphismes fort seyants et une animation des plus fluides — mais pas glaciale — qui prends en compte les lois de l'inertie (mais il n'est pas nécessaire de jouer avec un livre sciences physiques constamment à portée de vue). Une perle rare à proprement parler.

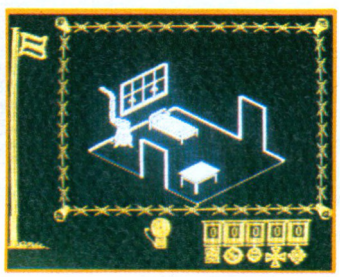


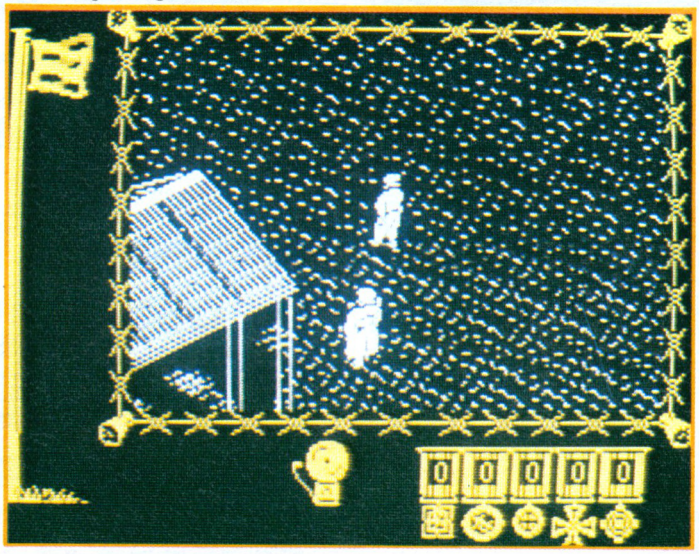




... Et le teveran...

Enfin, je gardais le pire (ou plutôt le moins bon) pour la fin, nous avons The Great Escape, tiré du film du même nom, mais légèrement plus vieux (le film, pas le soft, réfléchissez donc un peu). Vous avez été capturé par les allemands, et placé dans un camp de prisonniers à haute sécurité. Et bien sûr, votre seul but — et raison de survivre — est de vous évader à la première occasion. Il vous faudra pour cela user de tout votre génie, et collecter des objets utiles pour mener à bien votre quête de liberté. Le tout dans des graphismes des plus légers et une animation pas vraiment réussie.
Rien n'est parfait, et The Great Escape est le seul point noir regrettable de cette compilation FIL.





Ça y est, j'ai fini

J'espère que ce titre passera en gros, ça permettra à ceux qui n'auraient pas le courage de lire cet article en entier de passer directement à ce qui les intéresse, la...

CONCLUSION.

Trois excellents logiciels donc, plus un d'une qualité qui laisse légèrement à désirer, voilà le lot de la nouvelle compilation FIL. Nul doute que les plus ferus de bons softs se rueront dessus comme la famine sur le pauvre monde, elle le mérite vraiment. Et si cela ne suffisait pas à les décider, qu'ils apprennent que les modes d'emploi de chacun des logiciels proposés ont été traduits dans la langue de Molière, ce qui n'est pas un moindre mal. Bravo donc FIL, continue dans cette voie, mon petit.

** PROMO ENSEIGNEMENT

AMSTRAD À "LA RÈGLE À CALCUL"

la Règle à Calcul



SUR PC 1512 **
1 JOURNÉE DE FORMATION MS DOS
500 F T.T.C.

COURS D'INITIATION SUR LOCOSCRIPT GRATUIT
Pour tout acheteur d'un PCW 8256 ou 8512

PC 1512 : COMPATIBLES

	PRIX F. T.T.C.
PC 1512 SD Monochrome	5 926,44 ☐
PC 1512 SD Couleurs	8 171,54 ☐
PC 1512 DD Monochrome	7 459,94 ☐
PC 1512 DD Couleurs	9 713,34 ☐
PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome	11 848,14 ☐
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs	14 101,54 ☐
IMPRIMANTE DMP 3000	2 290,00 ☐
LECTEUR DE DISQUETTES FD-3	1 777,81 ☐

PROMOTION "RAC"

PC 1512 SD + 2ème lecteur
- Moniteur graphique monochrome
- Imprimante MT 87
- Câble de liaison
- Epistole PC Junior

~~12 983,00 F. HT~~ **10 396,00 F. HT**
~~15 397,84 F. TTC~~ TVA 18,60 % soit : 12 329,66 F. TTC

PC 1512 SD + 2ème lecteur
- Moniteur graphique couleur
- Imprimante MT 87
- Câble de liaison
- Epistole PC Junior

~~14 882,10 F. HT~~ **12 290,00 F. HT**
~~17 650,17 F. TTC~~ TVA 18,60 % : soit 14 575,94 F. TTC

PROMOTION AMSTRAD (Valable jusqu'au 31/08/87)

PC 1512 double lecteur
- Moniteur graphique monochrome
- Imprimante DMP 3000
- Logiciel super calc 3
- wordstar 1512
- Gem Desktop, Gem Paint, basic

7 990,00 F. HT
TVA 18,60 % SOIT : 9 476,14 F. TTC

ORDINATEURS FAMILIAUX NOUS CONSULTER

PROMO DU MOIS

MANESMANN TALLY MT 87
- Imprimante professionnelle, qualité courrier
- Police de caractères interchangeable par cartouche
- 200 Cps, friction, traction
- Câble de liaison PC

~~5 706,00 F. HT~~ **4 413,00 F. HT**
~~6 767,32 F. TTC~~ TVA 18,60 % soit : 5 233,82 F. TTC

CREDIT SOVAC IMMEDIAT NOUS CONSULTER

PCW : TRAITEMENT DE TEXTE

	PRIX F. T.T.C.
PCW 8256	4 740,44 ☐
PCW 8512	5 926,44 ☐
Lecteur de disquettes Fd-2	1 659,21 ☐
Interface Série/parallèle CPS	690,00 ☐

BON DE COMMANDE

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Code Postal..... Ville.....
Tél.....

Frais de port :
Moins de 5 kilo : 30 Frs. Au-dessus : nous consulter

LA REGLE A CALCUL 65 Bd St-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05
Tél. : 43.25.68.88 Télex : 201324 F.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours
parking gratuit Maubert-Lagrange

AMS 08/87

DEMANDEZ NOTRE LISTE DE LOGICIELS (CPC 464/CPC 6128) ET NOTRE CRITERE DE SELECTION DES JEUX PC 1512.

LA "RÈGLE A CALCUL" 67, bd Saint-Germain – BP 300 – 75228 PARIS Cedex 05 – Tél. : (1) 43.25.68.88 + – Tlx : RAC 201 324 F.
Centre de formation : 65, bd Saint-Germain – 75005 PARIS

*IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

** **Renseignements et inscriptions : Madame BILLORÉ**

Utilisez à fond toutes les possibilités de votre AMSTRAD

Tout pour programmer votre AMSTRAD

Véritables passionnés de l'AMSTRAD, les auteurs de cet ouvrage ont passé des milliers d'heures à concevoir, rédiger et tester les dizaines de programmes.

• **Des programmes opérationnels à 100 %** De l'utilitaire CP/M à la création de graphiques à haute résolution, en passant par des jeux sophistiqués ou la commande synthétiseur de son, vous développez des applications captivantes.

• **Un choix très étendu de langages de programmation.** Le Basic, le Logo, l'Assembleur, le Turbo-Pascal, et ultérieurement, le Foth, le Modula.

• **Des trucs et des conseils pratiques.** Vous découvrez également de nombreuses astuces : comment transférer du CPC 464 au 664, ou au 6128, comment insérer des utilitaires et gagner de la place en mémoire.

• **Vous élargissez le champ d'action de votre AMSTRAD.** Avec la mise en pratique des programmes et des "recettes", vous découvrez de nouvelles et passionnantes utilisations de votre ordinateur.

Vous possédez un AMSTRAD CPC 464, 664 ou 6128.

Voici enfin l'ouvrage que vous attendiez pour tirer le meilleur parti de votre micro-ordinateur : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD".

Il traite en profondeur des techniques de programmation, ainsi que de la structure interne et des extensions de votre ordinateur.

De plus, cet ouvrage restera en permanence à la pointe de la technique, grâce à un service de compléments et de mises à jour exclusifs.

Tout pour augmenter les performances de votre AMSTRAD

NOUVEAU

Cet ouvrage répond "par le menu", à toutes les questions que vous vous posez sur le fonctionnement de votre AMSTRAD. Il vous indique comment faire pour augmenter considérablement ses performances.

• **Votre matériel n'a plus de secrets pour vous.** Fréquences d'horloge du Z80 CPU, interface PIO 8255, ports d'extension. Vous faites le tour complet de votre AMSTRAD, des schémas vous montrent en détail le rôle de chaque composant.

• **Vous mettez en place vous-même des extensions.** Portez la mémoire de votre CPC 6128 à 1 Mo, mettez en place une interface, raccordez de nouveaux périphériques... Des instructions de montage très précises vous permettent de procéder, à moindre frais, à toutes les opérations qui augmentent les possibilités de votre AMSTRAD.

Votre ouvrage est toujours d'actualité !

Cet ouvrage, unique par sa conception, vous fait bénéficier d'un atout considérable : il évolue à la même vitesse que les techniques et le matériel que vous utilisez. Trois à quatre fois par an, des mises mises à jour et compléments vous seront envoyés (150 pages, environ 215 F, service annulable sur simple demande). Vous disposez ainsi régulièrement de nouveaux programmes et d'une information parfaitement à jour sur les nouveaux matériels et logiciels.

Profitez vite de notre offre de lancement !

Pour passer le plus vite possible à la pratique sur votre AMSTRAD, réservez dès aujourd'hui votre exemplaire de "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre AMSTRAD". Remplissez et renvoyez sans plus attendre le Bon de commande ci-dessous, accompagné de votre règlement. Vous êtes ainsi assuré de recevoir cet ouvrage dès sa parution et vous recevrez en cadeau gratuit 3 mois d'abonnement à AMSTRAD MAGAZINE.

Le complément indispensable de votre AMSTRAD

Présentation : classeur à feuillets mobiles plus de 600 pages, grand format 21×29,7 cm, 450 F TTC plus votre cadeau gratuit : 3 mois d'abonnement à AMSTRAD MAGAZINE.





VOTRE CADEAU GRATUIT 3 MOIS D'ABONNEMENT A AMSTRAD MAGAZINE*

Editions Weka - 12, cour St-Eloi 75012 Paris

*OFFRE LIMITÉE AU 30.09.87

Editions WEKA 12, Cour St-Eloi, 75012 PARIS Tél. : (1) 43.07.60.50. SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B-316 224 617

BON DE COMMANDE

A compléter et à renvoyer sous enveloppe, sans timbrer à :
Éditions WEKA Libre-Réponse n° 2581-75, 75581 PARIS CEDEX 12

Ma garantie : si par extraordinaire, cet ouvrage ne me satisfaisait pas totalement, je n'aurais qu'à vous le renvoyer sous 15 jours pour être remboursé immédiatement et intégralement.

☐ **OUI**, envoyez-moi aujourd'hui même ..... exemplaire(s) de **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad"**, 1 volume 21 × 29,7 cm, plus de 600 pages au prix de 450 F TTC port compris, accompagné de mon cadeau gratuit. (Offre valable jusqu'au 30.09.87).

Ci-joint mon règlement de ..... F par
☐ chèque bancaire ☐ C.C.P 3 volets à l'ordre des Editions WEKA.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi chaque trimestre par des compléments et mises à jour de 150 pages au prix franco de 215 F TTC, port compris. Je pourrais bien sûr interrompre ce service à tout moment par simple demande.

☐ Envoi par avion 110 F par ouvrage.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ **Ville** _____

Date _____ **Signature** _____

AMS 08/87

AMAG 753013



Vous trouverez dans "Amstrad Pro"

Les news 40
Masterfile 8000 43
Central Point Software . 65

DESVERGNES 87

NEWS

Ah le soleil, la mer, le sable fin, lire Amstrad Magazine les pieds dans l'eau, bref ! L'extase des vacances avec un arrière goût d'informatique. Pour ceux d'entre vous qui auraient décidé d'emmener leur ordinateur plutôt que leur conjoint, nous avons préparé la liste des emplettes estivales. Mais ne soyons pas ségrégationniste, il y en aura pour tout le monde...

E.P.S. : la micro de A à Z

E.P.S. (Ecole Professionnelle Supérieure) se porte bien. La preuve est son essor sur trois régions importantes : Paris, Rhône-Alpes et Aquitaine. Depuis 1978 cet organisme privé s'est spécialisé en micro-informatique/électronique offrant des stages de formation pour les jeunes et demandeurs d'emploi. Toutes les formations E.P.S. sont agréées.

Mais là ne s'arrête pas l'évolution "galopante" de cette société. En effet, elle propose depuis peu un progiciel développé à partir de "Wordstar" permettant aux non-voyants d'utiliser un traitement de texte de façon tout-à-fait habituelle. Le principe est relativement simple, tout en étant technologiquement complexe à réaliser. Grâce à la connexion d'un lecteur-optique ainsi que d'une imprimante équipée du système d'impression braille EPS/CA, n'importe quel document pourra être traité et édité. Si le traitement de texte peut dans certains cas motiver à lui seul l'achat d'un ordinateur, il serait dommage, par ailleurs de ne pas pouvoir utiliser toutes les autres ressources de ce dernier. Pour palier à cet état de faits, E.P.S. a créé un éditeur vocal transformant un système d'exploitation tel que le Basic ou encore des progiciels tels que Multiplan, Dbase 2, etc. en logiciels parlants.

Pour plus de renseignements, s'adresser à : E.P.S. Paris, 90, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. (1) 48.74.19.62.

Borland : la différence vraiment différente

Forum des langages. Les communications Minitel vont bon train, il était donc tout naturel que la société Borland y rattache son wagon. Avec le forum des langages, Borland offre à tous les enragés de langages évolués, la possibilité de se rencontrer à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Les buts principaux de ces rencontres par Minitel interposé sont s'instruire, s'informer, se conseiller, se guider, mais aussi et surtout faire profiter tout un chacun de ses découvertes, bref de son expérience. Gros avantage de ce serveur, en dehors de son impact "informatico-culturel" est son accessibilité par le 36.14.

Epistole PC 4.0 : Le "C" au service du texte

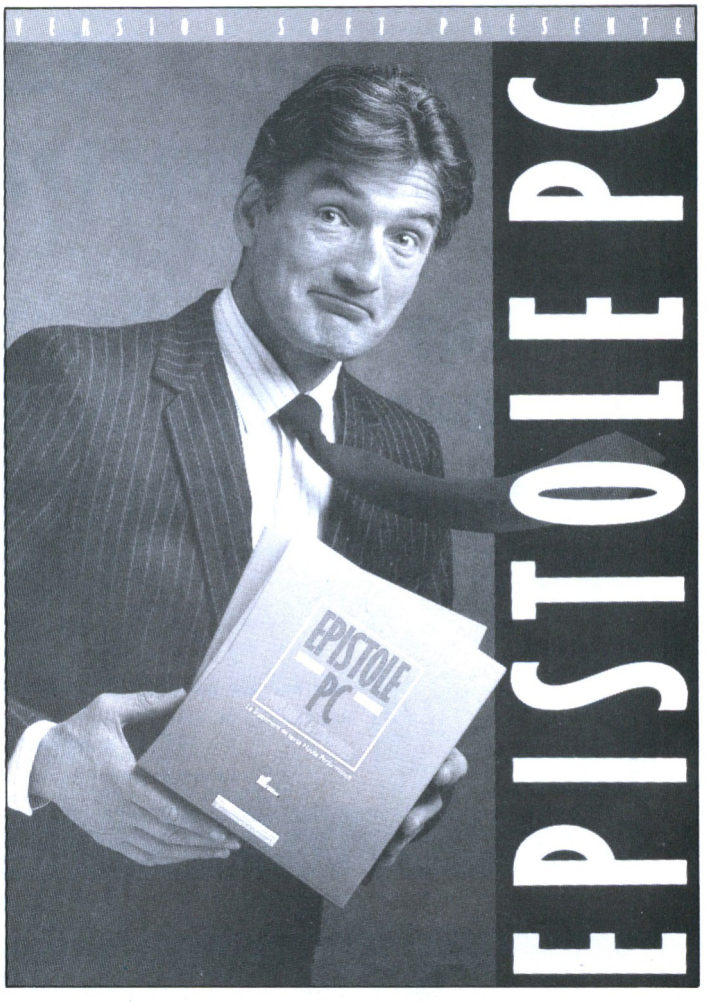
Disponible depuis le 13 mai dernier, le logiciel de traitement de texte Epistole PC n'a pas fini de surprendre. D'abord parce qu'il est écrit en "C", langage qui, comme on le sait, est à la fois très rapide et performant, ensuite parce qu'au-delà des simples fonctionnalités coutumières d'un tel logiciel, il intègre un véritable langage de programmation (macros-fonctions) permettant la mise en page et la photocomposition, mais aussi la production d'actes comprenant des options conditionnelles.

Comme son parent, la version 4.0 se veut le plus proche possible de l'environnement Lotus et Symphony, ce qui représente un avantage de poids. Prenons pour preuve de son succès, l'importance à l'échelle française des marchés déjà conquis tels que la SNCF ou encore le groupe Monoprix-Galeries Lafayettes.

Mais Epistole PC est plus que cela. Doté entre autres d'un correcteur orthographique, d'un mailing conditionnel, de la possibilité de fusionner des textes en mémoire ou à l'impression ou encore d'inclure des graphiques "Free Lance" dans un texte, Epistole permet pour une somme restant dans la moyenne des prix pratiqués à ce niveau (4.400 F HT) de confectionner vos propres revues. Il est à noter que dans ce sens, plus d'une centaine de drivers d'imprimantes à laser, matricielles ou à jet d'encre sont disponibles et compatibles sur toutes les versions d'Epistole PC.

Parmi les imprimantes laser concernées, figure le laser Writer avec laquelle la version 4.0 offre une compatibilité par l'intermédiaire du réseau Apple Talk.

Pour de plus amples renseignements, s'adresser à : Opium SA, 61, rue de l'Arcade, 75008 Paris. Tél. (1) 42.94.01.61.



Publi-base X-MF Version 2.10

Ce système multi-fichiers de gestion de base de données se vantait déjà dans sa précédente version d'être parmi les plus simples et les plus conviviaux, ce qui était d'ailleurs, tout-à-fait justifié. Ces principaux atouts ont bien entendu été préservés dans cette nouvelle version, et ceci bien que l'ajout d'autres fonctions le rendent beaucoup plus efficace. Comme quoi on ne le répètera jamais assez, efficacité et convivialité ne sont pas incompatibles. Ceci dit, les principales nouveautés à l'ordre du jour sont les suivantes :

– Modification interactive de la structure d'un fichier ;
– Intégration de la sélection dans la fontion traitement de texte ;
– Fusion fichier/texte, choix de la sortie : imprimante ou disque ;
– Augmentation de la rapidité du traitement des informations,
– etc.

Rappelons que Publi-Base XMF gère simultanément jusqu'à 4 fichiers pouvant comporter 80 rubriques chacun.



M.E.R.C.I. sur la ligne

Avec le lancement de ces deux ensembles et logiciels concernant le Minitel sur PC 1512, la société M.E.R.C.I. s'assure pour l'avenir, une place de choix dans la télécommunication PC 1 et PC 2, tous deux issus du même père, Mercitel, offrent des spécifications très différentes, destinant l'un à une utilisation plutôt domestique, tandis que l'autre a des vues et des capacités à but professionnel. PC 1 se borne en fait, comme son cousin germain sur CPC à n'être qu'une émulation de Minitel. Lorsque je dis qu'il s'y borne, n'y voyez aucun reproche car après tout, il peut rendre de gros services, tels que la création de mailing à partir de l'annuaire électronique, ce qui n'est déjà pas si mal. PC 2, quant à lui, c'est une autre histoire, c'est la transposition totale du Minitel sur le PC, avec cependant de nombreux avantages, comme la possibilité de se confectionner un annuaire personnel avec codes postaux, le mailing bien évidemment, les procédures de connexion automatique, l'accès au réseau Transpac, j'en passe et des meilleurs...

Ces deux produits sont commercialisés respectivement au prix de 890 F TTC et de 3.490 F HT. A signaler que la société M.E.R.C.I. qui s'est toujours occupée du PCW distribue désormais un introducteur feuille à feuille très complet qui n'a qu'un seul défaut, son prix : 1.790 F HT.

Pour tous renseignements, téléphoner au : 38.72.22.83.

RUN INFORMATIQUE

la vitrine de l'authentique spécialiste

62, rue gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Télex : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE Sortie BOBILLOT

ouvert EN AOÛT de 10 h à 19 h du lundi au samedi

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE

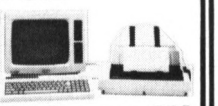
LE MAGASIN DE NEUILLY EST FERMÉ EN AOÛT

l'incroyable PC 1512



PC 1512 HD 20 Méga Octets Monochrome. Moniteur monochrome, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo . 11.845 F ttc
PC 1512 HD 20 Méga Octets Couleurs. Moniteur couleurs, 1 lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 20 Mo ..... 14.100 F ttc

PCW



PCW 8256 ..... 4740 F
PCW 8512 ..... 5930 F

CRÉDIT CETELEM IMMÉDIAT CONSULTEZ-NOUS

CPC 464/6128



CPC 464 Monochrome .... 1990 F
Couleur ..... 2990 F
CPC 6128 Monochrome .. 2990 F
Couleur ..... 3990 F
IMPRIMANTE DMP 2000... 1690 F
LECTEUR DISQ. DD1 .... 1990 F

ÉQUIPEZ VOTRE BUREAU EN AMSTRAD CET ÉTÉ C'EST 1 700 F PLUS LÉGER.
OFFRE SPÉCIALE
L'ORDINATEUR COMPATIBLE AMSTRAD
PC 1512-512 Ko - double disquette
Moniteur graphique monochrome
+
L'IMPRIMANTE GRAPHIQUE AMSTRAD
LES LOGICIELS PROFESSIONNELS
super Calc 3 et Word star 1512
- GEM-DESK top, GEM-Paint, BASIC...
7 990 F* + TVA
● logiciels comptabilité nous consulter

des logiciels séries PCW
ALIENOR (comptab. gén.) D 1055 F
COMPTES BANCAIRES . D 730 F
ADRESSES ..... D 395 F
BUDGET FAMILIAL ..... D 730 F
FICHIER ..... D 395 F
MULTIPLAN ..... D 498 F
dBASE II ..... D 790 F
NEW DESK ES
La mise en page électronique.
La technologie de pointe .. 495 F
● *et des jeux*
BLAGGER/GUARDIAN (2 jeux) ..... 145 F
TOMAHAWK ..... 205 F
AM.STRAD.DAMES ..... 220 F
STAR GLIDDER ..... 185 F
THE PAWN ..... 235 F

MULTIFACE II ..... [C] 550 F
● *jeux CPC*
BARBARIAN ... C 99 F - D 132 F
PAPER BOY .... C 99 F - D 149 F
EXPRESS RAIDER ..... C 99 F - D 140 F
MIROIR ASTRAL C 105 F - D 155 F
WORLD GAMES ..... C 99 F
METRO CROSS . C 105 F - D 155 F
HEAD OVER HEELS ..... C 95 F - D 140 F
DONKEY KONG ..... C 160 F
GOLD HITS .... C 105 F - D 180 F
ELEVATOR ACTION ..... C 85 F
LEGEND OF CAGE ..... C 80 F - D 135 F
YE ARE KUN FU II C 80 F - D 135 F
DRAGON'S LAIR ..... D 110 F

		COMPTANT	CRÉDIT CÉTÉLEM			
A	PC 1512 SD monochrome	5.925 F TTC	496 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 625 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 724 F
B	PC 1512 DD monochrome	7.459 F TTC	633,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 759 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 906,80 F
C	PC 1512 SD couleurs	9.710 F TTC	814,30 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1110 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1171,60 F
D	PC 1512 HD 20 monochrome	11.845 F TTC	1 003,90 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1245 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1446,80 F
E	PC 1512 HD 20 couleurs	14.100 F TTC	1193,60 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 1500 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 1723,20 F
F	IMPRIMANTE DMP 3000	2.290 F TTC	359,40 F par mois 12 mensualités*	Apport comptant 290 F	TEG 18,24 %	Coût total du crédit avec assurance 156,40 F

PASSAGERS DU VENT ... D 290 F
ACE OF ACES .. C 110 F - D 150 F
ACROJET ..... D 145 F
ASPHALT C 140 F BIG 4 D 150 F
EAGLES NEST .. C 95 F - D 140 F
ELITE ..... C 220 F - D 280 F
LEADER BOARD C 110 F - D 160 F
MANHATTAN 95 ..... D 170 F
MERCENARY ..... C 100 F
SPACE HARRIER C 85 F - D 139 F
SUPERCYCLE .. C 110 F - D 160 F
NEMESIS ..... C 95 F - D 149 F
HIT PACK ..... C 105 F - D 149 F
GAUNTLET THE DEEPER DUNGEONS .... C 105 F - D 170 F
BALL BREAKER C 116 F - D 168 F
10th FRAME .... C 105 F - D 153 F
M'ENFIN ..... D 140 F

les imprimantes

IMPRIMANTE DMP 3000. 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512, tous les compatibles et IBM PC. 2 290 F TTC

IMPRIMANTE DMP 4000. 200 caractères par seconde ou 50 caractères par seconde qualité courrier. Caractères : ASCII-96, Ital-96, NLQ-96 (courrier), NLQ ITAL-96, Internationaux-9, Spéciaux-132. Tailles d'impression : Standard, Mini et Condensé. 136 et 233 colonnes. 3 990 F TTC

ENCORE POUR PC 1512
● *traitement de texte*
EVOLUTION SUNSET ..... 990 F
GEM WRITE ..... 990 F
PRINT MASTER ..... 480 F
TEXTOMAT ..... 814 F
WORDSTAR 1512 ..... 890 F
● *utilitaires*
D BASE II (base données)HT 990 F
FRAMEWORK 1er ..... » 990 F
GEM DRAW BUSINESS .. » 429 F
GEM FONTS & DRIVERS » 429 F
GEM PROG TOOLKIT ... » 1990 F
REFLEX ..... » 835 F
SIDEKICK ..... » 330 F
SUPERCALC 3 (tableur) .. » 750 F
● *livre*
LE LIVRE DU BASIC 2 ..... 179 F

● *encore des jeux AMSTRAD*
KILLED UNTIL DEAD ..... C 99 F - D 145 F
NITROGLYCERINE ..... D 205 F
MAGMAX ..... C 99 F - D 149 F
MARTIANOID ..... C 110 F
ARKANOID ..... C 85 F - D 134 F
ARMY MOVES .. C 95 F - D 135 F
WORLD GAMES ..... D 175 F
ROBINSON CRUSOE ..... D 199 F
ENDURO RACER C 105 F - D 129 F
FINAL MATRIX . C 140 F - D 160 F
INERTIE ..... C 139 F - D 179 F
KINETIK ..... C 95 F - D 145 F
BUBBLER ..... C 105 F - D 155 F
SOLDES D'ETE VENEZ NOUS VOIR !

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

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

ETUDIANTS - COLLECTIVITES
Consultez-nous. Le meilleur accueil vous est réservé.
TELEX COMMANDE : 270 841 F
Tél. : (1) 45.81.51.44

Joysticks



◄ THE PROFESSIONAL
6 microswitches
A. Standard 185 F
B. Autofire 225 F
THE ELITE 130 F ►
4 microswitches
POUR PCW
Interface + Joycard 195 F
Interface seule 155 F

BON DE COMMANDE à renvoyer à RUN dep^t VPC : 62, rue Gérard - 75013 PARIS

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
logiciel _____
matériel _____
AMST 8

Frais de port (France métropolitaine) : Logiciels **20 F.** Matériel par **SERNAM EXPRESS 200 F** Sup. pour contre-remboursement **30 F** +
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
Total _____
SIGNATURE :
Signature des parents pour les moins de 18 ans.

Je choisis la proposition ☐. Inscrire la lettre correspondant à l'option choisie. Veuillez me faire parvenir une **offre préalable** de **CRÉDIT CÉTÉLEM.**
Je joins les pièces demandées pour son établissement et mon versement comptant sera de _____ par ☐ cheque ☐ CCP ☐ Mandat-lettre.

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

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

***Pièces à fournir :**
Votre carte d'identité.
Votre relevé d'identité bancaire (RIB).
Un de vos chèques annulé par vos soins.
Votre dernière fiche de paye.
Un justificatif de votre domicile (PTT, EDF, quittance de loyer).

Zorland C : 2e service...

L'évolution va bon train chez Zorland. En effet, après la parution en avril dernier de la version 1 de ce compilateur, voici aujourd'hui le deuxième épisode d'une série qui, si cela continue ainsi, s'annonce longue. Ne faisons pas de mauvais esprit et voyons les différences justifiant l'apparition de ce nouveau produit. La nouvelle version propose d'une part un compilateur plus complet (ne serait-ce qu'au niveau de la compatibilité ANSI (standard C), d'autre part l'intégration compilateur-éditeur, et enfin l'adjonction d'un "linker", éditeur de liens et d'un gestionnaire de bibliothèques.

Zorland C 2, avec manuels français et anglais, sont commercialisés respectivement à 1.067,40 F TTC et 1.126,70 F TTC par la société *DMS Diffusion, avenue de Salève, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. 50.20.79.85.*



Infodip : 21 Mo sur une carte

La société Infodip introduit sur le marché un disque dur de 21 Mo : la HD Card. D'une installation particulièrement facile et d'un encombrement restreint (1 slot 1/2), la HD Card est configurable en C ou D. Dotée d'un jeu de câbles supplémentaires, elle peut également contrôler un second disque dur. Sa faible consommation (moins de 11 Watts) lui assure une intégration possible dans la quasi-totalité des systèmes PC et compatibles, XT et AT. Le temps d'accès de ce disque est de 80 ms. La HD Card est vendue au prix alléchant de 5.450 F HT.

Pour plus de renseignements, s'adresser à Infodip, 154, rue Jean Jaurès, 92800 Puteaux. Tél. 47.28.47.00.

Turbo C à nu

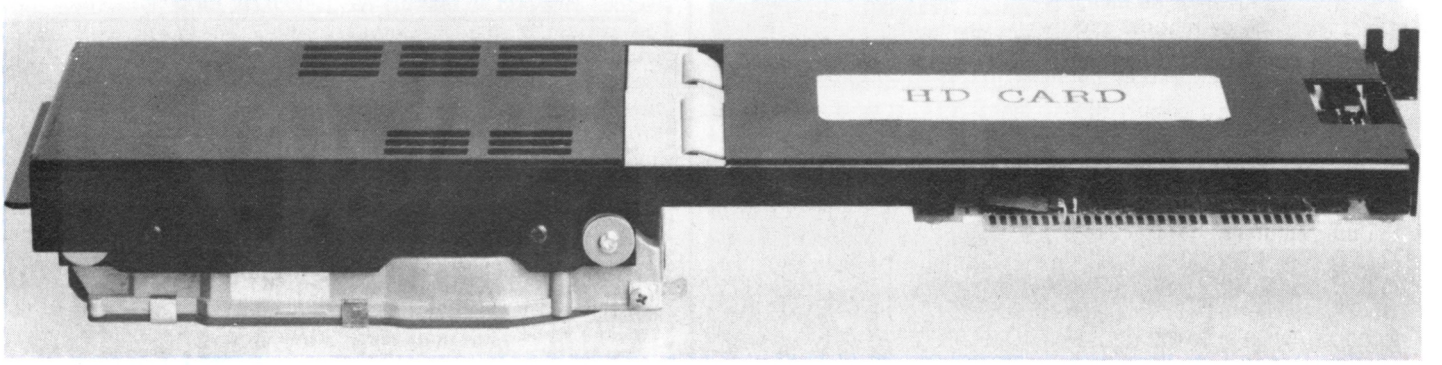
Le 14 mai dernier, Philippe Kahn annonçait officiellement, au cours d'une conférence réunissant à Washington les responsables informatiques d'agences gouvernementales, le lancement de Turbo C. Après avoir précisé le nombre de commandes déjà reçues, qui était alors de 35.000, il a déclaré que la commercialisation des codes sources de la bibliothèque d'exécution se ferait avant la fin de l'année. Ceux-ci seront donc fournis dans un proche avenir directement avec le logiciel, ou seuls (au choix) au prix de 3.995 F HT. De quoi intéresser nombre de développeurs de haut niveau.

Larousse + Borland = Alpha

Développé pour fonctionner sur PC et compatibles, Alpha est un produit réunissant le savoir de deux sociétés dans leur domaine respectif. Comme l'on peut s'en douter, ce logiciel n'est rien moins qu'un outil d'aide à la rédaction doté d'un système de correction orthographique ainsi que d'un réservoir à synonymes. Alpha devrait être disponible dès la rentrée scolaire 1987 au prix de 995 F.

Logicys : les quatre mousquetaires de la bureautique... PC

Comptabilité, facturation, paye et gestion sont, pour reprendre l'accroche de la société Logicys, "les clés de l'efficacité". Il est vrai que pour un prix relativement faible (2.480 F HT pour la gestion commerciale et 1.680 F HT pour le reste de la gamme), l'ensemble offre une panoplie bureautique complète.
Trois des logiciels sont écrits en Turbo Pascal, synonyme de rapidité, un tour de plus dans le sac des programmes Logicys.
Pour de plus amples renseignements, s'adresser à : Logicys, Centre Emeraude, Cidex 47, 33150 Cenon. Tél. 56.40.94.75.



MASTERFILE 8000, LES RÈGLES D'OR DE LA GESTION DE FICHIERS

Stocker, chercher, afficher et enfin imprimer les données fournies par l'utilisateur, tels sont les premiers devoirs d'un gestionnaire de fichiers. Masterfile 8000 remplit, bien évidemment ces fonctions et heureusement beaucoup d'autres que nous tâcherons de vous faire découvrir au fil des lignes.

Règle 1, l'organisation

Masterfile est sans limite, ce qui veut dire que contrairement à la plupart des autres gestionnaires de fichiers, il autorise le traitement de données dont la longueur importe peu. En fait si cette façon de procéder est tout-à-fait transparente à l'utilisateur, elle offre par ailleurs un avantage au niveau place tenue en mémoire ou sur disque, qui se trouve ainsi réduite à sa plus simple expression. Notez que ceci ne signifie pas le moins du monde l'anarchie et qu'à l'instar des autres programmes du même genre Masterfile 8000 requiert lui aussi un minimum d'organisation. Une restriction toutefois : une attention particulière devra être fournie lors de la planification d'un nouveau fichier, quant à son volume.
Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une innovation, la non-interactivité voulue, existante entre affichage et stockage, représente à elle seule un réel avantage pratique, ne serait-ce que dans la possibilité ainsi offerte de définir différents formats d'édition assignés aux mêmes champs – rappelons à ce sujet, que le champ est au gestionnaire de fichier ce que les dimensions d'une étiquette sont à une adresse. Métaphore mise à part, un champ correspond ni plus ni moins à la place réservée à l'entrée d'une donnée – ainsi, il est possible d'obtenir des affichages aussi divers que des cartes d'index et des étiquettes d'adresses, à n'importe quel moment.

Règle 2 : présentation

On a reproché fréquemment aux logiciels sous CP/M de souffrir d'un manque chronique d'embellissement. Plus que de la puérile esthétique, Masterfile 8000 offre des options d'affichages pratiques avec entre autres, la possibilité d'élargir l'interligne au pixel près, ou encore d'obtenir des caractères géants – on tâte ici ce qui a fait le succès de Macintosh : le Wysiwig (ce que vous voyez est ce que vous obtenez) – si seulement cela pouvait être généralisé aux autres logiciels tels que – allez, au hasard – Locoscript !...

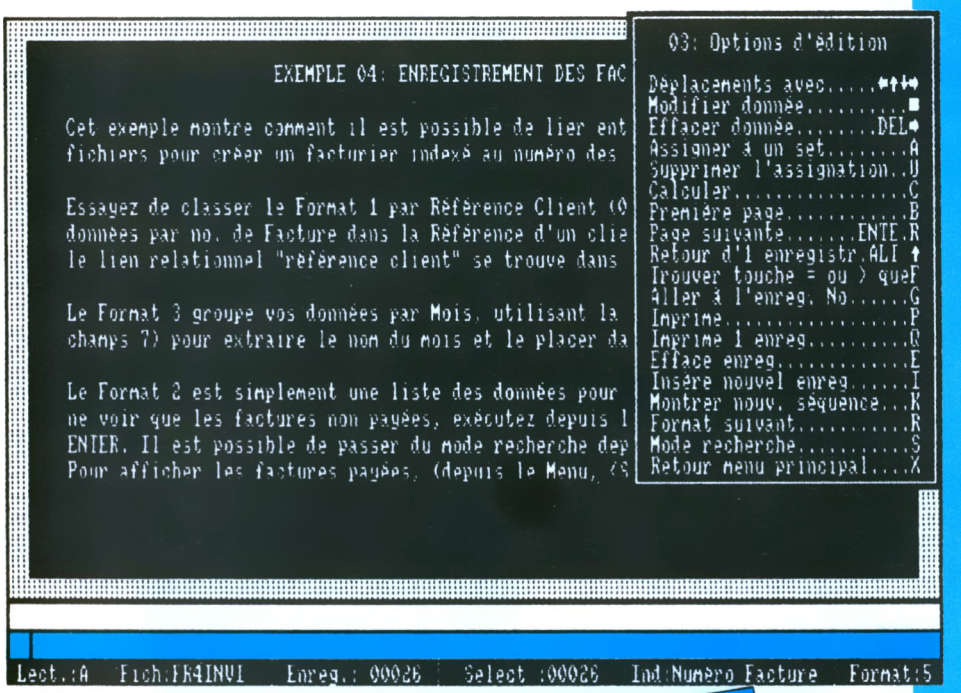


Passons aux choses sérieuses

Mastefile 8000, au demeurant très simple d'emploi, a dans un souci d'apprentissage aisé, tout à l'honneur de l'éditeur, été doté d'une large palette de fichiers d'exemples. Couvrant une large tranche d'application, ils permettent à tout utilisateur de se faire la main, avec l'éventuelle possibilité d'en découvrir une, proche de l'idéal correspondant à sa situation.
La plupart des fichiers programme présents sur la disquette sont obligatoirement chargés en mémoire virtuelle (disque M). Cependant, certains modules peuvent être temporairement mis à l'écart tels que : exportation, importation et calcul entre champs, dans le simple but de préserver une place mémoire plus importante. Pour ce faire, Masterfile 8000 est muni d'une option de personnalisation permettant de spécifier quels modules devront être chargés.
Comme nous venons de le voir, le logiciel travaille essentiellement en RAM disque – avantage ou inconvénient ? – Avantage, à n'en point douter, puisque cela permet, le cas échéant de récupérer un fichier effacé prématurément. A noter tout de même que le propre de la RAM étant d'être un tantinet volatile, une sauvegarde de sécurité exécutée à point nommé ne sera pas inutile, sinon, gare à la panne de courant impromptue...
Pour la petite histoire, sachez que Masterfile 8000 est "idiotproof". C'est nouveau, ça vient de sortir, se référer à la définition de "waterproof" pour en connaître l'équivalence... Si l'on en croit les éditeurs, il s'agirait d'un logiciel à l'épreuve de l'"idiotie". Bref, ni un labyrinthe infernal, ni un logiciel sujet aux "plantages" éhontés...

Côté pratique

Masterfile 8000 est conçu de telle manière qu'il entre sans cesse en dialogue avec l'utilisateur par l'intermédiaire de messages ou menus ; soit pour rappeler son occupation présente, soit pour signaler un fait imminent. Il est bien évident qu'un choix s'offre à cet instant de répondre de manière effective à une éventuelle question, ou bien d'ignorer purement et simplement en annulant.
Ici encore, la personnalisation du programme est possible en assignant ou non un bip sonore à chaque affichage de message. Doté de menus sélectifs, déculants en arborescences du menu principal, Masterfile 8000



Editeur : Sémaphore
Genre : gestionnaire de fichiers
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

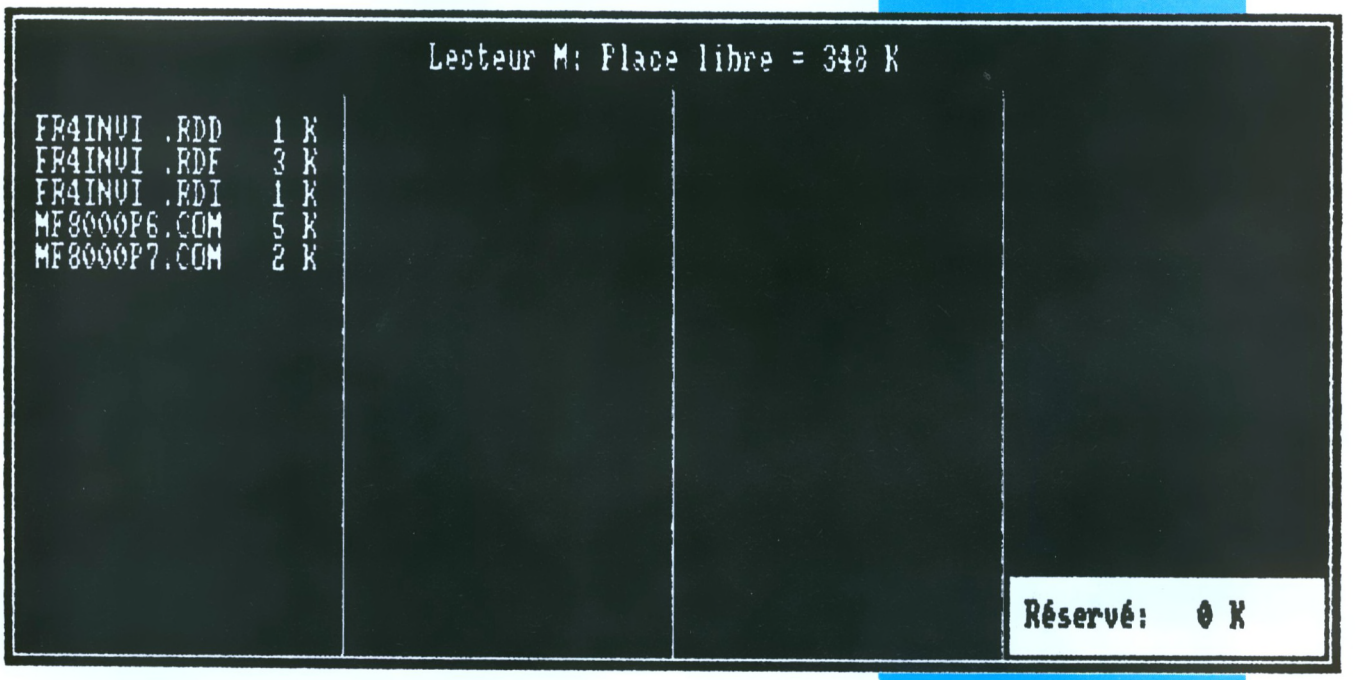
offre une multitude de facilités. De la gestion disque, catalogue amélioré permettant la fusion, l'importation, l'effacement et bien évidemment le chargement d'un fichier, à l'affichage de l'occupation en RAM disque, aucune impasse n'a eu lieu sur quelque sujet que ce soit.

Rapide pour un Suisse

Masterfile vient confirmer à son tour que la lenteur dont on affuble si librement nos voisins n'est qu'une légende... Ou alors, c'est qu'il n'est pas fait à leur image. Bon, tout ceci pour dire que ce programme, malgré l'étendue de ses capacités, qui tiennent à la fois du traitement de texte et du gestionnaire de fichier, est bigrement rapide – l'utilisation optimale du drive M n'y est pas étrangère, bien sûr, même si cela peut entraîner occasionnellement quelques incidents, voir plus haut.

En conclusion, nous pouvons dire que Masterfile 8000 est non seulement, l'un des meilleurs, voire le meilleur logiciel rapport qualité/prix de ce genre actuellement sur PCW mais qu'il a aussi l'extraordinaire faculté d'être accessible à tous, ne serait-ce que d'un niveau purement pratique. A signaler que la documentation l'accompagnant se lit facilement tout en étant très complète. Mélange rare, exemple à suivre...

Georges Brize



POURSUITE DE L'
OPERATION DISK 3"
23F90 pièce

GENERAL®

PROGRAMME ETE 1987

CATALOGUE D'INFORMATION DISPONIBLE GRATUITEMENT AU MAGASIN

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

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



Frédérique Claire Elisabeth

OFFRE SPÉCIALE D'ÉTÉ

1 PC 1512 DD mono
+ 1 DMP 3000
+ SUPERCALC 3
+ WORDSTAR 1512

7990F HT
9476F TTC

1°) OPERATION* CADEAUX ETE 87

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

1° 1 manette de jeux

2° 3 jeux cadeaux pour la gamme 6128 ou 12 programmes cadeaux pour la gamme PC 1512

3° 1 boîte de rangement 10 disquettes

4° 1 garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre (inscrite sur votre facture)

5° 1 bon d'achat de 300 F pour l'imprimante de votre choix (valable 6 mois)

6° 1 livre d'apprentissage sur la machine, en plus du manuel d'utilisation fourni

7° 1 doubleur de joystick pour brancher un 2e joystick (les 6128 et PC 1512 ne possèdent qu'une prise joystick)

8° un paiement en 4 fois, sans intérêts

9° une franche poignée de main...

* **Ces cadeaux annulent et remplacent ceux des annonces en pages intérieures.**

2°) SUPER PRODUCTION GUERRE et PRIX

Notre héros, GENERAL, a trois missions

- **primo, gagner la guerre des prix ;**
- **secondo, avoir le plus grand choix ;**
- **tertio devenir N°1 de l'électronique**

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

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

2° TV DAEWOO couleur 36 cm, Pal/Secam **1999F**

3° MAGNETOSCOPE VHS de salon, têtes HQ, télécommande **3490F**

4° CAMESCOPE Sony CC-DV-8, 8mm **8490F**

5° BALADEUR avec casque stéréo **79F**

6° MINI TV RADIO REVEIL écran mono 12 cm **1190F**

7° CHAINE STEREO complète, double cassette, TD, tuner, enceintes, platine laser disc **3490F**

8° FOUR MICRO ONDES DAEWOO 12 l **999F**

9° Imprimante CITIZEN 120D pour 464, 6128, PC 1512, Atari **1799F**

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

3°) OPERATION FINANCE

PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERETS

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

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS

☎ **42.06.50.50**

est désormais le grand spécialiste parisien indépendant de la vidéo, du son et de l'informatique

Amis clients, vous aimez l'efficacité : **GENERAL est une entreprise efficace,** à votre image.

Des preuves ?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchisés. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche ;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment ;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL ?

1 **Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.

2 **Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).

3 **Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser ? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information : **(1) 42.06.50.50, poste 40.**

CONSOMMABLES

Depuis près de 10 ans, GENERAL a acquis une position enviée dans le domaine des supports magnétiques. Nous sommes aujourd'hui le premier distributeur indépendant pour beaucoup de ces produits.

Notre succès tient à :

- nos garanties : 6 ans sur les cassettes vidéo ;
- notre stock : près de 100.000 cassettes en permanence ;
- notre clientèle de particuliers, d'entreprises et de collectivités qui nous a toujours fait confiance et que nous tenons à remercier ;
- nos prix qui sont réactualisés à tout moment en fonction des cours du marché. Interrogez-nous en demandant notre cotation du jour, si vous avez un doute sur un prix.

BOITIERS

PLASTIQUES THERMOFORMÉS

avec cristal transparent, format Télécassette

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

INJECTES, petit format, cristal transparent

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

INJECTES, grand format, avec cristal transparent format Télécassette

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

BOITIERS LUXE

THERMOFORMÉS façon livre ancien

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

INJECTE, petit format — **PRIX PIECE 13 F**

Code	Couleur
1420	Bordeaux
1418	Noir

BOITE RANGEMENT POSSO

10 CASSETTES VHS ou Beta — Code 1452 : **139 F**

SERRURE A CLEF POSSO (option) : **70 F**

JAQUETTES neutres,

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

BIBLIOTHEQUE DE RANGEMENT 495F

Code 4930 — 100 boitiers

DISQUETTES et CASSETTES informatiques

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

I3EE

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

FUJI

Code		
2000	5 P 1/4 SF DD	9,50F
2002	5 P 1/4 DF DD	14,50F
2011	3 P 1/2 MF 1D (67,5 TPI)	19,00F
2012	3 P 1/2 MF 1DD (135 TPI)	25,00F

AMSTRAD

Code		
2007	3 P DF SD	35,00F
2005	3 P DF DD	75,00F

CASSETTES MICRO

Code		
7123	GENERAL C20	7,90F

(11F GRATUITE)

PELLICULES PHOTO

TARIF A LA PIECE

FUJI

Code		
3022	HR 100 / 110 / 24P	19,70F
3020	HR 100 / 126 / 24P	21,90F
3001	HR 100 / 135 / 12P	19,00F
3000	HR 100 / 135 / 24P	25,80F
3002	HR 100 / 135 / 36P	33,50F
3007	HR 200 / 135 / 12P	21,00F
3004	HR 200 / 135 / 24P	28,10F
3006	HR 200 / 135 / 36P	35,00F
3009	HR 400 / 135 / 12P	23,50F
3008	HR 400 / 135 / 24P	30,40F
3010	HR 400 / 135 / 36P	37,00F
3012	50D / 135 / 36P	45,00F
3014	100D / 135 / 20P	35,00F
3019	100D / 135 / 24P	42,00F
3016	100D / 135 / 36P	45,00F
3017	400D / 135 / 20P	47,00F
3018	400D / 135 / 36P	60,70F
3024	HR DISC X2	45,00F

CASSETTES VIDEO VIERGES

VHS

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0012	E30 VRAC	35,50F
0001	E30	36,50F
0012	E30 SHG	39,50F
0006	E60 VRAC	40F
0007	E60	41F
0009	E60 SHG	44F
0010	E90 BULK	43,50F
0011	E105 VRAC	45F
0013	E120	47F
0019	E120 SHG	65F
0029	E120 HIFI	68F
0025	E120 SXG	89F
0014	E135 BULK	51F
0016	E150 BULK	52,50F
0015	E180	51F
0021	E180 SHG	74F
0031	E180 HIFI	76F
0027	E180 SXG	108F
0017	E240	74F
0023	E240 SHG	98F

GOLDSTAR

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

BANDES AUDIO

TDK

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

CASSETTES AUDIO VIERGES

Tarif pièce par boite de 10 — **Tarif +2F de l'heure pour taxe copie privée**

FUJI

Code		
1000	DR C60	7,50F
1002	DR C90	10,70F
1003	DR C120	14,00F
1015	FR C60	9,00F
1017	FR C90	13,00F
1008	FRI C60	10,70F
1010	FRI C90	14,50F
1009	FRIS C60	12,30F
1011	FRIS C90	16,60F
1004	FRII C60	11,30F
1006	FRII C90	16,60F
1005	FRIIS C60	15,50F
1007	FRIIS C90	22,50F
1012	METAL C60	22,00F
1014	METAL C90	29,50F

GOLDSTAR

Code		
1104	HD C60	7,00F
1106	HD C90	10,00F
1100	HR C60	10,00F
1102	HR C90	14,00F
1108	CRX C60	11,00F
1110	CRX C90	16,00F

TDK

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

JVC

Code		
0200	E120	49F
0206	E120 SHG	63F
0207	E120 HIFI	64F
0201	E120 PRO	98F
0202	E180	57F
0208	E180 SHG	74F
0209	E180 HIFI	76F
0203	E180 PRO	119F
0204	E240	80F
0218	E240 SHG	110F

SKC

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

TDK

Code		
0315	E30 HD PRO	99,50F
0312	E60	49F
0311	E60 EHG	54F
0300	E120	57F
0306	E120 EHG	78F
0314	E120 HIFI	84F
0316	E120 HD PRO	116F
0302	E180	61F
0308	E180 EHG	84F
0310	E180 HIFI	87F
0318	E180 HD PRO	128F
0304	E240	105F
0309	E240 EHG	110F

VHS COMPACT

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

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

8 MM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0004	P30	79F
0008	P60	95F

TDK

Code		
0298	P60	98F
0299	P90	115F

10, bd de Strasbourg 75010 Paris

☎ **42.06.50.50**

V2000

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

PDM

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

BASF

Code		
0700	VCC 480 HG	143F

BETA

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

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

SKC

Code		
0114	L500	50F
0116	L750	62F

TDK

Code		
0320	L500	65F
0323	L500 EHG	78F
0326	L500 HIFI	101F
0328	L500 HD PRO	121F
0322	L750	78F
0324	L750 EHG	104F
0329	L750 HIFI	121F
0327	L750 HD PRO	144F
0330	L830 EHG	132F

BETACAM

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

FUJI

Code		
0059	BETACAM 10	102F
0061	BETACAM 20	139F

U'MATIC

TARIF PIECE PAR BOITE DE 10

3M

Code		
0422	UCA 30 S	214F
0418	UCA 75	346F

FUJI

Code		
0047	KCA 10	108F
0049	KCA 20	127F
0051	KCA 30	157F
0055	KCA 30 BR	184F
0053	KCA 60	219F
0057	KCA 60 BR	256F
0054	KCS 10 BR	134F
0058	KCS 20	131F
0063	KCS 20 BR	153F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

Opération LOTS

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

KERMESSE DU JOYSTICK

SUPER FÊTE DES JOYSTICKS

CADEAU pour tout achat de 2 JOYSTICKS sans doubleur

D'UN DOUBLEUR à brancher sur votre Amstrad

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial

Amstrad CPC 464

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

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

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

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

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

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

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

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — 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 ou les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



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

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

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

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

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

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

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

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

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome
2990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 366,80F

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur
3990F
A CREDIT CETELEM
190F au comptant
+ 24 mensualités de **199F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit
avec assurance : 976F

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

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD
CADEAU !
3 LOGICIELS : **SPEED KING** (le célèbre pilotage de motos en course)
THE GOLDEN TALISMAN (un excellent jeu d'aventures ; retrouvez le talisman en déjouant les pièges des monstres, dragons et autres labyrinthes)
THE APPENTICE (jeu d'arcades ; aussi bon niveau que le classique "Sorcelery").
sur K7 ou disquette
+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT
En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

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 traitant 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 autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

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

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

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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé 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 chacunes.

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 compétitf que vous ne le pensez.

AMSOFT : le support des ordinateurs Amstrad
De la joie et de l'action, des couleurs formidables. Il existe déja un choix de 3000 jeux disponibles, tous compatibles avec la famille AMSTRAD.



GENERAL

Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courrier et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.
De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.
Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80×24.

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

Clavier et logiciel.
Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.
La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Imprimante.
Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que: espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.
Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.



Code 6107

TARIF GENERAL pour le PCW 8256 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
3997 F HT

4741F

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

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

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

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

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

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



Code 6103

TARIF GENERAL pour le PCW 8512 avec son imprimante, son moniteur, le Basic, le CP/M et le traitement de texte
4997 F HT

5930F TTC

A CREDIT CETELEM
930F au comptant
+ 30 mensualités de **222,40F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 1672F

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

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rappport à la normale)
- possibilités d'extension.

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

Voici la vraie solution professionnelle pour une véritable capacité de stockage. Le JASMIN AM 5D 1 mégaoctet est équipé de la technologie la plus sophistiquée. Qu'on en juge : double tête, quadruple densité, 720K formaté, entièrement compatible à MS/DOS et CP/M 2:2. Livré avec disquette utilitaire de duplication, formattage et utilisation en 80 pistes.

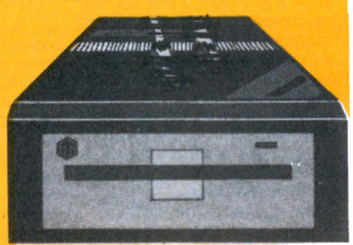
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 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 nécéssaire.

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

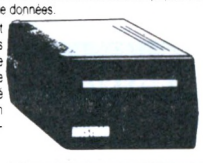


Lecteurs Amstrad DD1/FD1

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 fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Une deuxième interface n'est pas nécessaire.



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface

1690F

A crédit Cetelem : **190F** au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F** - TEG 18,24%
Coût total du crédit avec assurance : 111,60F

TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

1590F

GENERAL
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
5920 F

PC 1512 SD avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
8170 F

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
7450 F

* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

PC 1512 DD avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ..... **9700F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
..... **10420 F**

PC 1512 HD 10 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ..... **12670 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2
..... **11840 F**

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3,2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 ..... **14100 F**

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

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

Le prix stupéfiant du PC 1512 met en évidence la maitrise absolue d'AMSTRAD dans l'art de réaliser des produits de qualité abordable pour le plus grand nombre. Plus d'un million de micro-ordinateurs AMSTRAD a été à ce jour fabriqué et vendu dans le monde entier. L'économie d'échelle et l'expérience d'AMSTRAD dans les domaines de la conception et de la production de masse se sont combinées pour faire du PC 1512 le micro-ordinateur comptible le plus compétitif du monde. La plupart des autres PC sont proposés avec le minimum d'équipement de base. Le moniteur, voire le clavier, ne sont pas inclus dans le prix. La mémoire offerte dépasse rarement 128 ko. Les fonctions graphiques sont en supplément. Il faut passer des heures pour définir la configuration nécessaire à vos besoins... et quelques milliers de francs supplémentaires pour l'obtenir. Avec AMSTRAD, tout est simple et sans mauvaise surprise. Vous choisissez le moniteur (monochrome ou couleur) et la mémoire de masse (simple-lecteur, double lecteur, disque dur 10 Mo ou 20 Mo) : tout le reste est compris et le prix calculé à l'avance sur notre tarif. La version simple lecteur de 360 Ko est renforcée par la mémoire centrale de 512 Ko. Une partie de celle-ci peut, en effet, être utilisée comme pseudo-disque RAM et la disquette réservée au stockage des données. La version double lecteur vous offre une capacité de stockage supplémentaire de 360 Ko en ligne et offre des facilités pour la copie. Pour les besoins plus importants, il existe des versions à disque dur

GEM

GEM (Graphic Environment Manager) a pour unique but de vous faciliter la vie. Il utilise des menus déroulants pour présenter les commandes et leurs options ainsi que des fenêtres de dialogue pour guider l'utilisateur. GEM affiche les informations en clair et utilise les icônes pour représenter les accessoires de bureau les plus familiers (dossiers, chemises, formulaires...). Mais surtout, GEM fonctionne avec la souris. Vous pointez simplement le curseur sur la zone d'écran choisie, vous cliquez et le travail est fait, beaucoup plus vite qu'avec les commandes habituelles du curseur. Fini les manuels compliqués, les commandes à apprendre par cœur. Finies les opérations obscures et dévoreuses de temps. Avec GEM, votre PC travaille et vous obtenez les résultats. Plus vite et plus simplement. De nombreux programmes du commerce tournent déjà sous GEM. De nombreux autres sont en cours de développement ou mis à jour afin d'exploiter les multiples possibilités de GEM. Digital Research, créateur de GEM, propose déjà une série d'applications et d'utilitaires conçus spécialement pour travailler avec GEM. AMSTRAD fournit en standard GEM Desktop (avec son horloge, sa calculatrice et sa caméra). GEM Paint (un puissant programme de création graphique) et Locomotive GEM Basic 2 (un puissant Basic structuré). Sont disponibles par ailleurs : GEM Diary (agenda et fichier), GEM Graph (graphiques de gestion), GEM Write (traitement de texte), GEM Draw (graphiques industriels), GEM Wordchart.

LOGICIELS

Le PC 1512 utilise directement tous les programmes tournant sur IBM-PC et compatibles. Et vous n'avez pas à vous soucier de savoir si votre configuration est adéquate puisque le PC 1512 dispose en standard du graphisme haute résolution, de 512 Ko de mémoire centrale et d'un port série. Des programmes vedettes comme Wordstar, Lotus 1.2.3 et dBase sont accélérés par la grande vitesse du processeur 8086 PC-1512. Et des applications résidant en mémoire centrale peuvent être appelées et quittées sans perturber le programme principal.

LA RAPIDITE

Le PC 1512 utilise un processeur 8086 (vrai 16 bits) tournant à 8 Mhz. Cela signifie que vos programmes seront exécutés beaucoup plus rapidement que sur de nombreux autres PC. Quiconque a l'expérience d'un PC sait qu'il faut un certain temps pour démarrer le système après chaque allumage, à cause de la ROS (Rom Operating System) qui effectue un check-up complet du PC. L'AMSTRAD PC 1512 dispose des mêmes contrôles mais les réalise plus rapidement en affichant à l'écran les opérations en cours. De plus, comme il dispose d'une horloge permanente, l'heure et la date sont toujours conservées en mémoire sans qu'il soit nécessaire de les entrer au clavier à chaque allumage.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

Le disque dur transforme le PC 1512. Un disque dur fonctionne selon le même principe que la disquette, mais plus vite et avec une capacité de stockage infiniment supérieure : un disque dur de 10 Mo a environ 30 fois la capacité d'une disquette ; et un disque dur de 20 Mo deux fois plus. C'est assez pour stocker 3 millions de mots en gardant la place pour vos programmes habituels (traitement de texte, tableur, fichiers, télécommunications...). Et comme le disque dur est intégré dans le PC 1512, il est à l'abri de la poussière, des doigts, du café renversé et des... emprunteurs éventuels. Il existe quatre versions à disque dur du PC-1512 AMSTRAD depuis le PC-1512 HD-10 avec moniteur monochrome jusqu'au PC-1512 HD-20 avec moniteur couleur. Chacune de ces versions est dotée d'un lecteur de disquette 360 Ko pour l'installation des programmes et la sauvegarde des données.

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 series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 niveaux de gris sur le moniteur noir et blanc. Vous pouvez donc choisir la version monochrome (moniteur graphique haute résolution à écran blanc anti-reflet) ou la version couleur (moniteur graphique couleur haute résolution) sans rien perdre des extraordinaires performances graphiques du PC 1512.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs. Le PC 1512 AMSTRAD est un membre idéal de tout réseau de PC : son faible coût, sa rapidité et ses larges capacités en font un poste de travail idéal pour des applications en réseau telles que la comptabilité, le secrétariat ou le management, partageant télex, modems, imprimantes à laser, etc... Les réseaux peuvent également partager des ressources vitales : fichier de stock, fichier clients... Et puisque tout le monde partage les mêmes fichiers sur le réseau, un seul fichier central suffit. Cela évite les duplications de fichiers sur différents disques, les erreurs de conformité entre fichiers et cela simplifie les mises à jour.

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

Un réseau de PC 1512 permet à chaque utilisateur de travailler en totale indépendance, en tant que station locale, ou comme simple partie du réseau. C'est beaucoup mieux pour la sécurité et plus commode pour emporter du travail à la maison.

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Il ne servirait pas à grand chose que deux utilisateurs réalisent le même document en même temps ou qu'ils vendent en même temps le même article en stock. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau, et évite notamment les problèmes de collision. Certains logiciels tels que NewWord, Mallard, Basic, Dataflex et VP-Info sont capables de gérer les réseaux même dans leur version mono-utilisateur. Des réseaux comme Arcnet, Novell System et Amstore permettent aux utilisateurs de PC 1512 de partager des données avec des ordinateurs complètement différents.

EXTENSIONS

Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme la quasi totalité des fonctions nécessaires sont fournies en standard sur le PC 1512, vous n'aurez sans doute jamais l'occasion d'utiliser tous ces emplacements.

PRISES

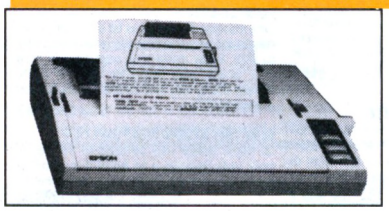
Une interface série RS 232 C complète est fournie avec sa prise standard 25 broches. Elle permet le branchement instantané d'imprimantes, modems et de nombreux accessoires du marché. L'interface parallèle CENTRONICS, elle aussi équipée de sa prise standard, permet le raccordement de toute imprimante de ce type. Ces deux interfaces sont entièrement adressables à partir de systèmes d'exploitation et des logiciels d'exploitation et des logiciels d'application standard.

GENERAL

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD

Imprimante Epson LX86PC



TARIF GENERAL
pour EPSON LX86PC
2995F
Code 6192
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant
+ 12 mensualités de 230 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 321,60F

L'imprimante LX86PC s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

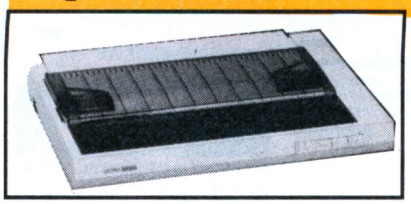
Imprimante Amstrad DMP 2000

TARIF GENERAL
pour Amstrad DMP 2000
1690F
A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

Imprimante CITIZEN MSP 15E

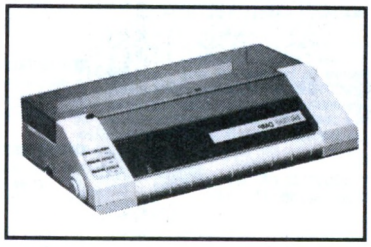


TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E
3995F
A CREDIT CETELEM
595 F au comptant +
9 mensualités de **417,80 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 360,20 F

L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression 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. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur. C'est ce qu'on appelle avoir le choix.

Caractéristiques techniques : Mode d'impression : matrice de points par impact, tête d'impression 9 fils. Vitesse d'impression : 160 caractères par seconde en impression courante, 40 caractères par seconde en qualité courrier. **Jeux de caractères :** configuration Epson FX, 96 standard, 96 italique, 32 caractères pour 11 pays différents, 32 caractères graphique et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Configuration IBM graphique : 96 standard, 133 caractères graphiques et symboles spéciaux en impression courante comme en qualité courrier. Taille des caractères : 2,4mm x 2,4mm pour les caractères standards, 10 cpi. **Dimensions imprimante :** hauteur 90 mm, largeur 579 mm, profondeur 354 mm. Poids : 7kg. Alimentation : tension 180x264V alternatif (CA), fréquence 50-60Hz, consommation 90 VA maximum. Environnement : température 5 à 35ºC, humidité 10 à 80%, non condensé.

Imprimante AMSTRAD DMP 3000 PC



TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 3000 PC
2290F
A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **220 F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 180 F

La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

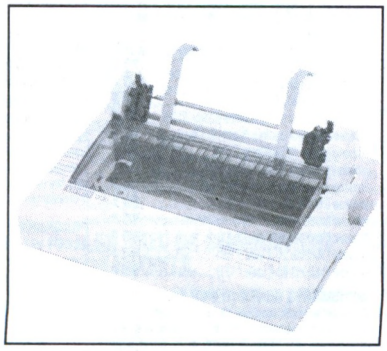
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal 105 CPS
double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : 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 4000 PC

Vit 200 CPS - Chariot grande largeur 132 col. **3990F**

Imprimante CITIZEN 120 D



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 MATRICIELLE A AIGUILLES

L'imprimante CITIZEN 120D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres.
Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit pendant 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable à tous les utilisateurs de matériels informatiques.
Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps - Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps - Compatibilité - Interface en cartouche - Alimentation papier en friction et traction - Imprimante compacte - Option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Tête d'impression (changeable par l'utilisateur)	
Vitesse	
Qualité informatique (cps)	120
Qualité courrier (cps)	25
Durée de vie (caractères)	100 millions
Type d'impression Sens d'impression	
Bi-directionnel en texte	Standard
Uni-directionnel en bit graphisme	Standard
Impression optimisée	Standard
Taille des caractères (car./ligne car./inch)	
PICA	80/10
Expansé	40/5
Compressé	136/17
Compressé-expansé	68/8,5
ELITE	96/12
Expansé	48/12
Matrice (vertical x horizontal)	
Standard	9 x 9
Jambage	8ème et 9ème aiguille
Double frappe	9 x 9
Frappe grasse	9 x 10
Frappe grasse double	9 x 18
Graphisme	8 x 12
Résolution graphique 8 aiguilles mode graphique	
Densité normale	60 DPI
Double densité	120 DPI
Double densité-double vitesse	120 DPI
Quadruple densité	240 DPI
Recopie d'écran	80 DPI
Recopie d'écran II	90 DPI
Traceur	72 DPI
Traceur II	144 DPI
9 aiguilles mode graphique Densité normale	Standard
Double densité	Standard
Jeu de caractères ASCII standard	96
ASCII italic	96
Jeux de caractères nationaux	32 (11 jeux)
Jeux de caractères italic	32 (11 jeux)
Mode graphique standard	32
Mode graphique IBM	32
Indice supérieur inférieur	Tous les caractères
Qualité courrier	Standard

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones 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 STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet'appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128
Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.
Code 7079 **435 F**

JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO
Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.
Code 7003 **69 F**

JOYSTICK AMSTRAD JY2
Sa force, c'est d'être muni, sur son socle, d'une prise pour un 2e joystick car comme vous le savez, l'Amstrad n'est muni que d'une seule sortie joystick. En dehors de cet avantage, le joystick AMSTRAD n'est pas trop enthousiasmant sur le plan de la présentation et de la précision.
Code 7105 **149 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4
Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.
Code 7016 **159 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5
C'est un Quickshoot 2 avec une montureuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.
Code 7107 **195 F**

JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9
Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.
Code 7109 **245 F**

JOYSTICK WICO "THE BOSS"
Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.
Code 7110 **199 F**

JOYSTICK PRO 500 competition
Avec le PRO 500 on n'est pas là pour jouer. C'est la super merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de Décathlon.
Code 7111 **195 F**

ARCADE JOYSTICK
Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.
Code 7114 **250 F**

JOYSTICK ARCADE TURBO
Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.
Code 7115 **290 F**

LES CABLES DE LIAISON

CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.
Code 7023 **170 F**

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.
Code 7027 **175 F**

CABLE FD1
Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128.
Code 7116 **175 F**

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage 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 **135 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128
Code 7118 **185 F**

CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK
Code 7141 **70 F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HIFI
Code 7142 **60 F**

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 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 mn 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 11e est **CADEAU**

MAGNETO. CASSETTE DATACORDER
Ce DATACORDER a été spécialement conçu pour fonctionner avec les micros. Il fonctionne sur secteur ou à piles. C'est à notre connaissance, le seul magnetophone qui fonctionne sans aucun incident avec l'AMSTRAD 664 ou 6128. De plus, ce qui ne gâte rien, il reprend les couleurs du CPC 6128 sur le plan esthetique. Le DATACORDER est pourvu d'une télécommande et d'un compteur. Le cordon magneto est en sus.
Code 7015 **299 F**

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007 **29 F pièce**

BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces
Code 7145 **159 F**

BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces
Produit "pro". Couvercle transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...
Code 7067 **265 F**

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes 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 intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes caroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame papier paravent, bandes caroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124)	**69 F**
Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes caroll, les 500 (Code 7147)	**85 F**
Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles	**195 F**

Nous pouvons vous fournir tous types de papiers, avec ou sans impression, tels que facturiers, bons de commande, devis, etc... Nous consulter.

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)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

IMPRIMANTE COULEUR MCP 40
Cette petite imprimante est de type "plotter". C'est la même que présentait ORIC il y a deux ans. Elle imprime sur un rouleau de papier de 15 cm de large, en 4 couleurs grâce à sa tête d'impression munie de 4 pointes billes. Idéale pour le listing économique, vitesse d'impression 12 cps. Elle permet surtout le dessin et le graphisme à condition de connaitre le programme approprié. Sa qualité courrier est insuffisante pour le traitement de texte.
Code 6190 **990 F**

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP 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 **195 F**

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.
Code 7134 **75 F**

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi, vous n'avez plus de problème de chargement de cassette dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard, en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit du déplacement de la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.
Code 8534 **119 F**

LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthetiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé sur le clavier ou sur programme cassette ou disquette.

SYNTHE DK TRONICS
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4w et deux haut-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-joor" et encore, ce sera de toute façon l'inimitable accent anglais.
Code 7017 **390 F**

SYNTHE TECHNIMUSIQUE
Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.
Code 7043 **495 F**

SYNTHE AMSTRAD SSA1
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.
Code 7063 **390 F**

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones 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. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

INTERFACE RS 232 AMSTRAD
L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.
Code 7140 **590 F**

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

CABLE CL1 à un connecteur	**150 F**
CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire	**235 F**
JL BANK cassette	**50 F**
JL BANK disquette	**120 F**

CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112
Idéale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.
Code 7166 **590 F**

PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107
Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.
Code 7000 **990 F**

CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT ET LEON E111
Livrée en boitier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciel en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.
Code 7010 **690 F**

CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.
Code 7161 **390 F**

RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100
Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complétement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les cables CL1 ou CL2.
Code 7162 **590 F**

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos 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 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD
Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.
Code 7100 **495 F**

CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102
Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.
Code 7165 **590 F**

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 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 phototriacs (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 scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

LOGICIEL SERIE
Ce produit comprend une disquette programme et un cable de liaison Minitel AMSTRAD CL5. Il permet l'utilisation de l'interface RS 232 pour une imprimante série en lieu et place de la sortie Centronics et la compatibilité de la carte avec le CP/M 2.2 ; l'enregistrement, l'archivage, l'édition sur imprimante de pages vidéotex en provenance du Minitel avec émulation du clavier Minitel ; l'échange de programmes, fichiers, etc.. avec d'autres Amstradistes équipés comme vous. Ce logiciel est vendu sous forme d'un KIT SERIE avec la carte RS 232.
Code 7136 cassette **390 F**
disquette **440 F**

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage 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 sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

SILOCON DISK 256K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS
POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS
POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

INTERFACE 8 BITS ESAT
Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.
Code 7168 **450 F**

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite 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 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102 **49 F**

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 cable 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 **2290 F**

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie 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 du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256
Cette extension de mémoire sa fait à l'aide de circuits intégrés que notre technicien ajoute sur la carte mère du 8256. Prenez rendez-vous avant d'amener votre 8256. Si vous faites l'acquisition d'un FD2 + une mémoire 256 K, vous avez transformé votre 8256 en un véritable 8512.
Code 0000 **750 F**

ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW
Ce crayon optique vous permettra de travailler en mode haute résolution. Il est équipé d'un logiciel de dessin très performant. Demandez une démonstration.
Code 7135 **880 F**

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).

MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL
Code 0000 **1990 F**

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites
D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation
Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.
Code 7006 **250 F**

LES HOUSSES
HOUSSE CLAVIER 8256/8512 Code 7128 **70 F**
HOUSSE MONITEUR 8256/8512 Code 7129 **80 F**
HOUSSE IMPRIMANTE 8256/8512
Code 7131 **80 F**

INTERFACE RS 232
Cette interface permet de brancher une imprimante en mode série sur le PCW ou un modem de communication.
Code 7007 **690 F**

DISQUETTES POUR LE 2e DRIVE DU PCW 8512
AMSOFT CF 2D 720 K formaté
Code 2005 **pièce 75 F**

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

DISQUE DUR 10 MGO formatés	**2990 F**
DISQUE DUR 10 MGO +CONTROLEUR	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO formatés	**3990 F**
DISQUE DUR 20 MGO +CONTROLEUR	**4990 F**
DISQUE DUR 20MGO/40M SEC	**4990 F**
DISQUE DUR 32 MGO/40M SEC	**6990 F**
DISQUE DUR 44 MGO/40M SEC	**7990 F**
STEAMER 20 MGO interne	**4980 F**
JOYSTICK PC	**190 F**
CARTE MODEM MISSOURI	**3490 F**
CARTE ADDA (16 canaux)	**2290 F**
SPEED CARD accélérateur 256	**3990 F**
SERIE 8 PORTS	**2690 F**
SERIE 4 PORTS	**1490 F**
CONTROLEUR DISQUE DUR	**1290 F**
EXTENSION MEMOIRE 2MGO	**1490 F**
DISQUETTES 5P1/4 pour AMSTRAD PC 1512	**les 10, 49 F**
BOITE RANGEMENT 100 DISQUETTES 5P1/4 POSSO	**195 F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

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 affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaitre la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une ile déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'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.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeux d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroique pouf franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automibile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

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

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

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

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

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

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

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

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

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

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LES JEUX DE REFLEXION
Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeux de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, parait-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

LES JEUX DE STRATEGIE
ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

LES JEUX DE SOCIETE
Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraimeent pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

LES EDUCATIFS
Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recette possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX
Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

LES LOGICIELS ESOTERIQUES
Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

NOUVEAUTÉS

METHODE ASSIMIL		Disq.	**590 F**
ALGEBRE	Cass. **235 F**	Disq.	**260 F**
BUDGET FAMILIAL LORICIELS			
Cass. **195 F**		Disq.	**240 F**
SPACE HARRIER		Disq.	**199 F**
GESTION DOMESTIQUE			
Cass. **200 F**		Disq.	**245 F**
MUSIC SYSTEME			
Cass. **195 F**		Disq.	**250 F**
ADVANCED MUSIC SYSTEM			
Disq. **350 F**			
MEURTRE EN SERIE			
Cass. **245 F**		Disq.	**299 F**
PASSAGERS DU TEMPS			
Disq. **230 F**			
GAUNTLET			
Cass. **99 F**		Disq.	**169 F**
ASPHALT		Disq.	**190 F**
LITTLE COMPUTER		Disq.	**169 F**
ATHLETIC			
Cass. **160 F**		Disq.	**200 F**
FLOPPY			
Cass. **38 F**		Disq.	**200 F**
3D STUDIO		Disq.	**199 F**
GRAPHIC STUDIO		Disq.	**199 F**
PROGRAMMER STUDIO		Disq.	**199 F**
MUSIC STUDIO		Disq.	**199 F**
BOUNDER PCW		Disq	**240 F**
PAC MAN		Disq.	**159 F**
AMX PAGE MAKER		Disq.	**790 F**
FRAME		Cass.	**125 F**
COBRA	Cass. **109 F**	Disq.	**169 F**
IMPOSSABALL		Cass.	**99 F**
ACE OF ACES			
Cass. **109 F**		Disq	**169 F**
DONKEY DONG			
Cass. **109 F**		Disq.	175 F
ALIENS	Cass. **119 F**	Disq.	**169 F**
YIE OR KUNG FU			
Cass. **109 F**		Disq.	**169 F**
SHORT CIRCUIT			
Cass. **115 F**		Disq.	**179 F**
TIMETRAX		Cass.	**129 F**
PALITROR			
Cass. **115 F**		Disq.	**169 F**
HIVE		Cass.	**109 F**
1001 BC		Cass.	**195 F**
ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE			
Cass. **119 F**			
STYLE	Cass. **160 F**	Disq.	**230 F**
BOMBJACK 2			
Cass. **109 F**		Disq.	**169 FD**
LA FORMULE		Cass.	**150 F**
ACE		Cass.	**119 F**
SAPIENS			
Cass. **160 F**		Disq.	**200 F**
SYNDROME			
Cass. **120 F**		Disq.	**199 F**
MASSACRE A LA TOMATE			
Cass. **120 F**		Disq.	**199 F**
ZOX 2099			
Cass. **160 F**		Disq.	**200 F**
TOP GUN			
Cass. **109 F**		Disq.	**169 F**
DRAGON'S N° 2			
Cass. **109 F**		Disq.	**169 F**
FAIAL		Disq.	**210 F**
M'ENFIN		Disq.	**210 F**
GLIDER RIDER		Disq.	**159 F**
L'HERITAGE	Cass. **180 F**	Disq.	**200 F**
TOAD RUNNER		Disq.	**175 F**
ANTIRIAD	Cass. **109 F**	Disq.	**169 F**
DAKAR 4x4		Disq.	**195 F**
SCOTT WINDER		Disq.	**290 F**
MISSION TORPEDO		Disq.	**225 F**
QUATRE SAISONS		Disq.	**210 F**
CAPUCINE		Disq.	**210 F**
SRAM 2		Disq.	**220 F**
ENIGME A OXFORD			
Cass. **195 F**		Disq.	**295 F**
MATHS SECOND CYCLE			
Cass. **195 F**			
MATHS 6E		Cass.	**175 F**
MATHS 5E		Cass.	**175 F**
MATHS 4E		Cass.	**175 F**
APPRENDS-MOI A LIRE			
Disq. **285 F**			
AMSTRAD A LA MATERNELLE			
Cass. **290 F**			
EDUCATIF 6		Disqu.	**220 F**
GEO	Cass. **160 F**	Disq.	**220 F**
COURS DE BASIC		Disc.	**260 F**
COMPACMOVE		Disc.	**270 F**
SIGMA 7		Disq.	**169 F**

COMPILATIONS

COMPILATION HIT COLLECTION 1
Buggy 2, Devil Casttle, MLM 3D, ZAXX
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

HITPACK (Commando, Airwolf, Frank Bruno, Bombjack)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

MILLON 3 (Fighter Pilot, Ghost Buster, Kung Fu Master, Rambo)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FIVE STARS (Spindizzy, Who Dares Wins 2, Three Weeks in Paradise, Zoids, Equinox)
Disq. **195 F**

BIG 4 (Combat Lynx, Critical, Turbo Esprit, Saboteur)
Disq. **169 F**

KONAMIS HIT (Green Beret, Mickie, Yie or Kung Fu, Hypersport)
Cass. **120 F** Disq. **180 F**

FILE PACK (V, Wanted Gunfright, The Way of the Tiger)
Cass. **145 F** Disq. **195 F**

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX
De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
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.

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel 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'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le 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.

UTILITAIRES DE DESSIN

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Identique à CPC. Voir Logiciels Graphiques.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F

	PRIX HT	PRIX TTC
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificielle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES LOGICIELS DE JEUX POUR PC

	PRIX TTC
CYRUS II CHESS 12 niveaux de jeux - échecs en 3-D	199F
SUMMER GAMES II participez aux Jeux Olympiques	199F
WINTERGAMES le grand classique des jeux de simulation	199F
ALEX HIGGINS SNOOKER le billard américain	199F
MEAN 18 GOLF jouez au golf en 3-D	199F
PITSTOP II course de voitures	199F
ONE ON ONE jeu d'arcade	349F
PINBALL CONSTRUCTION SET jeu de flipper	349F
SEVEN CITIES OF GOLD jeu d'aventures	499F
ARCHON jeu de réflexion	359F
JEU DE MOTS compilation d'un jeu de **pendu** + Anagramme + Le Mot le plus long	195F
MANAGER jeu de simulation économique	395F
HACKER II jeu d'aventures	250F
JET simulateur de pilotage	580F
ROGUE jeu d'aventures	264F
TEMPLE OF ASHAI jeu d'aventures	363F
TRANSYLVANIA jeu d'aventures	245F

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.
Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LIBRAIRIRE AMSTRAD

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 Micro Application N° 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE BIORYTHMES SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX
L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX
Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX
Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 Micro Application N° 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 Micro Application N° 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC Micro Application N° 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.
Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application
Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.
Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application
AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.
Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS SYBEX
Représenter des polyédres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.
Code 8837 **148 F**

LOCOSCRIPT SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **110 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION Code **199**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM ..... **195 F**
Techniques de Basic sur IBM/PC .... **180 F**
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC" ..... **215 F**
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles ..... **170 F**
Au cœur de l'IBM/PC ..... **120 F**
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC" ..... **215 F**
Assembleur 8088 de l'IBM/PC ..... **250 F**
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC ..... **175 F**
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC ..... **150 F**
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC ..... **130 F**
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC ..... **120 F**
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC ..... **110 F**
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette) ..... **385 F**
Turbo Pascal sur IBM/PC ..... **165 F**
Le relationnel sur IBM/PC ..... **150 F**
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles ..... **200 F**
PC, Modems et Serveurs ..... **210 F**
Télécommunications sur IBM/PC ... **140 F**
Basic et ses fichiers Tome 1 ..... **110 F**
Basic et ses fichiers Tome 2 ..... **105 F**
Clefs pour D Base et III ..... **285 F**
Clefs pour Lotus I, II, III ..... **130 F**
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3 . **190 F**
Clefs pour Multiplan, version 2.0 .... **105 F**
Clefs pour Open Access ..... **280 F**
Clefs pour Textor ..... **185 F**
Clefs pour Word II sur PC ..... **200 F**
D-Base III en 12 commandes ..... **95 F**
Ecrire en D-Base II et III ..... **195 F**
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal ..... **200 F**
Le langage de recherche de D-Base III ..... **95 F**
Le livre de Framework ..... **150 F**
Le livre de Lotus I, II, III, version II ... **195 F**
Le livre de MS/PC-Dos ..... **130 F**
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3 .. **135 F**
Plus loin avec D-Base III ..... **95 F**
Clefs pour PC et compatibles ..... **195 F**
Programmer en D-Base III et III+ .... **185 F**
Super Jeux PC et compatibles ..... **120 F**

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088 ..... **198 F**
Programmation du 8086/8088 ..... **198 F**
Guide de MS-DOS ..... **198 F**
Introduction à Lotus I, II, III ..... **148 F**
Lotus I, II, III, Programmation des macro-commandes ..... **198 F**
Lotus I, II ,III pour l'entreprise ..... **178 F**
Multiplan pour l'entreprise ..... **148 F**
Visicalc pour l'entreprise ..... **148 F**
Visicalc Applications ..... **148 F**
Introduction à D-Base II ..... **178 F**
Introduction à D-Base III ..... **198 F**
Applications D-Base II ..... **148 F**
Graphiques sur IBM/PC ..... **148 F**
IBM/PC - Guide de l'utilisateur ..... **78 F**
IBM/PC - 66 programmes Basic ..... **78 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE **30 F**

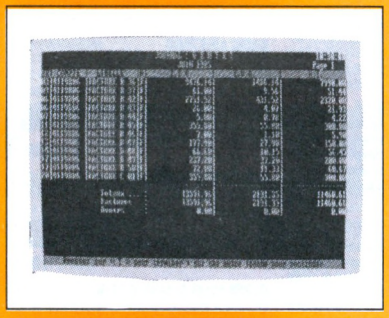
GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

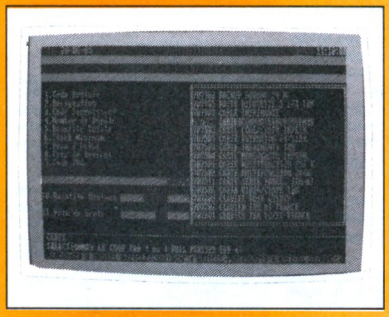
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



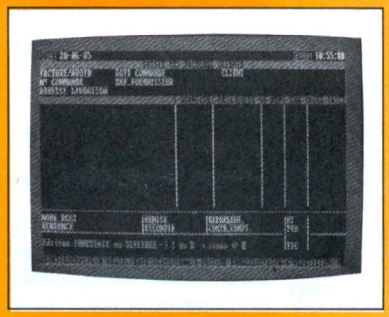
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- 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

Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

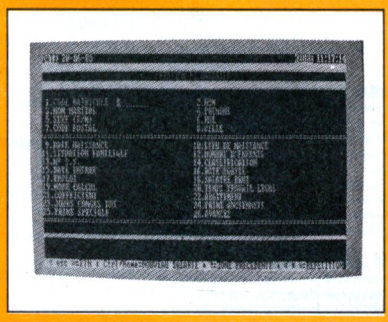
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES 550F 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 + 990F 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.

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS GEM

Tous les logiciels GEM permettent des fonctions sophistiquées, pourtant simples à utiliser. Menus déroulants, fenêtres, symboles clairs et simples (icônes), GEM vous simplifie l'utilisation d'un ordinateur. Voici 9 logiciels GEM pour vous permettre de valoriser encore plus votre micro. Par exemple un traitement de texte avec GEM WRITE, un emploi du temps avec GEM DIARY, une représentation graphique avec GEM GRAPH, une création artistique avec GEM DRAW et GEM WORDCHART. Consacrez quelques instants à lire les descriptions ci-dessous et vous verrez pourquoi GEM est le choix évident.

PROGRAMMERS TOOLKIT

Entrez dans le monde de GEM.
Ce produit contient tout ce dont vous avez besoin pour donner à vos propres applications la puissance de GEM : des icônes personnalisées, des menus déroulants, des boîtes à messages, la gestion de la souris.
Ecrivez votre application en langage évolué (PASCAL, C) ou en assembleur ; déterminez, testez, peaufinez avec le Debugger symbolique ; et finalement profitez de l'extraordinaire effet porteur de l'environnement GEM.
Il est vivement recommandé d'utiliser un second lecteur de disquette.

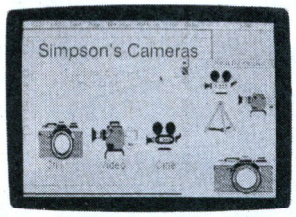
1990F



GEM DRAW

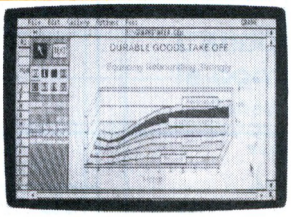
Vous voici à la tête d'un atelier de dessin.

GEM Draw est un programme graphique révolutionnaire qui vous permet de créer des graphiques de haute qualité professionnelle, des diagrammes, des logos, des schémas, des illustrations et dessins sur votre Amstrad PC. Si vous avez choisi d'acheter le moniteur couleur d'Amstrad vous dessinerez en couleurs vives et éclatantes, et beaucoup plus rapidement que vous ne le pensiez!
Créez n'importe quelle image simplement en choisissant les formes pré-sélectionnées à partir du menu déroulant.
Vous pouvez choisir différents types de lignes disponibles dans GEM Draw, et insérer des titres où vous voulez, simplement en cliquant sur le bouton de la souris. Vous avez à votre disposition 3 tailles de fonte différentes et jusqu'à 6 avec GEM Fonts and Drivers Pack.
Sélectionnez une image d'une fenêtre et insérez-la à l'intérieur d'une autre fenêtre. Utilisez vos propres graphiques ou ceux mis à votre disposition dans la palette pré-programmée de GEM Draw.
Perfectionnez votre dessin à l'aide des nombreux fonds, couleurs et types de ligne mis à votre disposition.
Lorsque vous êtes satisfait de votre chef-d'oeuvre, GEM Draw vous permet de l'imprimer comme vous le souhaitez. Sur papier ou sur transparent. Par l'intermédiaire des imprimantes et des traceurs de courbes les plus populaires. En noir et blanc ou en couleur.
Grâce à GEM DRAW, votre Amstrad PC se transforme en un atelier de dessin.



990F

GEM GRAPH



Les graphiques professionnels instantanés ne sont désormais plus une utopie.

GEM Graph vous permet de réaliser des graphiques de haute qualité professionnelle sur votre Amstrad PC simplement en déplaçant la souris et en appuyant sur un bouton.
Graphiques linéaires. Histogrammes. Camemberts. Ou n'importe quelle combinaison de votre choix.
Grâce à la compatibilité de GEM avec les périphériques de sortie les plus populaires, par l'intermédiaire du Pack GEM Driver, vous pouvez insérer vos graphiques dans des documents, lettres, imprimés ou transparents.
GEM Graph possède une gamme complète de graphiques à votre disposition. Choisissez celui qui vous convient en cliquant sur le bouton de la souris.
Sélectionnez vos graphiques pour définir des zones de vente ou comparer des tendances régionales. Servez-vous des symboles mis à votre disposition.
Choisissez la taille de votre texte et son style. Ajoutez-y des couleurs.
Votre graphique peut même apparaître en 3 dimensions.
Vous pouvez même utiliser les données des applications de Lotus 1-2-3, Symphony et dBase III et les transférer dans votre document.
Choisissez votre style de graphiques.
Il ne vous reste plus qu'à imprimer votre graphique de haute qualité.
Avec GEM Graph, mettez aujourd'hui en valeur vos résultats de demain.

990F

DRAW BUSINESS LIBRAIRY

La Business Library : un must pour l'utilisateur de GEM WordChart ou GEM Draw.

Une bibliothèque de 46 cadres pour mettre en valeur vos idées.
Quatre bibliothèques de symboles indispensables pour construire avec GEM Draw des schémas d'organisation, des organigrammes, des diagrammes de contrôles et de circuits électriques.
Et toujours la possibilité de "couper-coller" entre deux fenêtres pour construire vos images à partir de la bibliothèque.

429F

FONTS & DRIVERS PACK

Plus de limite à vos sorties papier :

GEM adore les imprimantes. Et réciproquement. Mais chaque imprimante a son langage particulier : c'est pourquoi le GEM Drivers Pack contient les drivers pour les plus classiques d'entre elles :

Matricielles :
- EPSON JX 80
- IBM C
- DIABLO

Marguerite :
- Diablo 630

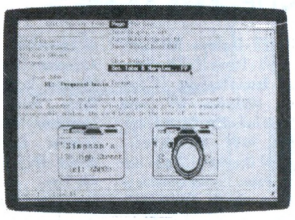
Laser :
- Hewlett Packard Laser Jet 1 /N/B, 75 × 75 points/pouce.
- Hewlett Packard Jet Plus, - N/B 150 × 150 points/pouce.
- Apple Laser Writer - N/B 300 × 300 points/pouce.

Traceurs :
- Hewlett Packard HP7440, HP7550, HP7470A, HP7475A 2 à 8 couleurs, 1000 × 1000.
- IBM 7372 - 8 couleurs, 1000 × 1000 points/pouce.

L'utilisation d'une imprimante ou d'un traceur est immédiate, et valable pour toutes les applications GEM.

429F

GEM WRITE

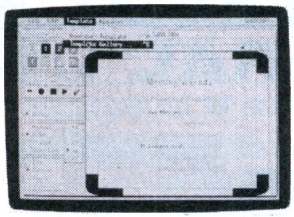


Le traitement de textes qui met fin à l'ère de la frappe.

GEM Write est un traitement de texte puissant, rapide, dont vous pouvez acquérir la maîtrise en moins d'une heure.
Les menus déroulants, les barres de défilement, les fenêtres s'activent d'un seul mouvement de votre souris. Déplacez, copiez ou effacez un mot, une phrase, un paragraphe ou une page entière d'un seul geste.
Centrez votre texte, transformez un mot en gras, italique, soulignez avec la même facilité.
Et ce n'est qu'un début !
GEM Write accueille les images de GEM Draw, GEM Graph, GEM WordChart, et GEM Paint que vous avez reçu avec votre AMSTRAD PC.
Ce qui signifie que vous pouvez incorporer des diagrammes, des graphiques, des schémas, des logos, des dessins et des illustrations directement dans le corps de votre document d'un seul mouvement de la souris !
Bien plus, GEM Write supporte les imprimantes les plus classiques, y compris les plus récentes imprimantes à laser : ainsi vos sorties papier noir et blanc ou couleurs atteignent la qualité des vues d'écran.
GEM Write transporte le traitement de textes dans une dimension totalement nouvelle !

990F

GEM WORDCHART



Vos présentations montrent la voie!

Organisez et mettez vos idées en valeur avec GEM WordChart.
Créez un programme. Exposez un plan. Insistez sur un point. Construisez un tableau. Faites exploser une idée dans l'un des nombreux formats proposés.
Réalisez une couverture, un transparent, ou insérez le résultat dans un texte.
Avec GEM WordChart il ne vous faudra pas plus de quelques minutes, simplement en tapant votre texte au clavier.
Jouez avec les titres, les bas de page, les styles, les cadres et les couleurs.
Pas besoin d'être ingénieur en informatique : presque toutes les commandes sont visuelles.
Choisissez, et appuyez sur un bouton.
Et utilisez le résultat comme vous le voulez : sur papier, sur transparent, ou inclus dans un texte de GEM Write.
GEM WordChart : le dernier mot du professionnel.

990F

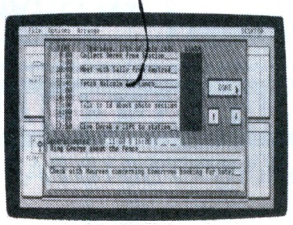
GEM DIARY

L'accessoire de bureau indispensable! Mieux qu'un agenda:

- un agenda au jour le jour
- un réveil qui vous rappelera vos rendez-vous
- un calendrier perpétuel
- un index

L'agenda de GEM fait partie intégrante du système, toujours disponible dans votre menu lorsque vous travaillez sous GEM. Vous pouvez, instantanément et à n'importe quel moment, même lorsque vous utilisez une autre application de GEM :

- vérifier et mettre à jour votre agenda,
- programmer le réveil qui sonnera à l'heure prévue pour vos rendez-vous,
- vérifier les dates des mois précédents, en cours ou à venir,
- l'utiliser comme aide-mémoire,
- vous référer à votre index et le mettre à jour.

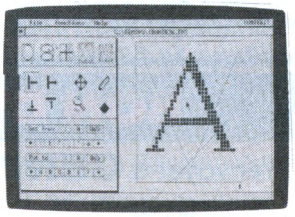


249F

FONTS EDITOR

Modifiez les polices de caractères de GEM

Voulez-vous changer de fonte? Avez-vous besoin d'un jeu de caractères différent pour un document spécial? Vous pouvez maintenant créer vos propres fontes ou améliorer celles qui existent déjà. L'Editeur de Fonte "GEM Font Edit" est aussi facile à utiliser que GEM Paint. Avec Font Edit vous pouvez dessiner des caractères ombrés, script, sérifs, inventer des symboles ou ajouter des alphabets étrangers.
De puissantes commandes vous offrent des modèles, vous permettent de redisposer les paramètres des caractères et d'en modifier la taille, et enfin vous montrent le résultat final à l'écran ou à l'imprimante.



990F

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement , en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) Frais d'expédition : pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) Règlement : a) vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

AMS 22

AMS 08/87

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

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 ?

Savez 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 - Hopital de Monaco - Kreps - Editions Et. Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion.

Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V.

Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. .....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

..... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

AMS 08/87

... Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

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 PAMIERS

ARISERV
****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD

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

13 MARSEILLE

CALCULS ACTUELS
informatique

LOGICIELS
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES

Appareils en démonstration

49, rue Paradis 13006 MARSEILLE
Tél. 91 . 33.33.44

14 CAEN

Loisir INFORMATIQUE 14

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

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

25 BESANÇON

PROFORMA-P.S.I.

CPC 46 4 6128 — PCW 8256 8512

TOUT POUR AMSTRAD
3, RUE DE LORRAINE
25000 BESANCON
81 82 24 51

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

33 BORDEAUX

INFORMATIQUE
Cannes - Avignon - Bordeaux

FORMATION ET ASSISTANCE
Toutes les applications
de votre micro :
PROFESSIONNELS
HOBBISTES
257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34
CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

33 BORDEAUX

DEIA

VENTE EXCLUSIVE : revendeurs, comité d'Entreprise, Association/Clubs.

TOUS TYPES DE MATERIELS COMPATIBLES P.C AMSTRAD, Atari, Commodore.
Listing/Fournitures, mobilier informatique.

DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS PROFESSIONNELS
Bureau d'Etudes pour applications spécifiques.

Documentation sur demande
62, cours de l'Yser
33800 - BORDEAUX.
Tél : 56.91.15.81 Télex : 572.421

33 BORDEAUX

SON VIDEO 2000

Centre agréé de formation AMSTRAD, spécialiste Compatible PC et applications professionnelles.

Distributeur agréé AMSTRAD
Olivetti, Atari, Commodore et Oric.

31, Cours de l'Yser
33800 - BORDEAUX
Tél : 56.92.91.78

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

37 TOURS

PERFORMANCES



47.64.19.02

LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**

157, Av. de Grammont
(1er étage)

42 SAINT-ETIENNE



Distrubuteur agréé
AMSTRAD

Grand choix de logiciels
de jeux et professionnels
Ordinateurs familiaux
et professionnels
Conception de logiciels de
gestion ALPHASOFT
Formation
Disquettes, rangements,
listing, etc...

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

42 LE COTEAU

MICRO DIFFUSION
ROANNE

Distributeur agrée
AMSTRAD

Logiciels
Standards et spécifiques
Formation
Maintenance
Club utilisateurs
Fournitures

39, Bd Charles de Gaulle - ZI
42120 LE COTEAU - Tél. 77.70.56.67

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.

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

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

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

50 CARENTAN

A
B
C

Distributeur
AMSTRAD
VICTOR
TANDON
EPSON

Logiciels PC/AT
Fournitures
Vente sur place ou
par correspondance

ASSISTANCE BUREAUTIQUE
CONSEIL

Méautis - 50500 CARENTAN
Tél. : 33.42.31.99

51 REIMS

LOGIMICRO

REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD

DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

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

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

GRYCHTA Frères

ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES

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

59 LILLE

TAM.SCALL

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

POINT PILOTE
AMSTRAD

60 CHANTILLY

CERO

ORDINATEURS - LOGICIELS
PERIPHERIQUES - JEUX
LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER

12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44.58.18.09

61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 LENS

Microplace

L'INFORMATIQUE
SERVICE COMPRIS
VOTRE NOUVEAU
SPECIALISTE
AMSTRAD
ouvert de 9h30 à 12h30/14h30 à 19h30
sauf le lundi matin
20, rue de la Gare
(face au commissariat de Police)
62300 LENS
Tél. : 21.28.42.24

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié
conseil AMSTRAD
Point pilote
nouveautés, softs
et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

65 TARBES

ICRO PYRENEES

DISTRIBUTEUR ET CENTRE TECHNIQUE
AGRÉÉ AMSTRAD

apporte
une solution
à tous vos problèmes

DE L'ORDINATEUR INDIVIDUEL
AU COMPATIBLE IBM PC 1512

41, rue du IV septembre
TARBES **Tél. 62.93.70.71**

69 LYON

FRANCE® DISQUETTE
Distributeur agréé
AMSTRAD
Conception de logiciels
de gestion ALPHASOFT
Logiciels professionnels,
éducatifs, de jeux
Ordinateurs professionnels
et familiaux
Formation
Disquettes, rangements, listing, etc...

255, avenue Berthelot
69008 LYON - Tél. : 78.01.79.63

70 LUXEUIL-LES-BAINS

ELECTRONIQUE 70
REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France
ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE
40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

72 CHATEAU-DU-LOIR

CASTEL HIFI
Joël HESLON
MERCURE D'OR 1983
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ
AMSTRAD
PC 1512
FAMILIAL
ET HI-FI
Ordinateurs - Périphériques
Logiciels - Librairie
71-73 rue Aristide-Briand
72500 CHATEAU-DU-LOIR
Tél. : 43.44.04.64

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

75 PARIS

Micro Programme

ORDINATEURS
PERIPHERIQUES
LOGICIELS
ACCESSOIRES
ET NOS PLUS :
• LE SERVICE
• LES PROMOTIONS SPECIALES
Ouvert du mardi au samedi inclus de 10h à 13h30 et de 14h30 à 19h
MICRO PROGRAMME 5
82/84, bd des Batignolles
75017 PARIS - Mº VILLIERS
Tél. : 42.93.24.58

76 ROUEN

Loisir
INFORMATIQUE
CITIZEN BAND
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
31, Bld. de la Marne
76000 ROUEN
Tél.: 35.07.60.60

76 LE HAVRE

Loisir
INFORMATIQUE 76
Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels
22 place du Général-de-Gaulle
76600 LE HAVRE
Tél. : **35 43.51.54**

77 ROISSY-EN-BRIE

ITM.77
LE SERVICE EN PLUS
Ordinateurs
Périphériques
Logiciels
Librairie
CENTRE CIAL DE LA FERME D'AYAU
77680 ROISSY EN BRIE
TEL : 60.28.61.60

78 VERSAILLES

Microfolie's
***les spécialistes* AMSTRAD**
464-6128-8256-8512
PC 1512
78000 Versailles - 4, rue André Chénier
(1) 30 21 75 01
78100 St Germain-en-Laye -
34, rue des Louviers
(1) 34 51 71 11

78 VELIZY

GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
Centre Commercial Vélizy II
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

91 ORSAY-COURTABOEUF

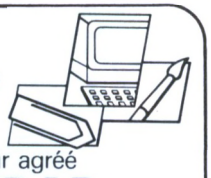
Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande



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
Professionnel et familial
Papeterie
Bureautique
Micro-informatique
Point d'enseignement SHARP
22, rue de Paris
91120 Palaiseau
(1) 60.14.09.54

91 LES ULIS



Studio PHOT'ART

REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

CENTRAL POINT SOFTWARE ET PC MART, LES COPIEURS COPIÉS...

Le comble d'un éditeur de copieurs renommé, est d'être incopiable, aussi CPS (PC Mart pour la France) ne prend aucune précaution contre ce genre de problèmes. Ce phénomène du "without protect", sans protection qui peut apparaître comme une révolution en notre bon pays de France est de longue date adopté Outre-Atlantique par bon nombre d'éditeurs. Le paradoxe est à son paroxysme lorsque l'on songe que le nombre de copies diminue considérablement de ce simple fait aux Etats-Unis.

Selon les dirigeants de CP Software et de PC Mart, respectivement M. Michael Brown et M. Arthur G. Piotrowski, la copie n'est un jeu que si elle est défendue. Fait relativement ennuyeux pour une firme dont le produit choc a été, et est toujours le célèbre Copy II PC. Cette évolution massive vers une libéralisation du logiciel se ressent tout-à-fait dans les chiffres fournis. Le nombre de ventes de Copy II (premier produit phare de CPS) est actuellement de 100.000, tandis que PC Tools nettement plus récent sur le marché en est à 50.000 exemplaires environ et affiche à l'heure actuelle un cœfficient de vente trois fois supérieur au logiciel de copie précité.

Si l'on peut reprocher à certains copieurs d'être de pures incitations à la "débauche", souvent à juste titre d'ailleurs, la petite nouveauté "technicologico-softwaresque" de CPS, j'ai nommé Option Board, n'entre plus du tout dans ce cadre. Primo, il s'agit d'une carte (bien évidemment accompagnée d'un logiciel) et, secundo, elle n'offre plus que la possibilité de copie analogique, sans les à-côtés tant prisés par les "pirates" et tant méprisés par les éditeurs jaloux de leurs créations.

Qualifiée par ses créateurs comme la carte de copie universelle, l'Option Board est destinée avant tout à l'utilisation des grands comptes, qui préfèrent, ne serait-ce que par prudence, distribuer à leurs employés une copie plutôt que l'original. Le principal avantage de cette carte, aux yeux des créateurs est bien sûr sa faculté de recopie point par point – un logiciel protégé conservant sa protection d'origine. N'oublions pas son prix, très raisonnable pour un package logiciel – hard qui s'élève à 1.500 F TTC.

Comme le numéro de version l'indique, PC Tools n'en est pas à ses balbutiements. Même si sa sortie sur le marché PC est encore relativement récente, ce gestionnaire de fichiers et répertoires fait montre d'une grande expérience. Prenons-en pour preuve l'arrivée de cette version 3, auquel CPS a ajouté les meilleurs fonctionnalités trouvées jusque-là dans les logiciels Mace, Norton, etc...

Norton avec lequel d'ailleurs PC Tools offre certaines similitudes de présentation, la ressemblance s'arrête là. En effet, PC Tools, contrairement à son concurrent ne se compose que d'un seul logiciel, celui-ci étant résidant. Le seul inconvénient que l'on puisse trouver à cet utilitaire au demeurant très efficace, est l'importance de la taille requise pour son utilisation – 128 K sans overlay et 64 K dans le cas contraire. L'une des grandes améliorations de PC Tools V.3 par rapport à la version précédente est d'être réellement résidant, tout comme Sidekick, PC Tools V.3 est commercialisé au prix de 500 F TTC.

Artware-PC Mart, 3, rue Olive, 75018 Paris. Tél. (1) 42.02.08.08 – 42.02.03.74.

D. Plombet

Guide des Spécialistes AMSTRAD

94 VINCENNES

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

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

à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

97-1 GUADELOUPE

DIMECO

REVENDEUR EXCLUSIF AGRÉÉ AMSTRAD

Conseil, Vente, Formation,
Réalisation de logiciels,
Accessoires...

31, Rue A.R Boisneuf
97110 - POINT A PITRE
TEL : 83.23.94

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22

APETITES ANNONCES

VENTES

Vends logiciels sur disks 3 pouces ou échanges contre livres, etc. Liste sur demande. Stalter J.-C 136, Gd. rue 67130 Schirmeck.

Vends CPC 6128 mochrome + péritel + joystick + garantie 6 mois + divers jeux originaux. Valeur 8 000 F vendu 6 500 F à débattre. N'hesitez pas à appeler ! Demander Pascal au 48.41.48.97 (93).

Vds Amstrad 464 couleur + lecteur de disquettes + Amx souris + doubleur de joysticks + 2 joysticks + 520 logiciels + mode d'emploi, magazines. Le tout 6 000 F (à débattre). Dart scanner. Tél. François au 48.22.83.02 (Stains).

Vends MO5 parfait état peu servi + 7 logiciels + 2 joysticks + 2 livres 2 magnéto + 1 cassette personnelle + ext. musique et jeux + crayon optique + 1 transformateur. Le tout au prix : 1 000 F. Tél. 90.74.18.16.

Vds 464 couleur complet bon état + 4 livres + 10 logiciels + house, le tout 2 500 F. Écrire à M. Couplet 6, rue des Palottes 77670 Saint Mammes.

Vds 200 disques 3'' Amsoft vierges, 1 imprimante Amstrad, 1 synthétiseur vocal DK'tronic et 2 lecteurs de disquette (DD1 et FD1). Stéphane Clot-Giral, 29, rue Alquier Bouffard, 81100 Castres. Tél. 63.59.47.40.

Vds CPC 6128 (couleur) + lecteur Jasmin 3'' 1/4 AM5T+ (sous garantie) + 60 disk 5'' + 10 disks 3'' = 300 logiciels (très recent) + boite rangement disk + revues, le tout 4 200 F. Tél. 89.58.64.69.

Vds CPC 6128 + imprimante + disquettes + logiciels + livres 4 500 F. Deletang Thierry, 32, rue du Parc, 72800 Le Lude. Tél. 43.94.64.47.

Vds Amstrad mag. N° 1 à 17 + 6 N° cahiers d'Amstrad 350 F. Encyclopedie complète "Basic plus" 6 volumes 96 numéros (formation en informatique) état neuf 1 000 F année 86. Tél. TLJ au 47.51.13.90.

Vends CPC 464 couleur + 60 logiciels 2 900 F + poss. table ordinateur. Tél. 87.03.63.01 après 19 h, prix à débattre.

Vds CPC 6128 couleur acheté en mars 87 + 100 jeux + joystick + magnétophone cassette + synthétiseur vocal technimusique + nombreuses revues + manuel, le tout sous emballage d'origine en tout 4 000 F. Tél. 42.27.00.25 à Paris, demander Romain.

Vds TI 99/4A couleur + adaptateur + péritel + sécam + 2 manettes jeux + magnéto + 4 modules (invader + P. position + echec + nombre magic) + 8 livres utilisation. Tout détail sur demande boîte d'origine prix 1 700 F. Tél. 76.64.75.41.

Vds CPC 6128 couleur + doc + disquettes utilitaires + joystick + logiciels de jeux (3D Fight, Combat Lynx, Bat. Angleterre, etc.). Garantie 8 MOIS. État neuf. Cause double emploi, 3 600 F. Tél. 45.77.36.53, (après 19 h).

Vends cause double emploi joystick incassable et jeux disquette avec notice 3D Voice Chess, Miami Vice, prix intéressant. Tél. 53.93.37.46.

Vds VG 5000 Phillips avec 7 jeux + 1 joystick + intérface + livre prog. + superbe Data Recorder, le tout 1 500 F. Fourni avec ts les cables. Tél. 47.51.91.73, demander Olivier.

Vds K7 CPC Acrojet, Mines du Roi, Million II, Spitfire, Leader Boardijack, Nipilight Force, Jail Break, Harball (40 FP), Knockout, Rochy Horror, Skyfox, World Cup, Rocky (30 FP), ou le tout 400 F. Stéphane 32.41.20.39.

Vds lecteur 5'' 1/4 Jasmin AM5D + 1M acheté début avril 87 + 20 disquettes vierge 5'' 1/4 couleurs. Prix 1 400 F ou échange contre synthé. vocal technimusique + 1 000 F. Demander Bruno au 48.53.07.89.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquette + imprimante DMP 2000 + joystick + 450 logiciels + 30 livres 6 000 F. Tél. 42.79.39.11.

Vends Amstrad CPC 464 couleur T.B.E. encore 6 mois de garantie + 1 joystick + jeux. Prix 2 300 F. Bacri Michael, 15 allée Velleda, 93250 Villemomble, Tél. (1) 48.54.26.00.

Vends (prix bas) ou échange programmes sur disquettes 3'' ou 5'' 1/4 pour CPC 464. Cherche trucs pour passer le lecteur 5' 1/4 en premier lecteur ainsi que contacts sur Jasmin. Laurent (1) 46.61.07.80.

Vends CPC 464 mono + DDI + adapt. péritel + Amstrad Mag (1 à 22) + CPC (1 à 22) + centains de jeux (disk et K7), 3 000 F. Alain au 48.22.05.59 après 18 h.

Vds CPC 464 couleur + jeux + tasword + Easy Calc + revues imformatiques. Prix 2 000 F. Tél. dans le 60, 44.88.67.57 le soir.

Vds AMS Magazine N° 7-9-10-11-14-15-16-17-18-21-22 pour 132 F, (les n° 7-9-10 sont gratuits). Pestour Lionel chez Delon Bt. K40, 13400 Aubagne. + échange log. Aff. Vera Cruz contre Fer et Flamme (or) (disk). Thanks to you !.

Vends CPC 664 couleur + 30 disks pleins + 15 livres + 60 revues + 2 joysticks + magnéto : 3 200 F. Tél. : (1) 48.98.90.27, après 18 h.

Vends K7 CPC 464 Elite Gold 110 F + Sorcery, Batail d'Angl. - 3D Fight-Tomcat 60 F pièce + Tornado LL-Fighter Pil. 50 F pièce + Comput. Hits 10 V2 70 F. Tranchant, 18, rue Côte d'or, 21600 Longvic. Tél. 80.66.73.75.

Vends CPC 464 mono TBE + notice + env. 150 logiciels tous genres + Synth. Vocal SSA1 + Amstrad magazine. A partir du n° 5 le tout : 1 900 F. Tél. : (1) 34.75.70.05. Après 19 h, demander Mander Jean-Michel .

Vend moniteur monochrome 20-12-86 1 000 F. Adaptateur couleur 150 F - DD1 acheté le 29.3.87 - 990 F. 10 cassettes jeux 1 000 F en plus nombreux jeux le tout 3 000 F. Tél. 48.33.04.38. Le tout avec garantie très bon état.

Vends CPC 664 coul. Achat 1 an + manuel + jeu original 50 F. Ordinateur 3 000 F. Tél. (16) 40.42.06.63 après 20 h vite.

Vends VG 5000 (console + alimentation + magnétophone) + manuel + livres (2) + jeux (3) + cables de connexions, prix 990 F. Tél. 49.64.56.32 après 19 h.

Vends Amstrad CPC 464 en bon état (1 an) nombreux jeux + 2 manettes neuves + manuel d'utilisation + 4 Amstrad Magazines + utilitaires + programmes. Prix à débattre à partir de 2 500 F. Demander Fabrice au 48.30.42.18.

Vends Amstrad 464 monochome + lecteur DD1 + cables + livres + programmes. Ensemble ou séparément. Le tout en très bon état. Paris 11e, Francis Surplie, 24, rue de la Roquette, écrire merci.

Vds lecteur disquette DD1 1 500 F + logiciels origx. sur K7 30 F pièce. Tél. Alexis au 35.80.07.26.

Vends 6128 coul. + IMPR DMP1 + 50 disquettes avec tous les Hits + Docs. et livr. divers. Prix : 6 000 F, visible Créteil. Tél. (HB) : 47.38.86.66. Dder J-Louis, motif vte, achat Amstrad PC 1512.

Vends imprimante TPS - 80 CGP 115, 4 couleurs 1 800 F. Tél. 54.30.55.54.

Vends CPC 464 couleur + Drive DDI1 avec CP/M et Dr Logo (garantie 4 mois) + housses + 12 originaux + 20 jeux + livres + revues + joystick comp. pro + Discology. Exc. état 4 500 F. Tél. 48.85.39.64.

Vends CPC 6128 mono interfacé 8 bits + livres divers. Val. 2 500 F + revues Amstrad Mag N2 A 23 + CPC N4 A 23. Le tout 4 500 F. Tél. 1.43.94.50.00 poste 5397, heures de bureau.

A vendre Amstrad CPC 6128 monochrome + nombreux logiciels cause double emploi, prix 2 450 F à débattre. Tél. 45.88.16.86 Philippe.

Vds jeux Amstrad DSK : The Pawn, commando, Eden Blues, Fer et Flamme, Sword and Sorcery et Les passagers du Vent, le tout 490 F + divers K7 prix petit. Tél. 40.86.73.78.

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disquette TBE + jeux originaux (Fer et Flamme...), le tout 3 200 F. Gerard Thuillot, 6, allée Pierre Brossolette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. 39.92.20.62.

Vends imprimante couleur Okimate 20 (graphique texte) + cordon de raccordement + Amsword + feuilles au prix de 1 650 F. Tél. 45.69.37.65, encore sous garantie après 17 h.

Vds CPC 6128 coul. (garantie 9 mois) + doubleur + joystick + disq. vierges + magazines + 30 logiciels originaux, le tout pour 3 800 F en liquide. Demander Gilles au (1) 64.02.07.16, après 20 h.

Rech. notice dans vos crayons optiques The Electric Studio complet avec logiciel DAO 150 F. Pelle Bernard, Kerambellec Lanildou T 29236 Porspoder.

Stop affaire ! Vends DMP 2000 avec ruban neuf + RS 232 C + Kentel + discology, le tout avec emballage + notice pour 2 400 F. Tél. 42.87.69.20 après 18 h. RP (93).

Vends imprimante Okimate 20 neuve sous garantie prix 1 800 F. M. Blanchet J-Claude, 9, rue Pierre Villon, 03800 Gannat, Tél. 70.90.37.71 heures repas.

Urgent ! vds jeux originaux en cassettes prix entre 20 et 70 F. Tél. 90.62.42.38 entre 12 h et 14 h pour en connaître le prix.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + un joystick + 10 disquettes de jeux + 5 manuels + revues Amstrad garantie jusqu'au 02-03-88, état neuf, le tout 3 000 F. Tél. 45.51.03.12 le soir ou 42.66.92.25, NB demander David.

Vds CPC 464 couleur + synthétiseur vocal SSA1 + joystick + 11 jeux, le tout très bon état 3 000 F. Tél. 48.41.83.81 (région parisienne).

Vds CPC 6128 monochrome + 15 disq. 3 p pleines de jeux + 3 joy 3 000 F. Tomawak + silent service + short circuit 300 F ou le tout 3 200 F. Kahn Sébastien. Tél. : 60.02.01.83

Vds CPC 6128 mono + souris + imprimante DM P 2000 + Boîte de rangement + 2 joysticks + housses + nombreux disques 5000 F. Chaloyard Alain, 33 bis, rue Lebon, 78500 Sartrouville.

Vds CPC 6128 2 500 F, lecteur 5''1/4 1 000 F, disc plein 20 F l'un, manette de jeux 200 F, modem DTL 2 000, 500 F. Donne revues doc, livre, disquettes vierges à qui m'achète le tout. Tél. : 53.70.92.43.

Vds magnétos Edison MC8045 pour enreg. des données sur CPC 6128, bon état 250 F 1 m, 450 F 2 m, raccord, avec. Leprout St 22, rue des Bleuets, 72230 Mulsanne. Tél. : 43.42.85.24.

Vds Amstrad CPC 464 mono azerty + lecteur disquettes DD1 avec interface le tout sous garantie état neuf + 20K7 jeux originaux dont mandragore Ameliem nuit contamin 2 500 F. Tél. : 42.62.03.84 Paris.

Vds CPC 664 couleur + manuel + programmation du 280 + CPM + logo + 50 jeux + disk vierge, le tout 3 500 F à débattre. M. Authie Frédéric. Tél. : 64.49.76.55.

Vds 464 couleur + DD1 + extension Vortex 62K + DMS 2000. Valeur 9 100 F vendu 4 500 F. Tél. : 60.60.22.42 après 17 h. Vds imprimante Citizen MSP-15E, neuve 3 000 F.

Vds imprimante MSX 80 col Philips 1 700 F. VG8010 neuf 500 F. Extension 16K pour VG5 000 300 F ens. ou sépa. Ribère JJ, 15, allée d'Aspin, appt 27, 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.63.24. Prix à débattre.

Vds CPC 464 couleur + 70 jeux dont Green Beret, sorcery, ikariwarrior, yie ar kung fu, cauldron 1 et 2. Prix entre 2 500 F et 3 000 F. Tél. : 67.81.22.74, après 19 h, demander Grégory.

Vends Atari 1040STF + 4 logiciels utilitaires dont 1 st word, calcomat + souris + moniteur Thomson couleur. Le tout parfaitement neuf sous emballage d'origine 6 500 F. Tél. : 48.05.72.78, le soir, même très tard ou le matin au 48.08.40.05 (Paris), demander Swan.

DDJ + 7 livres + 72 Disc (prog, jeux) 3 000 F. Ramdiscdk' + Romdrive + CPM3 + 15 discs 1 500 F. Imprimante Mannessman MT80 1 500 F. Langlois, 15, bd Lenine, 93290 Tremblay (1) 49.63.02.73.

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

Sans interrompre vos activités, vous pouvez, dès maintenant préparer, **chez vous,** à votre rythme, le B.T.S. Informatique de Gestion.

Avec ou sans Bac et sans connaissance de l'Informatique au départ, vous aurez acquis en 2 ans environ un niveau très apprécié des Entreprises et serez immédiatement opérationnel en tant que Technicien en Informatique.

Langages étudiés : COBOL et BASIC.

Nos élèves bénéficient de notre Garantie-Etudes et peuvent, en option, suivre un stage pratique sur ordinateur.

Inscriptions toute l'année. Facilités de paiement.

IPIG

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

7 rue Heynen
92270 Bois-Colombes

Enseignement par correspondance

(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° Z 4730

NOM/Prénom .....

Adresse .....

.....

..... Tél. .....

ABONNEMENT



Economisez 65 F

12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE

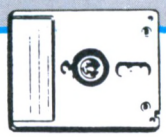
275 F AU LIEU DE 340 F

CASSETTES



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

DISQUETTES



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

RELIURES



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

BON DE COMMANDE

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

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

CASSETTES à 68 F : n° 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25
(entourez celles que vous désirez)
☐ 6 cassettes 350 F (Abonnement) ☐ 12 cassettes 650 F (Abonnement)

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 170 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 170 F. ☐ n° 10 : 100 F. n° 11 : 100 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 170 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 170 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 170 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 170 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 170 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

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

ANCIENS NUMEROS ☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 (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 : 300 F. (envoi gratuit).

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

Conditions valables dans la mesure des stocks disponibles.

NOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| PRENOM |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

RUE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| VILLE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

|_|_|_| TAB |_|_|_| PNS Date Signature

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat

Urgent 464Mono + péri + light pen + livres + K7 + meuble, 2 500 F. Vends revues fran. + angl. liste sur demande. Livre fran. + angl. 80 à 200. Langlois 15, bd Lenine, 93290 Tremblay (1) 49.63.02.73.

Vends imprimante STAR NL10 + interface IBM Compatible Atari St / Amiga / commodore / IBM / Appel. Etat parfaitement neuf sous emballage d'origine, 2 800 F. Tél. : 48.05.72.78, le soir même très tard ou le matin au 48.08.40.05 (Paris) Swan.

Vends 50 % ensemble ou séparément CPC 464 mono + impr. DMP1 + lect. disq. DD1 + Modem DTL 2 000 + documentations et divers logiciels. Tél. : (1) 42.66.18.37, heures bureaux.

Vends CPC 6128 couleurs + livres (La bible du 6128. Le langage machine. Clefs pour Amstrad) + logiciel DAMS, 3 500 F. Tél. : 32.42.81.16, midi ou soir.

Vds imprimante centronics GLP + cordon Amstrad, état neuf : 1 200 F. F. Bimet, 80, rue de la Jarry, 94300 Vincennes. Tél. 43.28.88.18 après 18 H.

Vends CPC 464 TBE adaptateur Péritel TV couleur + logiciels originaux + livres. Programmation Basic. Urgent : 1 650 F à débattre. Tél. 20.95.13.15, région Lilloise.

Vds Datacord (mémorise 600 pages Minitel sur magnéto) : 250 F. Logiciels spécialisés Okimate 20 et Microline 182 : 120 F. Supersound (sono en hifi sans fil pr tous Amstrads) : 235 F. Log. E/R RTTY PR 464 (écran et imprimante) ; 120 F. Log. simulateur réception ondes courtes de morse (étude et entraînement) : 120 F. Achète DDI et FDI doc 3 timb. Picault, 13450 Grans ou tél. 90.55.91.65.

PETITES ANNONCES

Nous recevions une telle avalanche d'annonces, que nous ne pouvions pas les passer toutes jusqu'à présent. C'est pourquoi nous avons mis en place un véritable service qui vous garantit désormais la parution de votre annonce dès le numéro suivant, si elle nous parvient avant le huit du mois accompagnée de votre participation de 25 F.

Les propositions d'achat, vente, ou échange de logiciels ne doivent concerner que des produits originaux et documentés.

Envoyez-nous vos P.A rédigées très lisiblement, ainsi que votre règlement de 25 F à : Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé

Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

ECHANGES

Échange nombreuses revues Amstrad (dont épuisées) ainsi que livres. Vente possible. Tous contacts bienvenus pour échanges divers (464 disquettes). Landry, 7, place Gustave Rivet, 38000 Grenoble.

Cherche échange jeux sur CPC 6128 disk. Vends CB Président JFK 40 cannaux homologué PTT + antenne Tagra ML180. Tél. : 49.33.19.70, après 20 H. Dominique Allain, 5, rue Pablo Picasso, Apt 2, 79000 Niort.

Echange nombreux logiciels sur disks sur Amstrad. Pas sérieux s'abstenir. Contacter Jonquieres Franck, 5, rue de Strasbourg, 94500 Champigny. Tél. : 47.06.59.56.

Ch. Corresp. pour éch. nombreux, progs sur 464 + DDI (uniq. disc). Envoyez vos listes à : M. Malby P., 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers. Réponse assurée et renvoie de la liste si joint 1 timbre.

CPC 464, éch. de très nbx progs sur cassette. Cherche DDI-1. Vds TI-99 + joystic + cordon magnéto : 700 F. Cherche contact PC. Beauvais JR, 2, rue Paul Doumer, 72300 Sablé. Tél. : 43.92.28.02.

Ch. contact sur disq. Possède nouveautés. Hammer J-Philippe, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.33.45.

Echange jeux sur Amstrad CPC 464 K7 + trucs et bidouilles, Eric Talley, 5, rue Voltaire, 92300 Levallois. Tél. : 47.57.09.69.

Echange nbx logiciels pour CPC 6128. Cherche contact sur la région Ile-de-France. Ecrivez et envoyez vos listes à : Lévy Stéphane, 14, allée des Damades, 92000 Nanterre.

CPC 6128 cherche contact pour échange jeux et utilitaires (nouveautés). Tél. : 80.71.50.63. Labille Jean-Christophe, 1, rue Appert, 21000 Dijon. Réponse très rapide.

Recherche typhon + docs complètes de typhon, miroir astral, ère du verseau. Egalement tous progs concernant la gestion du tennis de table. M. Ledru, St La Montagnette, 30500 St-Ambroix. Tél. : 66.24.19.96.

CPC 6128 rech. correspondants sérieux et rapides pour éch. jeux utilitaires, etc. (Je poss. beaucoup de nouv.). Envoyer liste à Patrice Mantion, 3, rue des Montants, 70000 Frotey-les-Vesoul. Tél. : 84.75.36.30.

Echange amicalement nombreux programmes pour CPC 464. Demanet Frédéric, 16, avenue des Noisetiers, 62630 Etaples. Tél. : 21.94.38.69.

CPC 6428 recherche correspondants habitant Compiègne ou ses environs pour échanges d'idées, programmes et astuces. Ch. par ailleurs rens. pour le jeu "The goonies". Laurent Dupont, tél. : 44.86.14.95.

Ch. correspondants pour échanges jeux et utilitaires, recherche aussi des nouveautés. Ecrire Z.D. 42, rue Brossolette, 90000 Belfort.

CPC 6128, ch. contacts pour échanges de progs dépts de l'Aisne. Tél. : 23.39.66.90, après 18 h.

Echange bible du CPC 464 contre DBASc II applications ou DBASc II introduction. Vends également disc 3 pouces 30 F l'un. Ecrire à Blanc Thierry, Les Orgues, 04500 Riez.

LOGICIEL44 5 rue des grands courtils 44400 REZE

Réussir en ORTHOGRAPHE

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

prix: 100 F+frais de port 20 F

Nom:
Adresse:

commande disquette à 100 F + 20 F de frais de port
Je joins un chèque de F à l'ordre de
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE

NE PRENEZ PAS DE RISQUE

OFFRE PROMOTIONNELLE 5 990 F (HT)



COMPATIBLE AMSTRAD

Offrez à votre PC une sauvegarde professionnelle.

DIGITAL DESIGN département diffusion met aujourd'hui la haute technologie Cipher à portée de tous les utilisateurs PC (particuliers, PME, PMI, grands comptes) et annonce le système de sauvegarde professionnelle à un prix grand public :

le BB 21.

Caractéristiques techniques :
- Capacité 20 Mo.
- Sauvegarde rapide de votre disque dur : 1 Mo par minute (sur cartouche professionnelle 3M type DC 600 A).
- Utilisation sous "menu conversationnel" d'une grande facilité d'emploi :
  - sauvegarde et restauration sélective,
  - directory du contenu de la bande,
  - possibilité de procédure automatisée.

Le BB 21 est livré complet avec câble, cartouche, coffret, alimentation et notice d'emploi en français.

STORM

digital design

17, AVENUE DE NORVÈGE - Z.A. ORSAY-COURTABŒUF - 91953 LES ULIS CEDEX - FRANCE
TÉL. : (1) 69.07.78.77 - TÉLEX : 690616 DIGDESI - FAX : (1) 69.28.21.51.

BON DE COMMANDE

à compléter et à renvoyer avec votre mode de règlement : chèque ou contre-remboursement.

SOCIÉTÉ _____
NOM _____
ADRESSE _____
_____ TÉL. _____
SIGNATURE :

VOTRE APPAREIL EST UN :

☐ IBM XT
☐ COMPATIBLE XT
☐ COMPATIBLE AT
☐ BM 30
☐ AMSTRAD 1512
☐ IBM AT
☐ BM 60
☐ SMT GOUPIL
☐ VICTOR AT
☐ VICTOR PC
☐ OLIVETTI M 24
☐ OLIVETTI M 28
AUTRES : _____

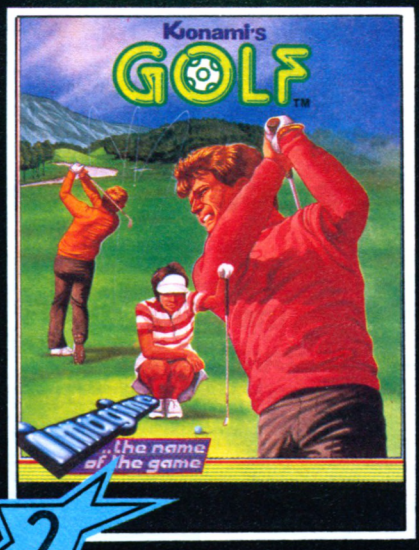
DÉSIGNATION	P.U. T.T.C.	Qté	TOTAL
BB 21	**7 104,14 F** TVA 18,60 % récupérable	x	
Contre-Remboursement	100 F		
PORT, EMBALLAGE, ASSURANCE, GRATUITS			
MONTANT DE VOTRE REGLEMENT à l'ordre de DIGITAL DESIGN			

AMS 08/87

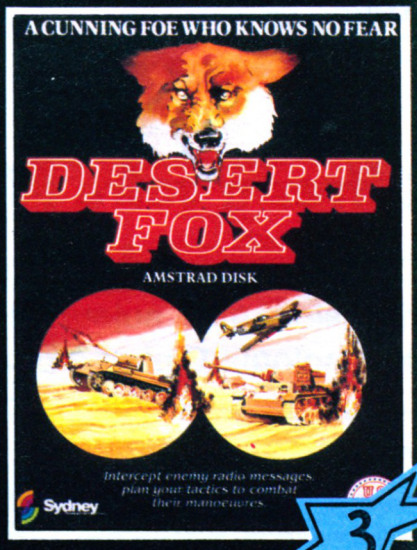
AMSTRAD GOLD HITS III



1



2



3



4

Cinq Hit dans un super album pour Amstrad

Cassette & Disquette

AMSTRAD



5

U.S. Gold (France) S.A.R.L., Zac des Mousquettes, 06740 Chateauneuf de Grasse. Tel: 93 42 71 44.

Echange nbx jeux ou utilitaires pour CPC. K7 ou disk. Envoyer liste à : Cortes Sylvain, 28, av. Rhin et Danube, 38100 Grenoble. Tél. 76.21.22.31.

CPC 6128 cherche correspondants pour échange de logiciels ou utilitaires. Pas sérieux s'abstenir. Contacter Olivier Rethore, 50, rue Paul Claudel, 77400 Conches. Tél. 64.02.28.66 après 18 h.

ACHATS

Achète DDI1 à 1 300 F. Tél. : 74.60.25.26. Frédéric. Echange nbs jeux sur disk (Samouraitrilogy - prohibition - trivial poursuit - worldgames - armymoves - leaderbord, etc.). Tél. : 74.67.07.35, Pascal ou 74.67.11.58, Ludovic.

Achète lecteur DDI-1 avec cordon pour Amstrad CPC 464. Je suis prêts à payer aux environ de 1 000 F. Tél. : 84.65.39.69 (après 18 h). Echange nombreux jeux K7 (500).

Amstrad CPC 464 cherche des programmes sur K7. Réponse assurée. Ecrire à Robert Tumelaire, 1, rue A. Bourdelle, Bat D2, Apt 94, 62100 Calais ou tél. : 21.34.94.38.

Achète CPC 6128 couleur + 5 p 1/4, 3 500 F maximum + disquettes. Tél. : 85.26.23.49, heures repas.

Urgent, ach. lecteur de disquette 3 P (DD1) : 600 F ou avec quelques jeux sur disquettes 800 F. Laurent Drouillat, 40, rue du Val-des-Dames, 77220 Tournan. Tél. : 64.07.96.54 (livraison Paris ou Seine-et-Marne).

Recherche pour PC : compta saari, gestion LPC, facturation Saari, compta LPC. M. Clerbout, BP 19, 13670 St Andiol.

Cherche CPC 6128 couleur très bon état + joystick + jeux pour ev. 3 000 F à 3 500 F. Tél. : 93.81.47.68, entre 11 h et 20 h, demandez Jean R.

Débutant achète tous livres et programmes pour PCW 512. Recherche adresses clubs ou associations pour aider néophyte. M. Vion, BP 81, 59490 Somain. Tél. : 27.92.86.88.

Achète CPC 6128 mono drive 3 P, 5 P souris AMX. Faire offre : Delumeau JP, 25, route Ile des Epis, 67000 Strasbourg.

Achète CPC 6128 couleur. Faire offre à Christophe, 80000 Amiens. Tél.22.44.51.36 après 18 h.

DIVERS

Salut ! Moi je cherche de nbreux correspondants rapides & sympas pour échanger de nbreux logi tbien sur le + beau des micro (6128). Ecrire à : Olivier Denis, Ste Néomaye, 79260 La Crèche. Tél. : 49.25.57.26.

Vous désirez travailler avec votre PCW ? Ecris tous programmes personnalisés sous CPM (gestion, facturation, graphisme, etc.). Infos et docs ex. au 51.54.34.27.

Club Amstrad 95 Montigny, tél. : 39.97.70.42 en direct mercredi 17 h à 19 h, samedi 14 h à 18 h en semaine répondeur. A votre disposition 6 CPC464, 3 PCW8256, 32 consoles sur SPS5, etc. Aides, conseils, stages, littérature.

CPC 6128 recherche contacts pour aide initialisation DR graph. avec sortie sur imprimante Citizen 120 D. Tél. : 34.14.38.94, le soir ou écrire à JC Thépaut, 83, rue Delattre de Tassigny, Ermont. Ech. logi. utilit.

Cherche contact sur 3 et 5, 25 pouces (Jasmin). Les filous peuvent s'abstenir , Alain Dubuis, 143, rue Félix Pyat, Bat D22, 13003 Marseille. Tél. : 91.02.12.83.

Apprendre la magie des cartes, rapidement, par correspondance, est à votre portée. Pour recevoir une doc. gratuite + 3 cadeaux gratuits, écrire à : Zappelat Sagelat, 8A, 24170 Belves. Réponse assurée.

Help ! QQu'un pourrait-il m'expédier listing codé vérif V2 de skrabble, cahiers Amstrad n° 4. Merci , Hascoët M., 5, chemin du Fell, 29117 Segal. Prendre contact au 98.73.18.39, après 18 h.

Donne cours pratique personnalisé par correspondance pour apprendre le langage machine ou le Basic. Pour recevoir une doc. gratuite, écrire à : Jacquet JC, 33 bis, rue Carnot, 77400 Thorigny (joindre timbre S.V.P.).

Cherche contacts sur CPC 464 et 6128 (disk uniquement). Possède des nouveautés (rana rama, army, move...) Ecrire au 57, rue Jean Moulin, 62220 Carven ou téléphoner au 21.37.97.98 en demandant Mathieu.

Artisan, PMI, PME, nous réalisons sur traitement texte + calc tous vos travaux administratif : courriers, factures, rapports, mémoire, etc. Travail rapide (– 48 h). Toute la France, tél. pour renseignement : 90.95.12.81.

Un nouveau club a été créé. Il s'agit du C.I.G., un club d'échanges de logiciels. Pour toute documentation envoyer un timbre à l'adresse suivante : C.I.G., Antin Claude, 11, rue du Bois, 71640 Givry.

MEA CULPA

* Concernant le programme "MONDE", hors-série N° 2 page 11 : Ce listing a été conçu sur un CPC autre que 464. Ce qui explique que certaines instructions (Graphics Pen...) ne passent pas sur le 464. Pour "adapter" ce listing, suivez les indications suivantes :

990 REM
4045 REM
5070 REM
5081 REM
5140 REM
5152 REM

Enlevez les lignes 10646 et 10647.

Enlevez également toutes les instructions FILL... dans les lignes suivantes : 1500, 1620, 1640, 1660, 1740, 1760, 1780, 1830, 1860, 1880, 1900, 1920, 1940, 1960, 2000, 2020, 2060, 2080, 2110, 2130, 2150, 2170, 2220, 2250, 2270, 2310, 2330, 2350, 2370, 2390, 2410, 2430, 2450, 2470, 2490, 2495, 2710.

Enlever les FILL... de 2790 à 2912.

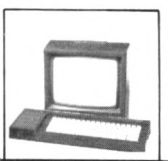
Ceci fait, l'ensemble sera bien entendu beaucoup moins attrayant (absence de couleurs de fond) puisqu'en "fil de fer" mais fonctionnera. A vous maintenant...

LA BOUTIQUE A.M.I.E.

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

Remise aux collectivités — Matériel garanti deux ans

AMSTRAD



CPC 6128 couleur + DMP 2000 5 490 F t.t.c.

PROMO GRAPHISCOP II ~~990~~ 790

EQUIPEMENTS

UNITES CENTRALES	
CPC 464 MONO	1 990
CPC 464 COUL.	2 900
CPC 6128 MONO	2 990
CPC 6128 COUL.	3 990
PCW 8256	4 740
PCW 8512	5 930
PC 1512 SD MONO	5 925
PC 1512 SD COUL.	8 170
PC 1512 DD MONO	7 460
PC 1512 DD COUL.	9 710
PC 1512 HD 20 Mono	11 840
PC 1512 HD 20 Coul.	14 100
MONITEUR COULEUR	1 990

LECTEURS	
K7 LASER DATA + câble	350
DISK DD1	1 690
DISK FD1	1 590
DISK FD2	1 990
DISK 5"1/4 JASMIN	1 799

IMPRIMANTES	
DMP 2000	1 690
DMP 3000	2 290
CITIZEN 120 D	1 995
STAR NL 10	2 895
OKIMATE 20	2 490

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

PLUS CADEAUX



PCW 8256 + LOG. MAILING 4 990 F ttc

PERIPHERIQUES

GRAPHIQUE	
TABLETTE GRAPHISCOPE	990
CRAYON OPTIQUE DEKATRO	290
CRAYON OPTIQUE DART	395
SOURIS AMX	690
SCANNER DART	790

VIDEO	
DIGITALISEUR VIDI	1 100
TUNER TELE	1 390

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

AUDIO	
TECHNI MUSIC : SYNTHE VOCAL	545
SYNTHE MUSIC.	980
CLAVIER MUSIC.	1 350

INTERFACES	
EXT. 64K DK TRONICS	490
EXT. 256K DK TRONICS	990
EXT. 256K SILICON DISK	990
EXT. 256K 8256 PROG. D'EPROM	790 / 990
RS 232	590
ADAPTATEUR MP1	395
ADAPTATEUR MP2	495
MULTIFACE II	570

PC 1512 DD 512 Ko + DMP 3000 + Super Calc 3 + World star 1512 7 990 F + TVA



PC 1512 DD COUL. + DMP 3000 11 490 F ttc

ACCESSOIRES

MANETTES	
QUICKSHOT I	60
QUICKSHOT II	70
SPEED KING	130
MAGNUM	140
TURBO	150
PRO 1500	170
SWITCH JOY	160
BOG BOSS	170

PROTECTION	
HOUSSES	
464 CLAVIER	70
6128 CLAVIER	70
8256 CLAVIER	70
MONITEUR MONO	80
MONITEUR COUL	80
MONITEUR 8251	80
IMPRIMANTE 8251	70
IMPRIM. DMP 2000	70
LECTEUR DD1	70
PC 1512 MONO	120
PC 1512 COUL	120
CAPOT 464	100
CAPOT 6128	120

CONSOMMABLES	
K7 VIERGES (C20) par 10	60
DISK 3" CF2D	30
DISK 3" CF2DD	50
RUBANS	
DMP 2000	95
8256	115
OKI N.B	95
OKI COUL	98
CITZ 120 D	105
NL 10	105
PAPIER LISTING 11" 1 500 FEUILLES	100
2 500 FEUILLES	200

CABLES	
PERITEL	100
CENTRONICS	150
DOUBLEUR JOYSTICK	100
RALLONGE 464	135
RALLONGE 6128	185

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

LA PROMO DU MOIS EXTENSION MEMOIRE 256K DKTRO ~~1 190 F~~ 790 F

SUPER REPRISE D'ETE
Votre vieil ordinateur racheté à 50 % de sa valeur pour l'achat d'un P.C. 1512.
4 disquettes 3" 100 F

LIBRAIRIE

TRUCS ET ASTUCES POUR CPC	149	BIEN DEBUTER AVEC PCW 8256	129	ROUTINES TRUCS ET ASTUCES	149
BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149	102 PROG. POUR CPC	120	PARTI	129
JEUX D'AVENTURES	129	AMSTRAD EN FAMILLE	120	PROG. EDUC	179
LANGAGE MACHINE	129	COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD	90	TRUCS ET ASTUCES TURBO PAS	149
PEEKS ET POKES	99	BASIC POUR CPC 464	129	CLES POUR CPC SYS (PSI)	140
MONTAGES ET EXTENSIONS	199	AMSTRAD OUVRE-TOI	99	CLES POUR CPC DISQUE (PSI)	155
DES IDEES	129	BIBLE DU PROGRAM	249	LE TOUR DE L'AMSTRAD	80
LA BIBLE DU 6128	199	GRAPH. ET SONS	129		
PANORAMA DES CPC	129	LECT. DE DISQ	149		
SYST. DE TRANS	199	LIVRE CP/M	149		

ET TOUTE LA LIBRAIRIE PC

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

LOGICIELS CPC BUREAUTIQUE	
MULTIPLAN	498
D Base II	790
CALCUMAT	450
DATAMAT	450
TEXTOMAT	450
WORDSTAR	890
GRAPHIC/MUSIC	
CAO	395
DR DRAW	649
SUPER PAINT	395
3D SPACE MOVING	395
LORIGRAPH	340
MUSIC SYSTEM	188
PEDAGOGIQUE	
ANGLAIS	178 248
ALLEMAND	178 248
GEOGRAPHIE	157 225
MATHEMATIQUE	
ALGEBRE	178 248
GEOMETRIE	178 248
EQUATION INEQU	178 248
PEDAGOGICIEL	N.C
SUPER PROF	N.C
ESPAGNOL	178 248

ARCADE	
TT RACER	115 140
3D GRAND PRIX	85 125
EXPRESS RAIDER	97 137
ENDURO RACER	N.C
METRO CROSS	N.C
PULSATOR	N.C
ARCANOID	97 149
ALL STAR HITS	109 145
BALL BREAKER	109 159
AVENTURE	
BOB WINNER	200
FER ET FLAMME	245
MASQUE	179
RELIEF ACTION	198 198
SPY vs SPY	110 159
SARACEN	110 165
SIMULATION	
ACRO JET	85 140
DAM BUSTER	90 145
INFILTRATOR	95 135
10TH FRAME	80 140
WINTER GAMES	90 140
TOMAHAWAK	95 140
THAI BOXING	85 120

LOGICIELS PCW 8256	
MULTIPLAN	498
WORDSTAR POCKET	890
D Base II	780
DAMOCLES	1 700
ALIENOR	1 055
POCKETBASE	719
C BASIC D	650
DR DRAW D	650

LOGICIELS PC AMSTRAD	
WORDSTAR 1512	750
SUPERCALC 3	750
COMPTA SAARI	1 980
FACTURATION STOCK SAARI	1 980
PAIE GIPSI	1 980
COMPTA LPC	950
GESTION LPC	4 200
EVOLUTION SUNSET	990
DR GRAPH.	650
FRAMEWORK PREMIER	990
SUPER BASE	N.C

Crédit — Facilités de paiement

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

NOM ..... Adresse ..... Tél .....
Réf. ..... Prix ..... PTT 22 F Transporteur 60 F
Règlement joint ..... ☐ chèque bancaire ☐ CCP

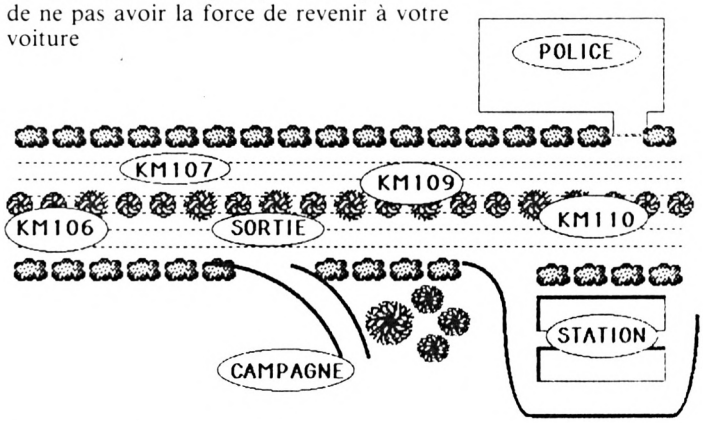
CRÉEZ VOTRE PROPRE JEU D'AVENTURE EN LOGO

UN EXEMPLE DE SCÉNARIO

Nous vous l'avions promis le mois dernier : tout ceux qui ont suivi le précédent article ont maintenant compris la logique du jeu d'aventure en logo. Voici donc un exemple de scénario.

Un exemple de scénario

Voici, histoire que tout soit bien clair pour vous, un exemple de scénario. Il est bien sûr très simple et présente peu d'intérêt mais vous pourrez l'utiliser comme modèle. Cependant, nous sommes prêts à parier que quelqu'un qui n'a pas lu le scénario ne trouve pas la solution du premier coup (Il y a bien sûr quelques pièges).
C'est la panne sèche ! A 11 heures du soir sur une autoroute déserte. Votre voiture garée sur la bande d'arrêt d'urgence, vous voilà parti à la recherche du précieux carburant. Attention, cette marche va vous épuiser et si vous vous égarez, vous risquez bien de ne pas avoir la force de revenir à votre voiture



Le scénario "autoroute" en logo

```
LE SCENARIO "AUTOROUTE" EN LOGO

make "sante 6
make "objjoueur [argent carte cle permis carte.identité]
make "posjoueur "km106

pprop "km106 "acces [km107]
pprop "km106 "surprise [km106]
pprop "km106 "objets [bidon]
pprop "km106 "condacc "essence


pprop "km107 "acces [km106 sortie]
pprop "km107 "surprise [kmquelconque]

pprop "sortie "acces [km107 km109 campagne]
pprop "sortie "surprise [sortie]

pprop "campagne "surprise [campagne]

pprop "km109 "acces [km110 sortie]
pprop "km109 "surprise [kmquelconque]

pprop "km110 "acces [km109 station]
pprop "km110 "surprise [km110]

pprop "station "acces [km107]
pprop " station "surprise [station]
pprop " station "condacc [bidon]
pprop " station "objets [essence]
```

Les procédures associées au scénario "Autoroute"

```
LES PROCÉDURES ASSOCIÉES
AU SCÉNARIO "AUTOROUTE"


to km106
ct
if memberp "essence :objjoueur
   [pr [bravo, vous êtes sauvé] stop]
pr [C'est la panne sèche, à 11 heures du soir]
pr [sur l'autoroute déserte]
end
```

```
to kmquelconque
pr [Ouf, encore 1 km de moins]
make "sante :sante - 1
end

to sortie
pr [Tiens !!! Une sortie...]
end

to km110
pr [Zut !!! Un contrôle de police]
if memberp "carte.identité :objjoueur [stop]
pr [Vous êtes embarqué au poste de police]
pr [pour contrôle d'identité]
make "posjoueur "police
end

to station
pr [Enfin !! Une station]
end

to campagne
pr [Vous vous égarez dans la campagne]
pr "
pr [A cette heure-ci, pas un chat pour]
pr [vous renseigner...]
end
```

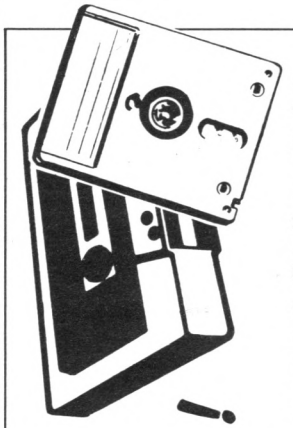
Voilà, maintenant, c'est à vous de jouer. Taper le programme qui ne vous demandera pas plus d'un quart d'heure si vous connaissez LOGO, mais écrire un scénario demande un peu plus de réflexion. Voici quelques conseils:

- Préparez d'abord votre scénario entièrement sur papier avant de le programmer.
- Testez vos oeuvres: il est facile de faire un jeu impossible (un objet qui est indispensable pour pénétrer dans une pièce et qui se trouve justement dans cette pièce, trop peu de points de santé pour faire tout le parcours, etc...)
- Soignez particulièrement les procédures qui affichent la description des lieux, ce sont elles qui donnent l'ambiance de votre jeu.

Avec ces petits trucs et un peu d'imagination, il est possible de réaliser des scénarios qui sont de vrais casse-tête. N'oubliez pas que celui qui joue n'a pas accès directement aux informations du scénario, il doit tout trouver par tâtonnements ou déductions. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir.

LECTEURS

N'usez plus vos doigts !

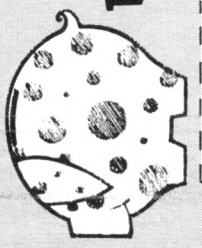


Il est 3 heures du matin, vos paupières se ferment toutes seules et vous avez tapé un listing dans lequel se trouvent encore des erreurs de saisie ? Pas d'angoisse ! Nous avons pensé à vous... Tournez vite les pages et allez lire notre bon de commande page , en nous le renvoyant dûment rempli et accompagné de son paiement, vous recevrez tous les listings parus dans ce numéro.

AUTEURS

Nous attendons vos réalisations !

Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.



Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

TÉLÉPHONE .....

NOM DU PROGRAMME .....

Je certifie sur l'honneur, être l'auteur de ce programme et autorise les éditions Amstrad Magazine et Cahiers d'Amstrad à le publier (programme rétribué). Date et signature obligatoires (signature des parents ou d'un tuteur légal pour les mineurs) :

FLIGHT SIMULATOR

Flight Simulator est un simulateur de vol et de combat. Votre mission sera de détruire un avion espion survolant votre base. Pour cela, vous décollerez en effectuant les manœuvres suivantes :
*** presser Q et <ESPACE>**
*** presser U pour le train d'atterrissage**
*** régler les coord. X et Y (environ 7,7)**
*** prendre de l'altitude (Q et ESPACE).**
Lorsque vous serez derrière l'avion ennemi, placez-vous juste derrière lui, ajustez-le dans votre viseur et faites feu ! Attention, si par malheur il arrive à se placer derrière vous, vous êtes perdus... Sauf si votre ennemi vous a envoyé au paradis, vous devrez encore rentrer à la base et atterrir (surveillez donc votre carburant). Pour cela, effectuez les manœuvres suivantes :
*** placez l'avion à plat par raport à l'horizon**
*** appuyez sur B, W et poussez en avant sur le manche. Ça descend alors tout seul.... Bon vol !**

Olivier Hubart

Commandes principales du simulateur :

Q = moteur +
W = moteur –
U = train d'atterrissage ↑
D = train d'atterrissage ↓
Joystick ou flèches = Coord. X et Y
ESPACE = Post-combustion
B = Aérofreins.

```
10 REM NE PAS TAPER LES CODES DE CO [3899]
NTROLE ENTRE CROCHETS
20 ' PAR OLIVIER HUBART             [1447]
30 ' petite touche ENTER -> LIST MO [3186]
DE 2
40 KEY 139,"PEN 1:INK 1,26:INK 0,0: [2852]
PAPER 0:MODE 2:LIST"+CHR$(13)
50 ' presentation                   [434]
60 '                                [117]
70 MODE 1                           [506]
80 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:INK 1,2 [6527]
6:INK 2,2,6:INK 3,6,2:PEN 1:LOCATE
6,12:PRINT"FLIGHT SIMULATOR se char
ge ..."
90 PLOT 0,0,2:DRAW 639,0:DRAW 639,3 [2559]
99:DRAW 0,399:DRAW 0,0
100 PLOT 5,2,1:DRAW 634,2:DRAW 634, [2646]
397:DRAW 5,397:DRAW 5,2
110 PLOT 8,4,3:DRAW 630,4:DRAW 630, [3980]
395:DRAW 8,395:DRAW 8,2
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4:ENT -2,80, [3708]
1,1,20,2,1:SOUND 4,40,200,15,2,2,20
130 PLOT 50,200,1:DRAW 590,200:DRAW [4902]
 600,215:DRAW 590,230:DRAW 50,230:D
RAW 40,215:DRAW 50,200
140 INK 0,0:PAPER 0:BORDER 0:INK 1, [6527]
26:INK 2,2,6:INK 3,6,2:PEN 1:LOCATE
 6,12:PRINT"FLIGHT SIMULATOR se cha
rge ..."
150 RUN"!FLIGHT2"                   [1178]
160 ' faire SAVE"FLIGHT"            [993]
170 ' faire NEW                     [434]
```

```
1 REM NE PAS TAPER LES CODES DE CON [3899]
TROLE ENTRE CROCHETS
"X"s'obtient en pressant si [3858]
multanement < CTRL > et < X >
20 ' faire NEW:taper le programme n [1335]
os 2
30 ' petite touche ENTER -> list:mo [4593]
de 2:symbol after 255
40 KEY 139,"pen 1:symbol after 255: [4667]
mode 2:list"+CHR$(13)
50 ' ********************          [665]
60 ' *  OLIVIER HUBART  *          [944]
70 ' *     presente     *          [974]
```

suite page 79

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

ROAD RUNNER*

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



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



CBM64/128 Spectrum 48K Atari ST Amstrad

ATARI GAMES





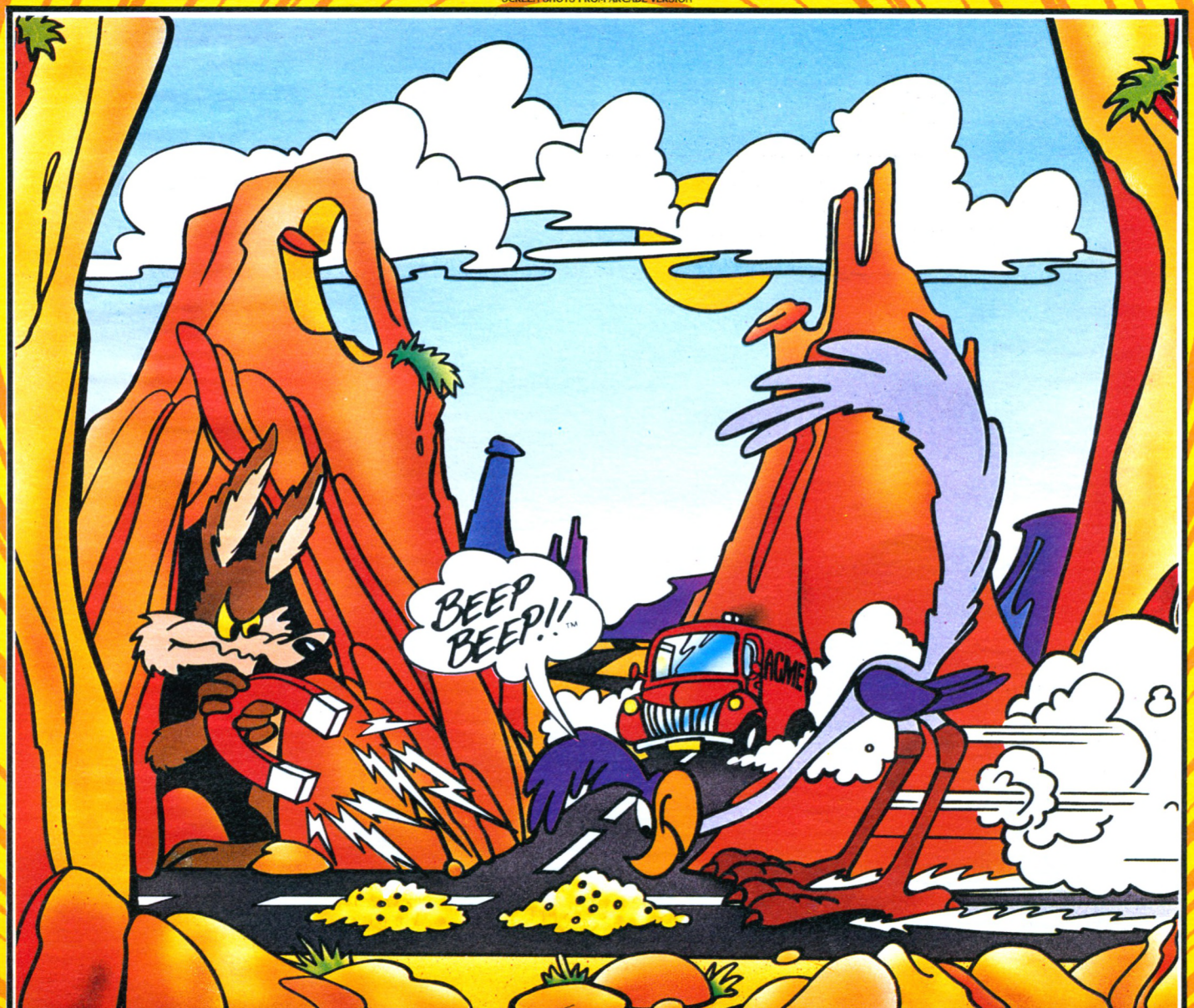


SCREEN SHOTS FROM ARCADE VERSION

U.S. GOLD All American Software

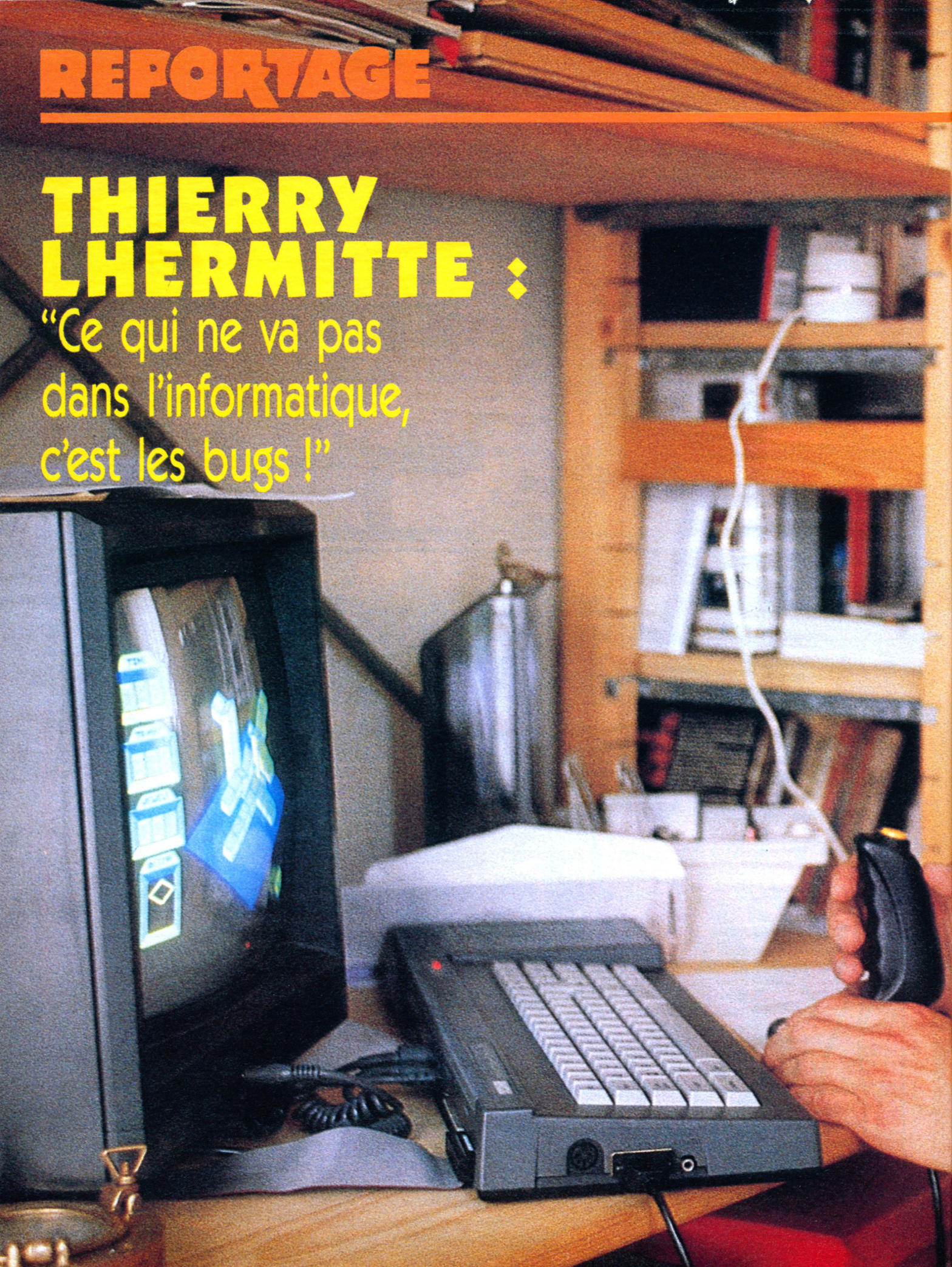
*Marque déposée de Warner Bros. Utilisé par Atari Games Corporation sous licence.
©1985 Warner Bros. et Atari Games Corporation. Tous droits réservés.

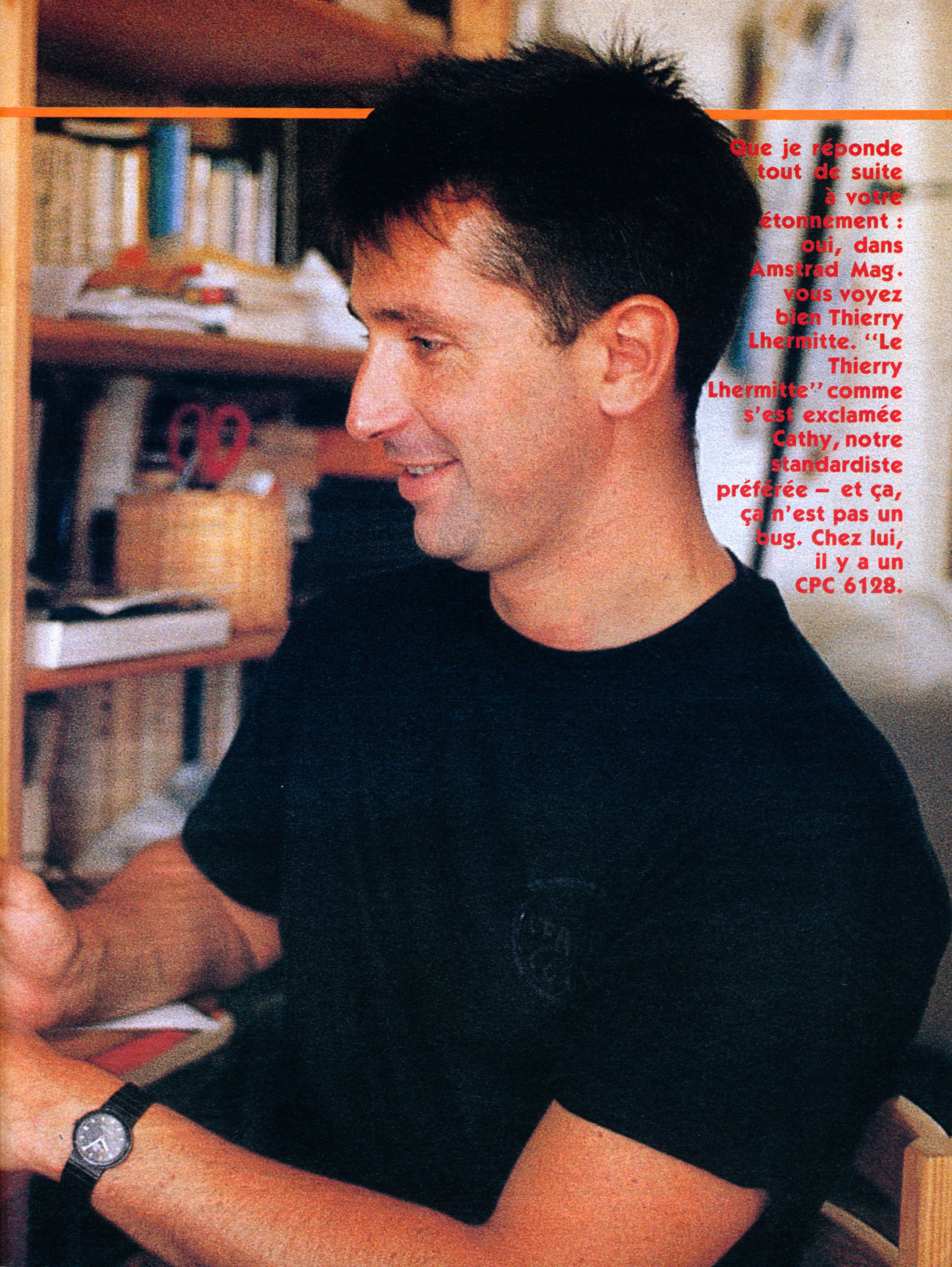
U.S. Gold (France), Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette, 05740 Chateâuneuf de Grasse. Tel: 9342 7144.



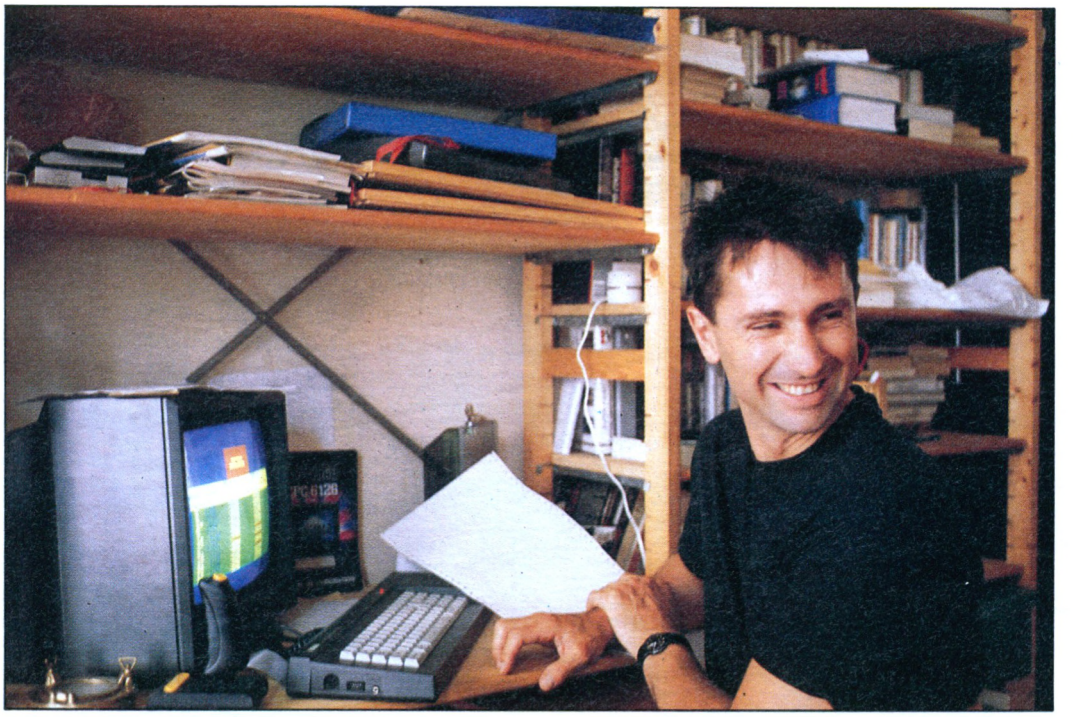
THIERRY LHERMITTE :

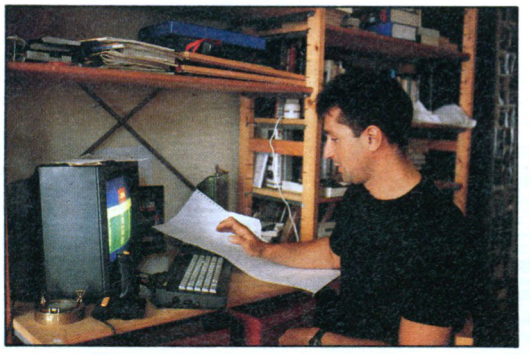
"Ce qui ne va pas dans l'informatique, c'est les bugs !"





Que je réponde tout de suite à votre étonnement : oui, dans Amstrad Mag. vous voyez bien Thierry Lhermitte. "Le Thierry Lhermitte" comme s'est exclamée Cathy, notre standardiste préférée – et ça, ça n'est pas un bug. Chez lui, il y a un CPC 6128.







C'est Marion Vannier, la remarquable "Pédégette" d'Amstrad France qui me l'avait dit, lors du Sicob. A la question "comment se portent les CPC", elle avait répondu, très contente, qu'ils se vendaient toujours très bien et que "même Thierry Lhermitte est venu sur le stand pour nous dire qu'il en avait acheté un et qu'il en était satisfait".
Vous nous connaissez, toujours à l'affût du scoop, ou du reportage sympa (et surtout quand il a de beaux yeux, je préfère le reconnaître tout de suite, cela vous évitera peut-être de vous faire toute une série de réflexions à la noix, comme celles que j'ai entendues de la part de mes collègues mâles et à peine distingués !!), nous nous dîmes : "c'est bon ça coco, on va aller voir Thierry". Hop !
Et un jour, j'eus le plaisir d'avoir au téléphone Mme Hélène Lhermitte, et un peu plus tard Thierry Lhermitte lui-même, ce qui provoqua un émoi considérable au niveau du standard !
Hier matin, nous étions chez lui avec son 6128, Textomat et Spindizzy.

"C'est pas normal que les programmes ne marchent pas à 100 %"

Le 6128 a été acheté au moment des fêtes 86-87 et il sert à plusieurs membres de la famille. L'ex-Ripoux écrit tout son courrier avec Textomat. Il s'est appris à programmer en Basic, juste pour le plaisir de comprendre comment, par exemple, on arrivait à faire un ovale à l'écran. Quelquefois, il joue – il aime beaucoup Spindizzy avec un nombre de vies illimité sinon c'est l'horreur – ou Trivial Pursuit avec lequel il se marre, en faisant croire aux copains novices dans le monde des micros, qu'il faut absolument répondre au CPC en le regardant bien en face "je ne sais pas" (s'il "sèche"), ou mieux encore "I don't know" (because Trivial Pursuit est un jeu anglais).
Il utilise aussi beaucoup l'ordinateur pour apprendre des choses à ses enfants. Domaine éducatif où il décerne des prix de qualité sans hésitation : "Apprends-moi à écrire" (logiciels Nathan-Ecoles), c'est génial, son fils de six ans ne s'en lasse pas ; par contre le "Kid-kit" (Infogrames) c'est : "incompréhensible pour moi qu'on puisse faire des choses pareilles, alors que soi-disant on veut apprendre quelque chose aux enfants. Ils ne donnent même pas le "RUN" de départ, c'est complètement insensé".
Vous vous en êtes peut-être aperçus à travers ces quelques réflexions : c'est sympathique d'écouter Thierry parler de l'un de ses hobbys. Il est complètement intéressé par la micro et ses capacités, mais ne fait pas partie des "amoureux fous" qui gobent avec un ravissement éperdu tout ce qu'on leur propose et même le pire.
Au contraire. Il a passé des nuits sur le guide de l'utilisateur et certaines initiations au Basic, preuve qu'il était "mordu", mais affirme immédiatement avoir vu beaucoup de programmes "débiles, complètement désespérants", des "jeux où on ne donne même pas la règle", des "traitements de textes – Tassword – où on ne peut vraiment pas appeler un menu, le paquet d'informations en haut de l'écran". Dur, "le" Lhermitte, mais certainement parce qu'estimant qu'un bon logiciel est d'abord un programme accessible à tous et rapidement.

Digitaliser les mers du Sud

Grâce à un copain, "un vrai allumé, Dominique Charrier, qui travaillait auparavant dans une boîte de réalisation d'images de synthèse", il s'est perfectionné. Tout joyeux il nous a montré sa dernière "œuvre", un jeu de roulettes (où j'ai d'ailleurs perdu un "max de blé" pendant que le photographe faisait rien qu'à tout rafler, mais enfin bref).
Actuellement il a un souci de plus en plus urgent qu'il n'a pas réussi à résoudre. Dans très peu de temps, il part en vacances en bateau sur les mers lointaines et il préfèrerait pouvoir emporter toutes ses cartes marines sous forme d'images digitalisées.
Le CPC pourra-t-il tout engranger ? Question complètement angoissante à laquelle j'ai préféré répondre en envoyant notre "Spécialiste" de l'image : Eric Charton.
Eric parviendra-t-il à aider Thierry à réussir l'informatisation de son voyage ? Le suspense est profond... Nous le saurons peut-être dans quelques mois, auquel cas, ce serait une "première" pour l'ex-bronzé, Amstrad, Eric Charton et la navigation en haute mer. En attendant souhaitons-leur "bonnes vacances" à tous : Thierry, sa famille et le 6128.

Mireille Massonnet.

suite de la page 74

```
80 ' * FLIGHT SIMULATOR *                [1130]
90 ' *   OISSEL 76350   *                [783]
100 ' *    le 8/10/86    *               [516]
110 '*********************               [665]
120 INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0:INK 2 [1685]
,13:PEN 1:PAPER 0:GOTO 1410
130 '                                    [117]
140 MODE 1:INPUT "Quel est votre no [3815]
m";nom$
150 SYMBOL AFTER 32                      [1296]
160 SYMBOL 48,&X0,&X1111110,&X10000 [4901]
10,&X1000010,&X1000010,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
170 SYMBOL 49,&X0,&X110,&X10,&X10,& [3040]
X10,&X10,&X10,&X10
180 SYMBOL 50,&X0,&X1111110,&X10,&X [3536]
10,&X1111110,&X1000000,&X1000000,&X
1111110
190 SYMBOL 51,&X0,&X1111110,&X10,&X [3061]
10,&X1111110,&X10,&X10,&X1111110
200 SYMBOL 52,&X0,&X1000000,&X10000 [4441]
00,&X1000100,&X1000100,&X1111110,&X
100,&X100
210 SYMBOL 53,&X0,&X1111110,&X10000 [3120]
00,&X1000000,&X1111110,&X10,&X10,&X
1111110
220 SYMBOL 54,&X0,&X1111110,&X10000 [6156]
00,&X1000000,&X1111110,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
230 SYMBOL 55,&X0,&X111110,&X10,&X1 [4572]
0,&X10,&X100,&X100,&X100
240 SYMBOL 56,&X0,&X1111110,&X10000 [3853]
10,&X1000010,&X1111110,&X1000010,&X
1000010,&X1111110
250 SYMBOL 255,&X0,&X0,&X11000,&X10 [2786]
111101,&X11111111,&X11000
260 SYMBOL 57,&X0,&X1111110,&X10000 [4537]
10,&X1000010,&X1111110,&X10,&X10,&X
1111110
270 INK 0,0:PAPER 0:INK 1,26:PEN 1: [2359]
BORDER 0:INK 8,18
280 'dessin cocpit                       [1203]
290 MODE 0:INK 2,13:INK 3,18             [2004]
300 FOR kd=1 TO 170 STEP 2:PLOT 1,k [11809]
d,2:DRAW 639,kd:NEXT:FOR kje=170 TO
 230 STEP 2:PLOT 0,kje,3:DRAW 639,k
je:NEXT:FOR fg=170 TO 200 STEP 2:PL
OT 0,170,2:DRAW 100,fg:DRAW 539,fg:
DRAW 639,170:NEXT
310 LOCATE 2,24:PRINT"FLIGHT"            [2246]
320 INK 4,2                              [67]
330 INK 6,6                              [55]
340 FOR phe=230 TO 400 STEP 2:PLOT  [4187]
0,phe,4:DRAW 639,phe:NEXT
350 FOR ploj=370 TO 400 STEP 2:PLOT [2769]
 1,ploj,1:DRAW 639,ploj:NEXT
360 FOR ame=417 TO 605 STEP 2:PLOT  [4359]
ame,47,0:DRAW ame,150,0:NEXT
370 FOR hg=50 TO 150 STEP 2:PLOT 30 [3403]
,hg,0:DRAW 80,hg:NEXT
380 FOR gh=50 TO 150 STEP 2:PLOT 11 [2789]
0,gh,0:DRAW 160,gh:NEXT
390 FOR gr=50 TO 150 STEP 2:PLOT 19 [2005]
0,gr,0:DRAW 240,gr:NEXT
400 LOCATE 14,24:PRINT CHR$(241):PE [4409]
N 8:LOCATE 15,24:PRINT" ";CHR$(231)
;CHR$(231);CHR$(231)
410 FOR HGF=10 TO 70 STEP 7:PLOT 27 [8774]
0,HGF,0:DRAW 380,HGF:NEXT:PAPER 2:P
EN 0:LOCATE 9,15:PRINT CHR$(231);"
";CHR$(231):PAPER 0
420 PEN 1:AMS=0:q=INT(RND*36+10):w= [8948]
INT(RND*36+10):train=18:INK 8,train
:y=230:x=230:alti=50:speedi=50:engi
ne=50:' courbe pricipale
430 '                                    [117]
440 FOR fuel=199 TO 0 STEP -1            [1125]
450 IF ams>0 THEN w=0:q=0                [961]
460 IF q>=36 THEN q=q-36                 [2144]
470 IF q<=0 THEN q=36                    [1142]
480 IF w>=36 THEN w=w-36                 [805]
490 IF w<=0 THEN w=36                    [663]
500 IF alti=50 OR alti<50 THEN alti [1319]
=alti+2
510 IF ALTI<52 AND X>Y OR ALTI<52 A [3066]
ND X<Y THEN GOTO 1980
520 IF alti=150 OR alti>150 THEN al [1661]
ti=alti-2
530 PLOT 220,200,0:DRAW 220,300,0:D [13070]
RAW 420,300:DRAW 420,200,0:PLOT 220
,225,0:DRAW 420,225,0:PLOT 320,280,
9:PLOT 320,245:PLOT 285,263:PLOT 35
5,263:PLOT 340,290,2:DRAW 400,290:P
LOT 280,295,2:DRAW 415,295:PLOT 320
,263,0
540 PLOT 110,alti,6:DRAW 160,alti    [1537]
550 PLOT 110,alti+1,0:DRAW 160,alti [1724]
+1
560 IF INKEY(54)=0 THEN speedi=spee [1225]
di-2
570 IF speedi=148 OR speedi>148  TH [2183]
EN speedi=speedi-3
580 IF speedi<51 THEN speedi=speedi [1692]
+3 .
590 IF speedi<52 OR speedi=52 THEN  [2771]
speedi=speedi+2
600 IF engine=150 THEN engine=engin [2176]
e-4
610 PLOT 190,speedi,7:DRAW 240,spee [7459]
di,7:PLOT 190,speedi+1,0:DRAW 240,s
peedi+1,0:PLOT 190,speedi+3,0:DRAW
240,speedi+3
620 IF engine=50 THEN engine=engine [2017]
+4
```

```
630 IF engine<100 THEN speedi=speed [1500]
i-1
640 LOCATE 16,19:PEN 3:PRINT CHR$(6 [6493]
0):PEN 1:LOCATE 15,19:PRINT" ":LOCA
TE 15,18:PRINT" ":LOCATE 15,20:PRIN
T" "
650 IF q<2 OR q>18 THEN LOCATE 15,1 [3118]
8:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
660 IF ams>0 THEN w=0:q=0           [961]
670 IF q>10 AND q<18 THEN LOCATE 15 [4072]
,20:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
680 IF q>2 AND q<10 THEN LOCATE 15, [4064]
19:PEN 4:PRINT CHR$(255):PEN 1
690 IF alti>120 AND w=11 AND q=9 OR [3644]
 alti>120 AND w=10 AND q=9  THEN GO
SUB 1920
700 IF AMS=1 AND ALTI<55 AND SPEEDI [3522]
<55 AND ENGINE<55 THEN GOTO 1930
710 IF engine>100 THEN speedi=speed [565]
i+0.5
720 INK 7,6:PLOT 30,engine,7:DRAW 8 [2655]
0,engine
730 IF engine=50 OR engine=52 THEN  [827]
alti=52
740 LOCATE 9,18:PRINT w:LOCATE 9,20 [2335]
:PRINT q
750 IF w<2 THEN PEN 1:LOCATE 14,18: [1338]
PRINT"+"
760 IF w>19 THEN PEN 1:LOCATE 14,18 [2414]
:PRINT"-"
770 IF q<2 THEN PEN 1:LOCATE 14,20: [2493]
PRINT"+"
780 IF q>10 THEN PEN 1:LOCATE 14,20 [2088]
:PRINT"-"
790 IF w>2 AND w<19 THEN LOCATE 14, [3143]
18:PRINT"#"
800 IF q>2 AND q<10 THEN LOCATE 14, [2136]
20:PRINT"#"
810 PEN 3:LOCATE 18,19:PRINT CHR$(1 [9867]
60):LOCATE 17,19:PRINT" ":LOCATE 17
,18:PRINT" ":LOCATE 18,18:PRINT" ":
LOCATE 19,18:PRINT" ":LOCATE 19,19:
PRINT" "
820 IF w<2 THEN PEN 4:LOCATE 17,19: [3078]
PRINT CHR$(255)
830 IF w>2 AND w<19 THEN PEN 4:LOCA [4830]
TE 18,18:PRINT CHR$(255)
840 IF w>19 THEN PEN 4:LOCATE 19,19 [3249]
:PRINT CHR$(255)
850 PEN 1                           [549]
860 IF ams>0 THEN w=0:q=0           [961]
870 IF w>2 AND w<19 AND q>2 AND q<1 [6114]
0 AND alti>120 THEN LOCATE w,q:PRIN
T CHR$ (255):GOSUB 1360
880 IF alti>120 AND w<-5 OR alti>12 [4515]
0 AND w>25 OR alti>120 AND q<-10 OR
 alti>120 AND q>20  THEN GOTO 1970
890 PAPER 0                         [816]
900 IF x<y THEN x=x+0.1             [1680]
910 IF x>y THEN x=x-0.1             [1816]
920 IF engine>56 AND  INKEY(73)=0 T [3506]
HEN alti=alti+0.5
930 IF engine<56 THEN alti=alti-1   [2223]
940 PEN 1:IF INKEY(42)=0 THEN train [3986]
=6:LOCATE 14,24:PRINT CHR$(240)
950 PEN 1:IF INKEY(61)=0 THEN train [4414]
=18:LOCATE 14,24:PRINT CHR$(241)
960 IF INKEY(67)=0 THEN engine=engi [2491]
ne+4:speedi=speedi+1
970 IF INKEY(59)=0 THEN engine=engi [3571]
ne-4:PLOT 30,engine+4,0:DRAW 80,eng
ine+4:speedi=speedi-0.5
980 IF INKEY(73)=0 THEN x=x-1:y=y-1 [2483]
:q=q+1
990 IF INKEY(2)=0 THEN x=x-1:y=y-1: [1595]
q=q+1
1000 IF INKEY(72)=0 THEN x=x+1:y=y+ [1404]
1:alti=alti-1:q=q-1
1010 IF INKEY(0)=0 THEN x=x+1:y=y+1 [2868]
:alti=alti-1:q=q-1
1020 IF INKEY(47)=0 THEN alti=alti+ [1336]
1:speedi=speedi+1
1030 IF INKEY(71)=0 THEN cap=cap-10 [785]
1040 IF INKEY(63)=0 THEN cap=cap+10 [1029]
1050 IF INKEY(74)=0 THEN y=y-1:x=x+ [2397]
1:w=w+1
1060 IF INKEY(8)=0 THEN y=y-1:x=x+1 [1074]
:w=w+1
1070 IF INKEY(75)=0 THEN y=y+1:x=x- [1365]
1:w=w-1
1080 IF INKEY(1)=0 THEN y=y+1:x=x-1 [2231]
:w=w-1
1090 PLOT 1,x+140,1:DRAW 639,y+140: [6280]
PLOT 1,x+139,4:DRAW 639,y+139:PLOT
1,x+138,4:DRAW 639,y+138
1100 IF alti>120 AND alti<129 THEN  [1869]
INK 4,26:INK 8,1
1110 IF alti<120 THEN INK 4,2:INK 3 [2504]
,18:INK 1,26
1120 IF alti>129 THEN INK 1,1:INK 4 [2309]
,1:INK 3,26
1130 LOCATE 15,24:INK 8,train:PEN 8 [4242]
:PRINT " ";CHR$(231);CHR$(231);CHR$
(231):PEN 1
1140 IF train=6 AND alti<53 THEN LO [8944]
CATE 2,2:PRINT"Mission terminee !":
LOCATE 2,4:PRINT"Train ferme ALTI 0
":GOTO 1310
1150 IF cap>359 THEN cap=cap-360    [1472]
1160 IF cap<0 THEN cap=cap+360      [834]
1170 LOCATE 14,15:PRINT cap" "      [1153]
1180 IF x<212 OR x=212 THEN x=x+2   [1654]
1190 IF y<212 OR y=212 THEN y=y+2   [1984]
1200 PLOT 1,x,5:DRAW 639,y,5        [819]
```

```
1210 PLOT 1,x-1,3:DRAW 639,y-1,3     [1249]
1220 PLOT 1,x+1,4:DRAW 639,y+1,4     [610]
1230 IF x>395 OR x=395 THEN x=x-2    [2092]
1240 IF y>395 OR y=395 THEN y=y-2    [2552]
1250 INK 9,6,26:SPEED INK 5,5        [1916]
1260 PLOT 220,200,0:DRAW 220,300,0:  [13070]
DRAW 420,300:DRAW 420,200,0:PLOT 22
0,225,0:DRAW 420,225,0:PLOT 320,280
,9:PLOT 320,245:PLOT 285,263:PLOT 3
55,263:PLOT 340,290,2:DRAW 400,290:
PLOT 280,295,2:DRAW 415,295:PLOT 32
0,263,0
1270 LOCATE 3,15:PRINT fuel          [1188]
1280 NEXT fuel                       [744]
1290 PLOT 0,330,1:DRAW 230,260,1:DR  [14354]
AW 492,294:DRAW 470,200:DRAW 480,25
0:DRAW 550,369:PLOT 200,200:DRAW 48
6,276:DRAW 18,376:PLOT 640,360:DRAW
 500,200:FOR k=1 TO 15:SOUND 7,0,50
,(15-k),0,0,k:NEXT:FOR a=1 TO 5000:
NEXT:LOCATE 3,4:PRINT"fIN de MISSIO
N !
1300 LOCATE 3,6:PRINT"Limite fuel O  [2163]
UT!"
1310 LOCATE 5,8:PRINT"Press r ..."   [1186]
1320 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1320    [1480]
1330 IF a$="r" OR a$="R" THEN RUN    [1089]
1340 GOTO 1320                       [450]
1350 LOCATE w,q:PRINT CHR$(255)      [1785]
1360 IF alti>120 THEN PEN 0:PAPER 4  [16825]
:LOCATE w,q:PRINT CHR$(255):LOCATE
w-1,q:PRINT" ":LOCATE w+1,q:PRINT"
":LOCATE w,q-1:PRINT" ":LOCATE w,q+
1:PRINT" ":LOCATE w-1,q-1:PRINT" ":
LOCATE w+1,q+1:PRINT" ":LOCATE w-1,
q+1:PRINT" ":LOCATE w+1,q-1:PRINT"
"
1370 IF alti>120 AND w>2 AND q>2 AN  [1957]
D w<19 AND q<10 THEN LOCATE w,q:PRI
NT" "
1380 IF ams>0 THEN w=0:q=0           [961]
1390 RETURN                          [555]
1400 PLOT 0,330,1:DRAW  230,390,1:D  [10833]
RAW 470,200:DRAW 450,250:DRAW 550,3
69:PLOT 640,360:DRAW 530,347:DRAW 4
70,200:FOR a=1 TO 2000:NEXT:LOCATE
3,4:PRINT"fIN de MISSION !"
1410 MODE 1:ORIGIN -50,0:PLOT 265,3  [2418]
0,1
1420 FOR atad=1 TO 10                [1006]
1430 READ a,b                        [544]
1440 DRAW a,b                        [261]
1450 DATA 265,30,310,45,310,48,265,  [4132]
30,165,120,130,115,125,120,335,195,
320,155,310,45
1460 NEXT                            [350]
1470 PLOT 282,38:DRAW 192,128:DRAW   [8316]
165,120:PLOT 214,106:DRAW 192,96:PL
OT 250,70:DRAW 230,60:PLOT 338,195:
DRAW 343,180:DRAW 329,176
1480 PLOT 341,182:DRAW 352,187:PLOT  [4612]
 340,205:DRAW 358,182:DRAW 369,186:
DRAW 370,215
1490 FOR a=1 TO 10                   [926]
1500 READ z,c                        [387]
1510 DRAW z,c                        [119]
1520 DATA 370,210,390,227,435,247,4  [3240]
45,255,426,260,410,260,390,265,377,
262,300,225,207,200
1530 NEXT                            [350]
1540 PLOT 410,260:DRAW 400,250:DRAW  [1780]
 350,235:DRAW 330,235
1550 PLOT 340,250                    [934]
1560 FOR p=1 TO 5                    [599]
1570 READ a,b                        [544]
1580 DRAW a,b                        [261]
1590 DATA 345,250,302,261,290,255,3  [2095]
10,240,185,205
1600 NEXT                            [350]
1610 FOR cgf=1 TO 9                  [584]
1620 READ a,b                        [544]
1630 DRAW a,b                        [261]
1640 DATA 207,201,206,200,100,232,9  [3260]
5,230,85,228,60,220,100,155,205,188
,207,201
1650 NEXT                            [350]
1660 PLOT 70,209:DRAW 93,212:DRAW 1  [3331]
25,163:PLOT 120,120:DRAW 110,142:DR
AW 100,147:DRAW 110,152
1670 PLOT 260,230:DRAW 220,235:DRAW  [4598]
 90,260:DRAW 50,247:DRAW 70,225:PLO
T 70,250:DRAW 85,234
1680 PEN 2:LOCATE 21,18:PRINT"-FLIG  [6431]
HT SIMULATOR-":LOCATE 21,20:PRINT"P
ar OLIVIER HUBART"
1690 REM                             [272]
1700 FOR qaz=640 TO -1850 STEP -20   [1383]
1710 CALL &BD19                      [352]
1720 INK 3,3:PLOT 1000,1000,3:TAG:M  [13039]
OVE qaz,380:PRINT"AMSTRAD MAGAZINE
presente -FLIGHT SIMULATOR- realise
 par OLIVIER HUBART.Taper une touch
e pour piloter le RAFALE ! .......
.....................................
.."
1730 IF INKEY$<>"" THEN TAGOFF:GOTO  [1288]
 1760
1740 IF qaz=-1800 OR qaz<-1800 THEN  [843]
 RUN 1690
1750 NEXT                            [350]
1760 MODE 1:PLOT 0,0,1:DRAW 639,0:D  [8231]
RAW 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0:PEN
 1:LOCATE 2,2:PRINT" VOULEZ VOUS LE
S INSTRUCTIONS (O/N) ?":LOCATE 2,4:
```

```
PRINT"-"
1770 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1770   [1550]
1780 IF A$="n" OR A$="N" THEN LOCAT [5146]
E 4,4:PRINT"NON":PRINT CHR$(7):FOR
a=1 TO 50:NEXT:GOTO 130
1790 IF A$="o" OR A$="O" THEN LOCAT [6500]
E 4,4:PRINT"OUI":PRINT CHR$(7):FOR
a=1 TO 50:NEXT:GOTO 1810
1800 GOTO 1770                      [361]
1810 MODE 1:PLOT 0,0,1:DRAW 639,0:D [11079]
RAW 639,399:DRAW 0,399:DRAW 0,0:INK
 2,6:PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT"
   X-FLIGHT SIMULATOR-X":PEN 1:LOCA
TE 2,4:PRINT"----------------------
----------------"
1820 WINDOW#1,2,39,5,24:PAPER#1,0   [1919]
1830 PRINT#1,"-COMMANDES-":PRINT#1, [14402]
"JOYSTICK ou TOUCHES CURSEUR":PRINT
#1,"Q -> MOTEUR +":PRINT#1,"W -> MO
TEUR -":PRINT#1,"Z -> CAP -10":PRIN
T#1,"X -> CAP+10":PRINT#1,"B -> AER
OFREINS":PRINT#1,"U -> TRAIN ATTERR
ISSAGE LEVE"
1840 PRINT#1,"D -> TRAIN ATTERRISSA [6884]
GE BAISSE":PRINT#1,"BARRE ESPACE ->
 POSTE COMBUSTION"
1850 PRINT#1,"":PRINT#1,"":PRINT#1, [6122]
"":PRINT#1,"TAPER UNE TOUCHE POUR S
UITE ...":CALL &BB18:CALL &BB18:CLS
#1
1860 PRINT#1,"-MISSION-":PRINT#1,"  [8621]
Vous devrez intercepter un avion  e
s-pion survolant votre base stategi
que ."
1870 PRINT#1,"Vous aurez  un  missi [6435]
le pour  le  des-cendre en flammes
."
1880 PRINT#1,"Attention car il est  [8517]
tres malin,et il pourra vous envoye
r au paradis !"
1890 PRINT#1,"":PRINT#1,"Enfin,":PR [6074]
INT#1,"apres vous devrez revenir a
votre base"
1900 PRINT#1,"":PRINT#1,"":PRINT#1, [7052]
"":PRINT#1,"TAPER UNE TOUCHE POUR S
UITE ...":CALL &BB18:CALL &BB18:CLS
#1:FOR A=1 TO 300:NEXT:CLS
1910 RUN                            [243]
1920 AMS=AMS+1:SYMBOL 255,&X0,&X0,& [3819]
X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0:ALTI=115:RET
URN
1930 MODE 1:INK 1,26:PEN 1:BORDER 0 [14219]
:PRINT nom$"Vous etes chevalier de
la legion":PRINT"d'honneur !":LOCAT
E 1,10:PRINT"VOUS AVEZ ABATTU CET A
VION ESPION !":LOCATE 1,23:PRINT"
          TAPER <R> ...":GOSUB 202
0
1940 b$=INKEY$:IF B$="" THEN 1940   [2687]
1950 IF b$="r" OR b$="R" THEN RUN   [1985]
1960 GOTO 1940                      [343]
1970 FOR i=15 TO 1 STEP-1:SOUND 5,4 [13437]
00,55,i,,,31:NEXT:MODE 1:PEN 1:INK
1,26:PRINT nom$"Vous etes au paradi
s":PRINT:PRINT"Votre appareil a ete
 detruit par ennemi":LOCATE 1,23:PR
INT"          TAPER <R>":GOTO 1940
1980 FOR k=1 TO 15:SOUND 7,0,50,(15 [14067]
-k)/2,0,0,k:NEXT:MODE 1:INK 1,26:PE
N 1:PRINT nom$"Vous etes a l'hopita
l,votre avion etait de travers lors
 de l'atterissage !":LOCATE 1,23:PR
INT"       TAPER <R>"
1990 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1990   [1538]
2000 IF A$="r" OR A$="R" THEN RUN   [1089]
2010 GOTO 1990                      [365]
2020 RESTORE 2030                   [576]
2030 DATA 213,0.25,213,0.75,213,0.2 [5221]
5,159,1,159,1,142,1,142,1,106,1.5,1
27,0.5,159,0.5,1,0.25,159,0.25,127,
0.75,159,0.25
2040 DATA 190,1.5,119,2,142,0.75,16 [6976]
9,0.25,159,2,159,0.5,1,0.5,159,0.75
,142,0.25,127,1,127,1,127,1,119,0.7
5,127,0.25,127,1,142,1,142,0.5,1,0.
5,142,0.75,127,0.25
2050 DATA 119,1,119,1,119,1,106,0.7 [10020]
5,119,0.25,127,2,127,0.5,1,0.5,106,
0.75,106,0.25,106,1,127,0.75,159,0.
25,106,1,127,0.75,159,0.25,213,2,21
3,0.5,1,0.25,213,0.25,213,0.75,169,
0.25,142,2,119,1,142,0.75,169,0.25
2060 DATA 142,1,159,0.5,1,0.5,179,2 [12011]
,190,1,159,0.75,159,0.25,159,1,169,
0.75,159,0.25,142,2,142,0.5,1,0.5,1
42,1,134,1.5,134,0.5,134,0.5,134,0.
5,119,0.5,106,0.5,142,3,134,0.5,142
,0.5,159,1.5,159,0.5,134,1,142,0.5,
159,0.5,159,1,169,0.5,1,2.25,106,0.
25
2070 DATA 106,2,106,0.5,127,0.75,15 [10514]
9,0.25,142,2.5,1,1,106,0.25,106,2.5
,106,0.5,127,0.75,159,0.25,142,2,14
2,0.5,1,0.5,213,1,159,2,159,0.5,1,0
.5,142,1,127,2,127,1,1,1,119,2,106,
1,95,1,142,2,142,0.5,1,0.5,95,1
2080 DATA 106,2,106,0.75,127,0.25,1 [3165]
19,0.75,142,0.25,159,2,159,0.5
2090 FOR I=1 TO 128:READ A,B:SOUND  [3852]
1,A*3,B*40,15:SOUND 1,1,1,0
2100 NEXT                           [350]
2110 RETURN                         [555]
2120 ' FIN DU PROGRAMME .           [1560]
2130 ' FAIRE save"flight2"          [1771]
```

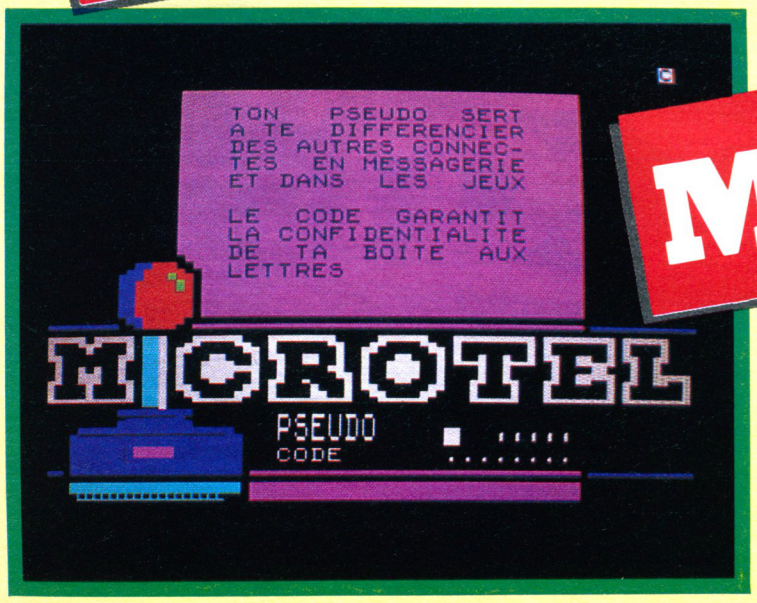
ENFIN UN SERVEUR COMPLETEMENT MICRO !

QUAND LA MICRO DEVIENT TRISTE... QUAND LES BUGS VOUS RONGENT... QUAND LE TURBIN VOUS MINE... QUAND LES BITS SE BATTENT... QUAND VOTRE TETE S'ENTETE... QUAND VOS OCTETS HOQUETTENT... QUAND VOS SPOOLS ONT DES DENTS... QUAND VOTRE CLAVIER S'ENCLAVE... QUAND LES LOGICIELS SE COUVRENT... QUAND LES
QUAND LE HARD SE
ARCADES SOURCILLE
SOFTS SONT TROP DU
QUAND BAT CERES



36.15

MICROTEL



JEUX... DES INFOS
T... DES BIDOUILLES
DES MESSAGERIES...
DE... ET BIENTOT LE
TELECHARGEMENT

WIZBALL



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball... un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.

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


LES HITS DES KIDS

MAINTENANT SUR ORDINATEUR

MASK™



La bataille se poursuit!!!
Engagez-vous dans les forces de MASK, commandées par le brillant stratégiste Matt Trakker, pour combattre les redoutables VENOMS et les empêcher de dominer le monde. Plus besoin de rester passif devant les atrocités de Mayhem et de ses coconspirateurs. Voici enfin une chance de mettre votre ingéniosité et vos talents à l'épreuve contre le plus grand criminal de tous les temps.

en réalité comme en fiction. Le conflit classique du bien contre le mal est illustré avec un réalisme frappant qui ne peut être tiré que de la plus meilleure collection du monde de superhéros et de superbrigands, pour faire de Mask un jeu passionnant. Il existe des jeux d'aventures passionnant et des jeux de combat fascinants, mais aucun de saurait rivaliser avec MASK!

MASK™ ET LES MARQUES ASSOCIEES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

GREMLIN

CBM64/128 - Amstrad CASSETTE DISQUETTE
Spectrum 48/128K CASSETTE

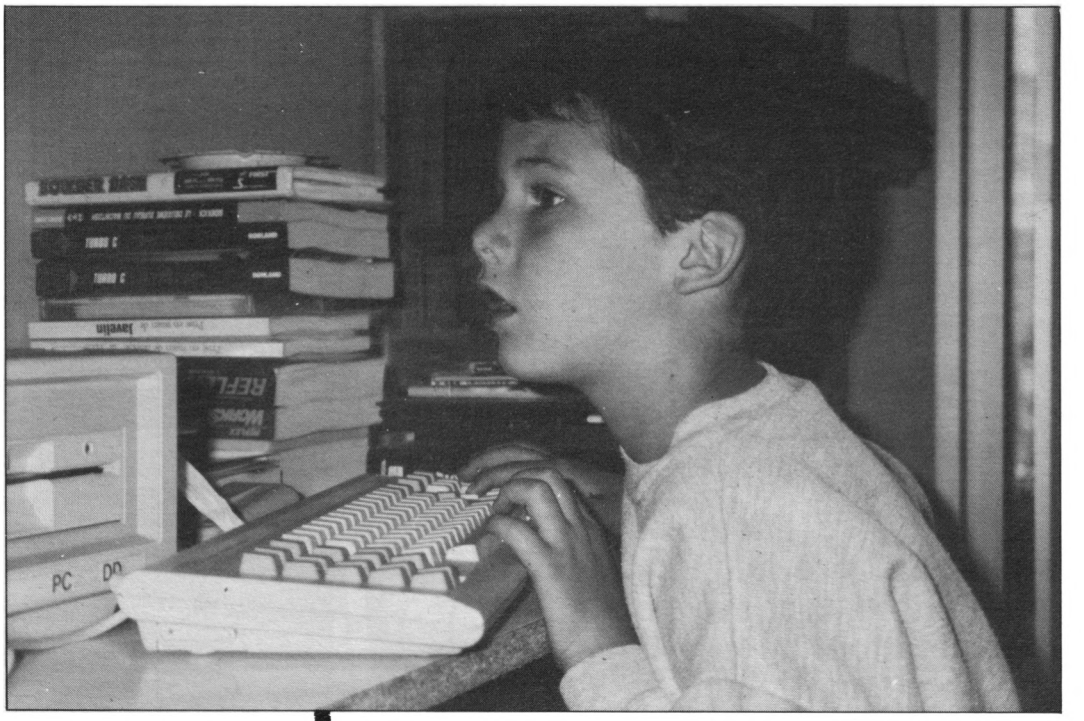
Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS Tel: 0742 753423

LES HITS DES KIDS

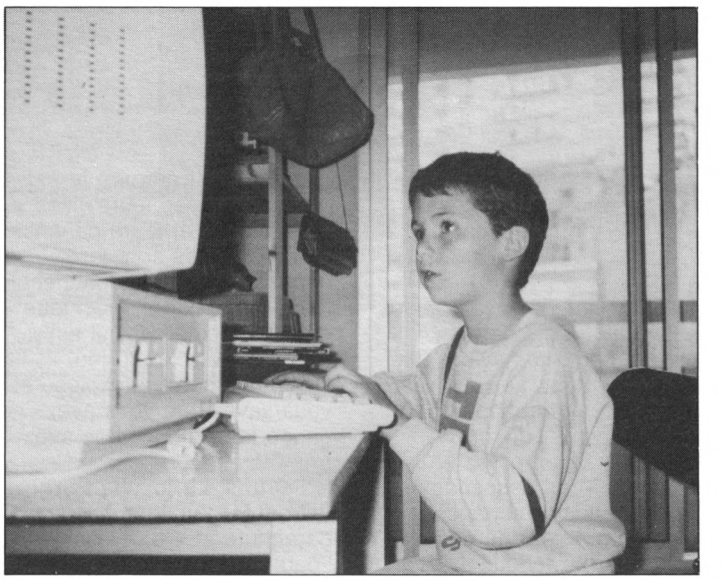
Imaginez que nous avons deux ans, que cela fait donc vingt-quatre numéros que nous vous présentons des tests sur les logiciels de jeux et que nous n'avions jusqu'à présent jamais fait parler les "kids" (les "mômes", si vous préférez) sur ce qu'ils pensaient de l'un de leur hobby préféré ! Honte à nous ! Absence que vous nous pardonnerez, nous l'espérons, en lisant ce nouveau dossier, entièrement réfléchi, pensé et écrit par eux.

Nous avons demandé à cinq d'entre eux (cinq garçons, nous sommes toujours désespérement à la recherche de petites filles !) de parler des jeux qu'ils utilisent le plus souvent et avec le plus de plaisir. Ne cherchez donc pas dans les lignes qui suivent des tests de nouveautés, mais plutôt le point de vue d'utilisateurs très exigeants. Une dernière précision : nous n'avons modifié les textes qui nous ont été remis qu'en fonction des règles de grammaire et d'orthographe. Ceci dans le souci d'attirer votre attention sur l'essentiel, ce que pensent les enfants, et non pas le superflu : les imperfections de leur langage écrit.

BAPTISTE



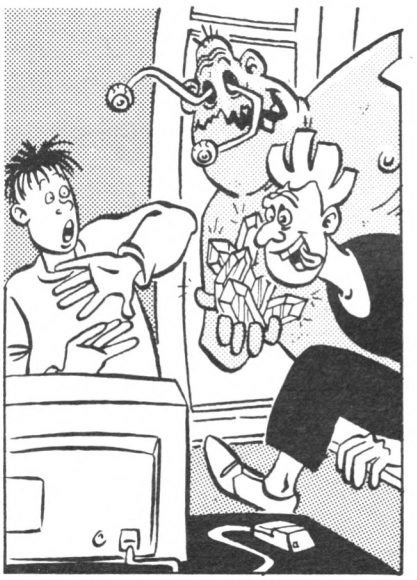
Baptiste, c'est le plus petit de toute la bande : 6 ans et demi. Chez lui, il y a le PC 1512 de son papa avec un super jeu : BOULDER DASH. Nous avons noté avec scrupule tout ce qu'il disait pendant qu'il jouait.

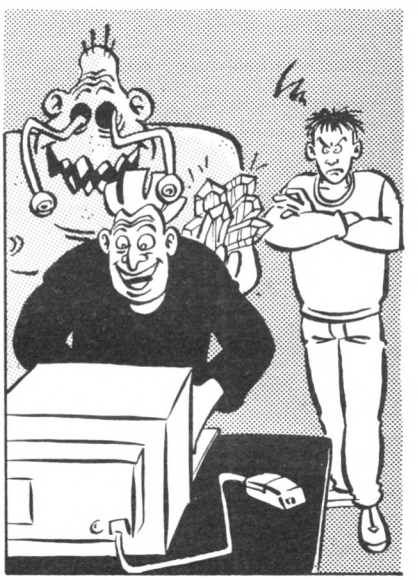


"Boulder Dash, j'aime beaucoup parce qu'il faut savoir bouger les touches de plus en plus vite. Quand on s'trompe, c'est pas compliqué à recommencer. Alors le jeu, c'est qu'il faut récupérer tous les diamants et pas se faire coincer par les pierres. Le bonhomme qui court y doit surtout pas se faire écraser et manger tous les diamants qu'il voit : ils sont jaunes. Surtout ne jamais délivrer le monstre : sinon quand vous avez fini de manger tous les diamants la porte est coincée... euh

non : le monstre y peut te manger. Le monstre ressemble à une espèce de carré qui devient plus petit et après plus grand.
Le bonhomme, il a pas vraiment une tronche de bonhomme, il a une tronche de bonhomme, il a une tronche de taupe (rigolade !). Je suis arrivé une fois jusqu'au cinquième niveau, les deux premiers niveaux sont faciles et après ça devient plus dur. Et surtout n'allez pas trop vite sinon vous allez vous faire avoir par les pierres.
Ça y est, je suis au niveau 4 : il faut jeter des pierres sur un papillon et surtout pas rester dans la cage parce que c'est des diamants... mais non parce que le monstre y va me manger. Ah M... il m'a mangé, j'suis maso, moi !''

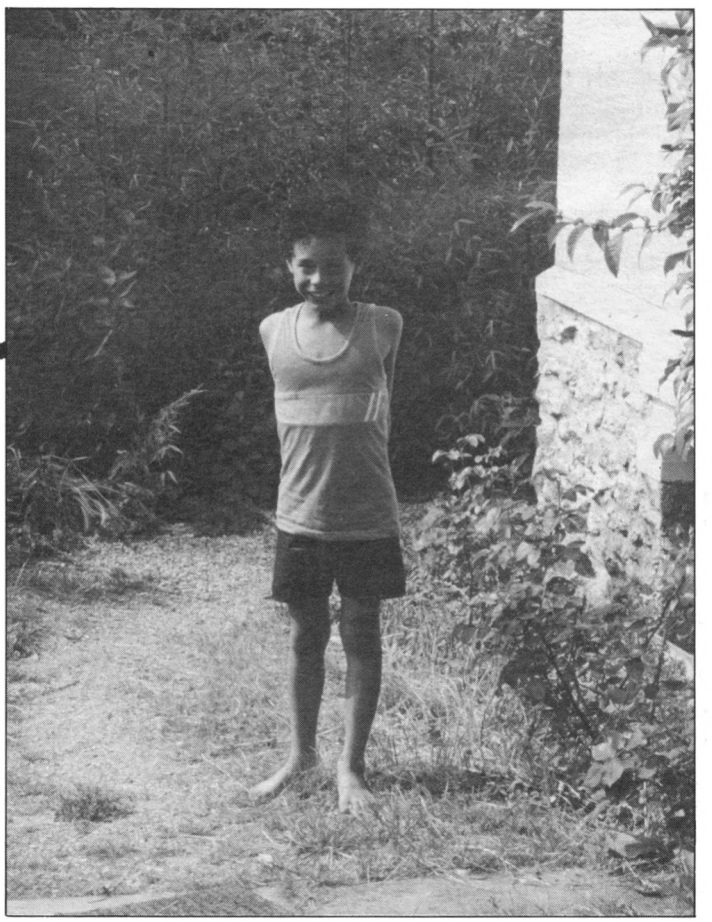






PIERRE

Pierre, 7 ans, joue sur un CPC 464. Il a tenu à écrire lui-même les deux premiers textes, avec beaucoup d'application. Le troisième, il nous l'a simplement "dicté".



EXOCET

''Ils sont très forts les ennemis, alors il faut être très attentif. Les villes sont aussi à détruire, mais pas entièrement. Les avions, les bateaux, et les autres aussi. Mais faites attention vos missiles vous suivront partout. Vous montez et ils montent, vous descendez et ils descendent eux aussi. Même un enfant de 4 ans comprend le fonctionnement du jeu, il doit détruire le plus d'ennemis avec leurs villes, leurs avions et leurs canons. Les problèmes sont les nuages parce qu'ils cachent les avions ennemis. On joue contre l'ordinateur qui est très fort. A la fin du jeu, l'avion descend et explose et vous savez que vous avez gagné la partie si vous avez marqué plus de points que les autres. La touche ESC fait sauter le pilote en parachute et il s'écrase dans l'eau ou sur les bateaux.

LES HITS DES KIDS

LEVIATHAN

LEVIATHAN est un jeu super-chouette. Mais méfiez-vous, les planètes sont dangereuses. Elles sont vertes, oranges, jaunes, rouges et grises. A partir de 6 ans. C'est un jeu qui se joue contre l'ordinateur. Soyez attentif, elles sont méchantes. De vrais ennemis vous attaquent quand vous approchez de leur planète. Ils sont ronds, carrés, comme des casques. D'autres vous ressemblent. Ils sont des dizaines et vous devez déjouer leur idée qui est de vous détruire littéralement.

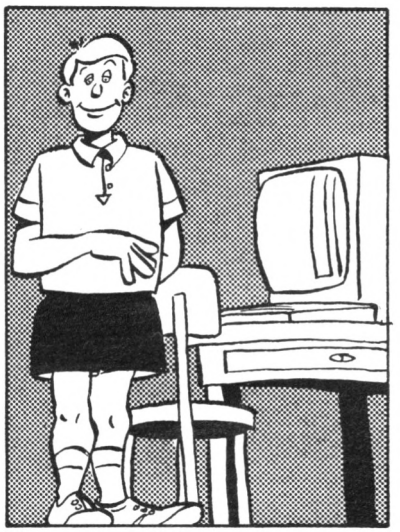
COLOSSUS CHESS

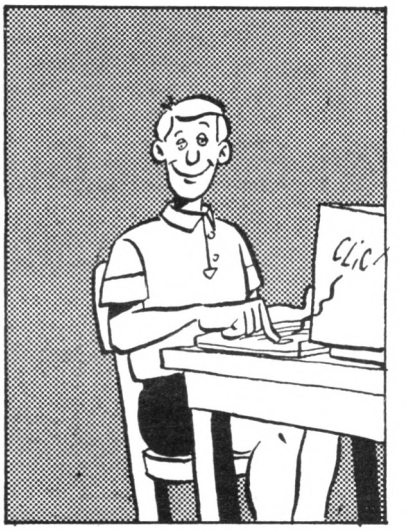
C'est contre l'ordinateur qu'on y joue. C'est un jeu d'échecs, les noirs contre les blancs. Il se joue avec les touches du clavier et soyez attentif vous-même. L'ordinateur est très fort et sait bien jouer lui-même. C'est très souvent lui qui vous gagne. Eh oui, vous n'avez aucune chance contre lui. Mais si vous êtes un champion vous gagnerez sûrement. Il vous faudra beaucoup de tactique et de réflexion et c'est un jeu qui peut durer des heures et des heures. Il faut savoir jouer et réfléchir en même temps.

SORCERY

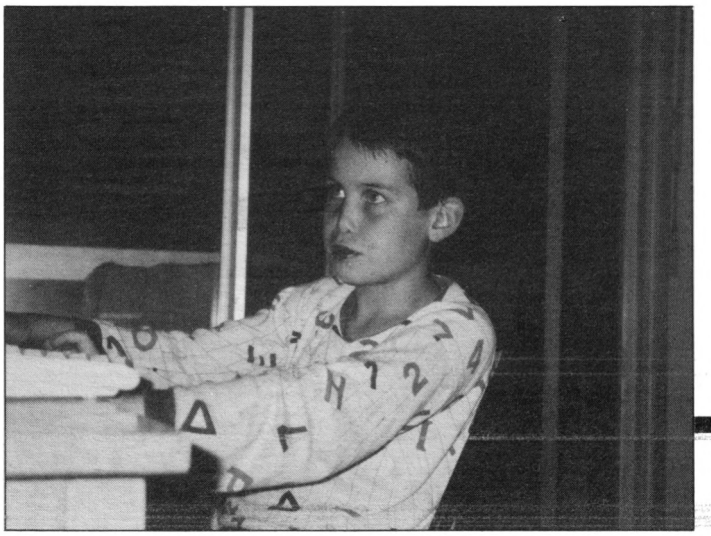
SORCERY est un super jeu. Vous devez délivrer des sorciers enfermés dans des cages. Mais faites attention il y a des tas de bonhommes et de pièges qui veulent vous détruire. Vous pouvez reprendre de l'énergie en vous posant sur des feux gardés par des ennemis. En tuant les ennemis que vous rencontrez et en délivrant tous les sorciers qui sont dans les cages vous gagnez le jeu. C'est un jeu difficile parce qu'il y a des pièces partout et que les ennemis sont méchants et aussi si vous lâchez la poignée du jeu vous descendez et pouvez vous noyer dans les rivières et en plus les armes pour détruire les ennemis ne sont pas les mêmes. La musique est marrante et on s'amuse beaucoup".

Pierre









EMMANUEL

Emmanuel a 8 ans, c'est le frère de Baptiste. Donc même configuration chez lui : un PC 1512. Lui aussi a préféré simplement parler des deux jeux sur lesquels il "s'éclate" en ce moment : FROGGER et BUCK ROGERS.

LES HITS DES KIDS

FROGGER



J'aime bien Frogger parce que c'est rigolo. Il faut sauter sur les troncs d'arbres, sur les tortues et sur la rue sans se faire tuer par rien du tout. Nous on est la petite grenouille qui est en bas. Au départ, faut traverser la rue et c'est ça qu'est compliqué parce que les voitures elles arrivent dans tous les sens. Il faut savoir partir au bon endroit. — M... je viens de mourir ! — Il faut attraper les mouches dans les petites cases qui sont en haut comme ça t'as plus de points.
Par exemple, là je suis entrain de tourner parce que sinon la voiture elle va m'écrabouiller. Et là j'ai marqué des points.
J'suis arrivé au niveau 2 : ça va beaucoup plus vite et il y a de grands bouts de bois et des crocodiles : t'as le droit que de sauter sur leur queue, si tu sautes sur leur gueule ils t'avalent et tu meurs. Eh t'as vu, j'étais au niveau deux avec encore toutes mes cinq grenouilles ! J'ai 5030 points, j'suis déjà allé au niveau 4 maximum.

Des conseils pour rire

Il faut surtout pas passer par la rue sans se faire avoir par une voiture : ça te permet de passer à un niveau supérieur, tu pourras aller sur la rivière plus loin ! (C'est pour rire ce conseil hein ? Bien sûr).

BUCK ROGERS



Je conduis un avion qui doit passer entre les poteaux et pas foncer sinon y meurt. Il faut tirer sur les araignées, les cibles quoi !
Ça aussi, j'aime autant que Frogger parce que c'est encore pareil, t'as toujours envie d'aller plus loin pour voir ce qu'il y a derrière. C'est ce qui est intéressant de réfléchir à aller plus loin.

C'est aussi bien parce qu'il y a pas trop de touches à utiliser. Les jeux qui sont mauvais, c'est les jeux où il y a trente-six touches qu'il faut tout le temps se rappeler.

Ce que je trouve le plus dur dans BR, c'est passer les poteaux. Au 3e niveau, tout le décor change. J'ai su ce qu'il fallait faire de différent d'un niveau à l'autre parce que j'ai un jour réussi à tuer les vaisseaux et je suis passé au niveau d'après. Donc je me suis dit qu'il fallait tout descendre pour arriver de plus en plus loin. Les dessins ils sont pas trop mal, c'est pas très important parce que tu peux t'en passer, mais c'est mieux d'en avoir.

Les petites blagues

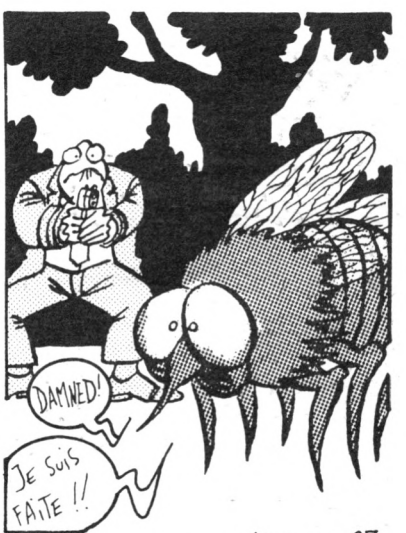
Un truc qu'il faut surtout ne pas faire, c'est passer entre les poteaux, ça te fait mourir à chaque coup. Ce qu'il faut faire par contre c'est se cogner dans les poteaux, ça vous emmène au niveau suivant.
Au niveau 2, il ne faut pas échapper aux vaisseaux et surtout il faut faire toucher le vaisseau sur le côté par ton aile. Comme ça. Ah M... je suis mort !

Les jeux en général

A peu près tous les jeux de toute façon, j'arrive à comprendre ce qu'il faut faire assez vite. Au bout de deux à trois jours, je sais me servir d'un nouveau jeu. Je connais "Frogger" sur Macintosh mais c'est mieux sur le PC : la souris, c'est plus difficile à bouger, c'est pas très précis et pourtant toutes les touches c'est difficile à retenir au début.



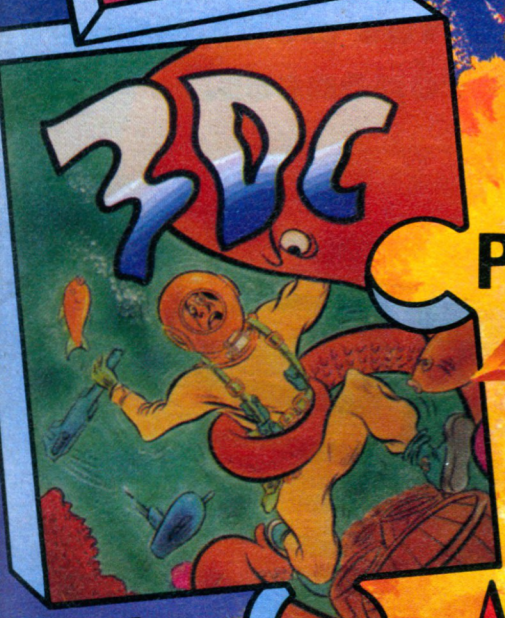




suite page 97









3 JEUX POUR LE PRIX D'UN

TRIO HIT PAK

DATE DE PUBLICATION
♦ 13th JUILLET

SPECTRUM
Great Gurianos
Airwolf 2
3DC

AMSTRAD
Great Gurianos
Airwolf 2
3DC

CBM-64
Great Gurianos
Airwolf 2
Cataball

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

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



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



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



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



Les photos d'écran proviennent de différents ordinateurs.

LE JEU B
"MARCHE A
UN SUPER-
INFOGRAMES/AM

Tu participes à ce super concour

"J'étais tranquille, j'étais peinard quand le type est venu me parler et a déglingué toute ma tranquillité. Moi qui croyais toutes mes aventures terminées, il m'a dit "t'es un héros, tu vas quitter ton vinyl noir et rejoindre les octets et les bits pour te forger une nouvelle identité". Balade d'un personnage de Renaud.

ATTENTION ! Te fais pas ch coupon-réponse et gratte ratounettes pour nous en bonnes réponses.



Vous aussi rejoignez Renaud et tous ses personnages dans le jeu Baston : Marche à l'ombre !!!

ASTON !!! L'OMBRE"

CONCOURS STRAD MAGAZINE



s : tu gagnes des lots canon !

oucrater ton
-toi un peu les
voyer les

LES QUESTIONS :

1) Quelle est la marque de bière pour laquelle RENAUD fait actuellement la publicité ?

2) Quel est le nom du service télématique inscrit au dos de la pochette du logiciel "Marche à l'ombre" ?

3) Quel est le nom du héros d'une des chansons de la "Chétron Sauvage" qui n'aurait jamais dû aller à Rungis ce soir-là ?

LE RÈGLEMENT

1) Vous avez jusqu'au 1er septembre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine, Concours Infrogrames, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

2) En cas d'égalité, INFOGRAMES et la rédaction d'AMSTRAD MAGAZINE se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les dix gagnants.

3) Les lots seront envoyés par la poste à partir du 15 septembre et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine N° 27.

4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Nadjar, 18, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

LES PRIX

Ouvre bien grands tes p'tits yeux, des prix comme ça t'as encore jamais vu !!!

1er prix :
— 4 albums de RENAUD : Morgane de toi - Live à Bobino - Le Retour de Gérard Lambert - Laisse béton.
— 1 T. shirt RENAUD avec l'inscription "Tour 86"
— 1 badge "clé à molette"
— 1 BD de Guy Delcourt "Les histoires d'Oncle Renaud"
— 1 abonnement d'un an à Amstrad Magazine
— 5 logiciels d'INFOGRAMES
— et le meilleur pour la fin...
le VRAI ZONBLOU de RENAUD, çui qu'il portait l'année dernière en tournée, t'imagines la classe ?

Du 2e au 10e prix :
— les 4 albums
— le T. shirt
— le badge
— la BD

Y'a de quoi s'éclater tu ne trouves pas ? Alors vas-y ! Saute dans tes basquettes et claque le beignet à tes concurrents !

COUPON-RÉPONSE

Le jeu Baston "Marche à l'Ombre"

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse complète : .....

.....

Mes réponses : .....

1) .....

2) .....

3) .....

Je possède déjà des jeux Infogrames : O ☐ N ☐

Si oui, lesquels ? .....

En cassette ou disquette ? .....

Réponse à envoyer à Amstrad-Magazine avant le 1er septembre à :
Amstrad Magazine, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.

TANK



LENFER SUR LAUTOROUTE

ARCADE ACTION ARMEE

SPECTRUM COMMODORE AMSTRAD

£7.95 8.95

SPECTRUM COMMODORE AMSTRAD

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.

© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.

COURRIER

Q : *La sortie sur imprimante des motifs créés avec le stylo optique AMSTRAD LP1 ne se fait pas sur mon imprimante. Apparemment, ce programme est conçu pour l'imprimante DMP 1 et je possède une DMP 2000. Avec d'autres programmes comme SUPERPAINT, par exemple, la recopie se fait parfaitement. Pourriez-vous me renseigner à ce sujet ?*

Philippe Galamia
Toulon

Q : *Voilà à peu près deux mois que je me suis acheté un crayon optique LP 1, mais malheureusement je ne sais pas comment faire pour reproduire les dessins dans mes programmes. Je possède aussi une imprimante DMP 2000 et j'aimerais savoir comment pouvoir imprimer mes dessins sur celle-ci ?*

Frédéric BISAIAUX
Marpent

R : Le programme "d'exploitation" du LP 1 est écrit en Basic (plus une petite routine d'assembleur) et est fort bien documenté. En le listant, l'utilisateur peut trouver la réponse à bon nombre de ses questions : transfert du logiciel de cassette à disquette, recopie d'écran sur imprimante, récupération d'images et réincorporation de celles-ci dans vos programmes.
Quoi qu'il en soit, sachez que les images créées et sauvegardées sur la disquettes (ou K7) est de longueur "standard" (17 K binaires). Vous pouvez donc les recharger à partir d'un simple LOAD "nom.SRN",&C000...
A ce sujet, le programme est clair et la notice détaillée. En ce qui concerne la sortie sur imprimante, si vous avez une DMP 2000, de nombreuses solutions s'offrent à vous pour imprimer vos chefs d'Oeuvres : utilisation d'un programme de vidage d'écran pour DMP 2000 acheté dans le commerce ou repiqué dans la notice de cette imprimante. Une autre solution pour DMP 2000, Epson et compatibles Epson est d'utiliser... le programme de recopie d'écran "EPSONPAC" paru dans le numéro 16 d'Amstrad Magazine ! En effet, l'image créée étant tout-à-fait standard, le tirage sur imprimante se fait en deux temps : sauvegarde du fichier sur support magnétique, utilisation d'EpsonPac. Et le tour est joué !

Q : Je possède un Amstrad 1512 avec moniteur couleur et je suis à la recherche d'un langage Logo pour cet appareil...

R. Roussel
Tournai (Belgique)

R : Vous pouvez vous tourner vers le Logo Plus MS/Dos d'ACT, le Logo PC de Sonotec et peut-être y a-t-il de bons interpréteurs dans le domaine public...
ACT : 12, rue de la Montagne-Ste-Geneviève, 75005 Paris.
Sonotec : 41/45, rue Galilée, 75116 Paris.

Q : Dans votre numéro 19, sous le titre "analyse financière : un check-up pour votre entreprise", vous citez la firme Logys. Vous serait-il possible de m'indiquer leur adresse...

Stéphane BLU
Le Mans

R : Vous pourrez joindre Logys au 3, rue Ferdinand-Buisson, 92110 Clichy.

Q : *J'aimerais savoir s'il est possible d'utiliser un crayon optique pour ses propres programmes : choix menus, etc... Je possède un CPC 6128 et un stylo Electric Studio Light Pen.*

R : Il est absolument possible d'incorporer l'utilisation d'un stylo optique dans vos programmes. Dans le cas d'un LP 1, procédez par imitation du listing Basic fourni avec le stylo, pour ce qui est d'un Electric Studio (port d'expansion) ; reportez vous au kit "construisez-vous même votre stylo optique" numéro 8 d'Amstrad Magazine. Les programmes d'exploitation et de démonstration du stylo à construire fonctionnent avec l'Electric Studio : il vous reste à élaborer vos applications avec un minimum d'esprit d'imitation...

Q : *Dans le numéro 21 d'Amstrad Magazine, page 131, je n'ai pas réussi à entrer le programme "mathez votre Amstrad". J'ai pourtant tapé mot à mot le programme et j'ai tout essayé : taper le chargeur avant le programme en assembleur etc... A quoi sert donc le chargeur ? J'ai aussi remarqué que la solution du "Bagne de Népharia" était parue dans un autre journal pour Amstrad ; les deux solutions étant parfaitement identiques, je pense que l'un des deux journaux a copié sur l'autre. Et j'aimerais que cela n'arrive plus sinon où allons nous ? A part cela, votre journal est super...*

Laurent Bonnet
Thorigny/Marne

R : Pour ce qui est du listing de la rubrique "mathez votre Amstrad", il vous faut taper soit l'un soit l'autre des listings. Ou bien vous avez un assembleur et vous ne saisissez que le listing assembleur (p. 131-132) ou bien vous n'avez pas d'assembleur et le chargeur correspondant à votre CPC doit le remplacer. Il suffit alors de saisir le chargeur, de le sauvegarder sur disquette et de le "RUNner". En ce qui concerne les solutions parues dans Help, sachez qu'elles nous sont envoyées par des lecteurs comme vous... et qui souvent les envoient à plusieurs revues pour faire partager aux lecteurs leurs découvertes ; il est alors possible que deux revues publient une même solution, cela ne veut pas dire que l'une copie sur l'autre ! et merci pour vos compliments...

Q : *Je possède depuis 3 mois un CPC 464 "Azerty" et je n'arrive pas à comprendre la méthode pour saisir vos listings. J'ai essayé de taper "ASTRO" paru dans votre numéro 22. J'ai tapé exactement ce qui était imprimé mais toutes les lignes l'ordinateur affiche SYNTAX ERROR... Pouvez-vous m'aider ?*

R : "SYNTAX ERROR" à toutes les lignes ? Il semblerait que vous ayiez "trop bien" saisi nos listings et que vous ayiez même terminé vos lignes par le code entre crochet...
Il ne faut surtout pas saisir ce code qui n'est qu'une valeur de référence lors de l'utilisation du vérificateur V.2. Ce vérificateur V.2 a été, pour des raison indépendantes de notre volonté, omis dans le numéro 22 : vous ne pouviez donc deviner l'usage des codes entre crochets, et reportez-vous à la page vérificateur de ce numéro... le mode d'emploi complet y figure. Avec toutes nos excuses...

Q : *Je tiens à signaler que des "erreurs" se sont glissées dans le programme ASTRO du numéro 22 ; voici les corrections à apporter :*
— ligne 170 : l'étoile la plus proche de nous, après 1ke soleil, s'appelle Proxima Centauri.
— ligne 310 : toutes les galaxies n'ont pas une forme de disque ; certaines sont lenticulaires, d'autres presque sphériques ou complètement irrégulières.
— ligne 330 : l'auteur a le droit d'avoir les opinions qu'il veut mais il y a plusieurs siècles qu'il est connu que le soleil -et encore moins la Terre- n'occupe pas le centre du monde ; il est placé à 23 000 années lumières du centre de la galaxie - où la vie est impossible tant les étoiles y sont serrées - c'est-à-dire plus de 200 millions de milliards de kilomètres.
— ligne 410 : Le cercle est lui-même une ellipse.
— ligne 500 : certaines constellations peuvent s'étendre sur près de 60° (comme Pégase). Les étoiles les constituant sont d'ailleurs rarement proches les unes des autres, pouvant être distantes de centaines d'A.L.
— ligne 810 : Einstein était seulement physicien, pas astronome.
— ligne 2100 : taper "dia = 2200" et non pas 2600.
— ligne 2270 : les anneaux de Saturne sont aussi faits de beaucoup de roches.
— ligne 2350 : les planètes sont des satellites du soleil.
— ligne 2460 : la sonde Voyager II a récemment découvert onze nouveaux satellites, au moins.
— ligne 2930 : tant qu'on y est à "chicaner" (!!), Laïka était une chienne et non un chien.

L. Sharif
Verrières-le-Buisson

R : Merci de toutes ces précisions concernant ces "petites erreurs" de contenu. A noter pour les étourdis, que celles-ci n'empêchent pas le programme de fonctionner convenablement. Si tel n'est pas le cas, ce n'est pas ce listing (qui a remporté un vif succès) qui est erronné mais votre saisie. Le listing étant très long, nous ne saurions que trop vous conseiller d'utiliser le vérificateur...

Q : *Abonné à votre revue depuis le début, j'ai pensé que vous pourriez me donner un petit "tuyau" de programmeur. J'ai conçu, pour mon usage personnel, plusieurs programmes de fichiers. Étant possesseur d'un CPC 464, je n'ai trouvé pour l'instant que la possibilité de programmer des fichier séquentiels. Je voudrais maintenant programmer des fichiers à lecture directe ; mais voilà, comment faire ? Quelle sont les instructions à utiliser ? Pouvez-*

vous m'aider à les trouver ?

F. WALLGREN
Castelnau-le-Nez

R : Vous n'êtes pas le seul à soulever cette question... Et pour cause ! les CPC ont une importante lacune au niveau des accès disques : ils ne savent utiliser que les fichiers séquentiels. Alors tout est perdu ? non, car si l'Amstrad seul ne sait pas gérer des fichiers à accès direct, des programmeurs ont pensé à combler ce vide en créant des "utilitaires" permettant, à partir de RSX, la mise en œuvre de tels fichiers. Les programmes U-DOS (de Logicys ; cf A.M. N° 9) et ACCESS (d'Esat Software) devraient normalement répondre à vos besoins d'accès direct.

Q : *Je recherche les caractéristiques du Multiplan (Microsoft) pour CPC 6128 : comprend t-il un "Business Graphic Package" ou tout autre sortie graphique ? Je n'ai pu obtenir les coordonnées de Microsoft, ni de son importateur en France. Par ailleurs, je cherche également le CP/M + User's Guide de Digital Plus Symbolic Instruction Debugger User's Guide de Digital Research. Connaissez-vous un autre importateur que Micropool qui déclare ne pas les avoir ?*

Daniel Guillermin
Vincennes

R : La version CPC 6128 de Multiplan ne comprend pas de "graphic package". Vous pouvez joindre Microsoft à l'adresse suivante : Microsoft France N 519 Local Quebec, 91346 Les Ulis Cedex.
Si vous n'arrivez pas à vous procurer les ouvrages mentionnés auprès de l'importateur de Digital Research, Micropool, et si vous ne craignez pas l'anglais. Vous pouvez peut-être vous adresser directement à Digital Research en Angleterre :
Oxford House
Oxford Street
Newberry
Berkshire RG-13 17B
England

Q : *Je souhaite m'acheter un lecteur de disquette pour mon Amstrad CPC 464. Les disquettes 3 pouces coûtant trop cher, j'envisage un lecteur 5,25 pouces comme le Jasmin AM5D. Qu'en pensez-vous ? Comment trouver des logiciels pour Amstrad sur disques 5,25. Aidez-moi à m'y retrouver...*

R : Le "problème" du CPC 464 est qu'il ne possède pas de contrôleur interne, d'où nécessité d'avoir un DDI-1 (comprenant le contrôleur) pour pouvoir brancher un lecteur supplémentaire de type 3,5 ou 5,25 qu'il fonctionne en maître ou esclave. Donc, il vous faut obligatoirement le lecteur Amstrad si par la suite vous désirez passer à un format différent du 3 pouces. Par ailleurs, il faut prendre en compte que le prix des 3 pouces a énormément baissé ces derniers mois. Le support est effectivement encore au moins deux à trois fois plus cher que le 5,25 mais voyez aussi la différence de construction, la fiabilité et la sécurité des données stockées sur 3 pouces. D'autre part, même si vous pouviez avoir seulement un lecteur 5,25 vous risqueriez de vous retrouver très "isolé" : peu d'utilisateurs en sont équipés et on peut nettement dire que les éditeurs de logiciels ignorent ce format pour Amstrad... Tout n'est pas noir. Commencez par vous payer un DDI-1 en trois pouces, ce qui vous donnera l'accès à tous les logiciels existants (et surement furuts) sur le marché et, si le besoin s'en fait alors sentir, parce que vous êtes un vrai "disquettophage" avec une consommation tellement importante de disquettes qu'elle justifie à elle seule l'achat d'un 5,25 vous n'aurez alors plus de problèmes...

INCROYABLE MAIS...

Nous reproduisons ici fidèlement une lettre, parvenue à la rédaction il y a moins d'un mois, qui est d'ores et déjà une de nos plus belles "perles".

"Cher Amstrad Magazine

Je possède un ordinateur CPC 6128. Etant néophyte en ce qui concerne le langage Basic, je voudrais que vous éclaircissiez ma lanterne sur certains points :
— Tout d'abord, si vous pouviez me donner un "truc" pour conserver les programmes Basic, en effet il m'est tout-à-fait désagréable de devoir retaper un programme quand je veux y jouer.
— En outre, j'achète Théoric en plus d'Amstrad Magazine, et je n'arrive pas à comprendre pourquoi les programmes de Théoric ne marchent pas sur Amstrad.
— Autres problèmes très importants, j'aimerais que vous me donniez l'explication de quelques fonctions Basic, telles que print, locate et goto...
— Appel à tous les amateurs de jeux d'aventure :
— dans ATLANTIS, comment se déplacer (les touches droite/gauche et les flèches du curseur ne marchent pas, je suis complètement bloqué ! — Merci d'avance —).
Je vous remercie d'avance pour tous les renseignements que vous voudrez bien me communiquer. Vive Amstrad Magazine et Théoric."

Stéphane H. Paris

Réponse d'Amstrad Magazine

Loin de nous l'idée de moquerie dont certains d'entre vous pourraient nous accuser, si nous avons délibérément recopié cette lettre c'est plus dans un souci de prise de conscience réciproque, que pour prendre à partie l'un de nos lecteurs, à priori très sympathique.
Il est vrai que si ce genre de courrier ne représente qu'une faible minorité dans la masse que nous traitons jour après jour, elle n'en existe pas moins. Il est donc naturel qu'elle prenne place dans cette rubrique. Une fois n'est pas coutume.
Nous le disons et le répétons inlassablement lors de nos permanences téléphoniques, la programmation en Basic ou tout autre langage ne comporte pas de "trucs". En un mot comme en cent, référez-vous au manuel utilisateur dans lequel vous trouverez la liste complète des instructions concernant, entre autres la sauvegarde (instruction "SAVE"), l'impression à l'écran, sur imprimante ou encore sur fichier (instruction "PRINT"), le positionnement de cet affichage sur l'écran (instruction "LOCATE"), l'envoi aux lignes de programme (instructions "GOTO" ou "GOSUB"), etc...
Comme le disait un militaire très pragmatique, "il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des solutions". Dans le cas présent, il s'agirait plutôt de persévérance, le Basic est un langage à part entière, il faut donc le considérer comme tel, et prendre un peu de son temps pour l'apprendre.
Le second problème de ce monsieur concerne la portabilité. Il suffit de voir à ce sujet, les difficultés rencontrées par certains ordinateurs, pourtant présentés comme compatibles, pour comprendre le mécanisme complexe ainsi abordé. Du standard disquette au langage (deux Basics peuvent être totalement réfractaires l'un à l'autre), en passant par la structure même du processeur, chaque constructeur créé une entité. Nous sommes loin encore de la réelle standardisation, si tant est que nous y parvenions un jour. Bref, ne vous évertuez surtout pas à taper des listings d'une quelconque machine sur votre CPC, ce serait en pure perte.
D'autre part, il faut savoir que certains jeux ne fonctionnnent qu'avec joystick, ce qui doit vraisemblablement être le cas d'Altantis. Là encore, la lecture d'une notice n'est jamais inutile.

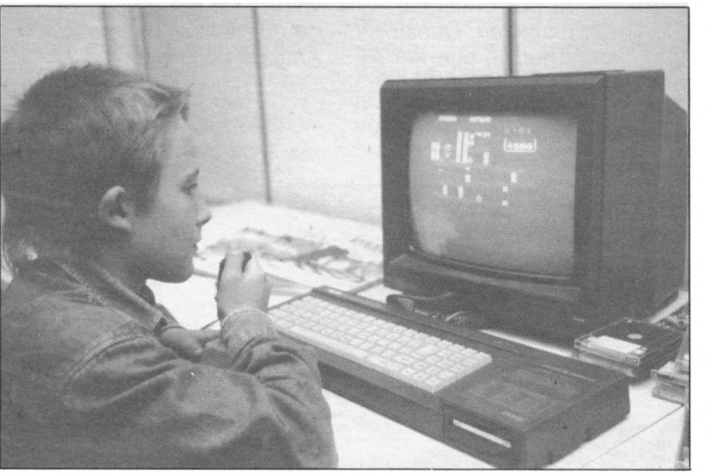
PS : que ceux qui rient de ce qui n'est après tout qu'un exemple pris au hasard, en prennent de la graine. Monsieur H. aura tout au moins eu le courage de nous avouer son manque de connaissances en la matière.

suite de la page 90

LES HITS DES KIDS

GREGORY

Dix ans déjà, un CPC 6128 depuis quelques mois seulement mais déjà une passion galopante et des points de vue très arrêtés.



GHOST'N GOBLINS

"Ghost'n Goblins est un grand jeu de café (allez voir dans le bistrot du coin). Au lieu de regarder vos films d'horreur, jetez-vous sur votre ordinateur.

Le grand but est de délivrer une princesse, amoureux va ! Vous vous baladez dans un cimetière et des morts vivants jaillissent de leurs tombes. Des aigles de deux fois votre taille vous poursuivent sans arrêt. (Ne vous énervez pas trop).
Il y a aussi des petits diables et surtout des plantes carnivores et encore beaucoup d'autres créatures, même des marais à sauter.

Un jeu conseillé mais il vous faudra un bon entraînement, environ cinq mois, enfin ! Amusez-vous bien et si vous désirez de petites aides, regardez les petites aides dans les "Help" d'Amstrad Magazine.

GAUNTLET

Gauntlet est un grand jeu de sorcerie et de magie, et aussi de réflexe. Au début vous avez le choix

DES RENCONTRES EXPRESS LEGERES OU EXTRA FORTES JOUR ET NUIT...

36 15 TAPEZ Café

NUIT ET JOUR...



LES HITS DES KIDS

entre quatre personnages, Merlin un magicien, Questor un voleur, Thor un guerrier et Thyra une walkyrie. Beaucoup de guerriers ennemis désirent vous capturer : il y a des fantômes, les grogneurs, les démons, les lanceurs, les sorciers et surtout la mort. Elle se nourrit de vous pour vivre... Ce jeu se constitue de puissance, d'énergie. Amusez-vous bien''.

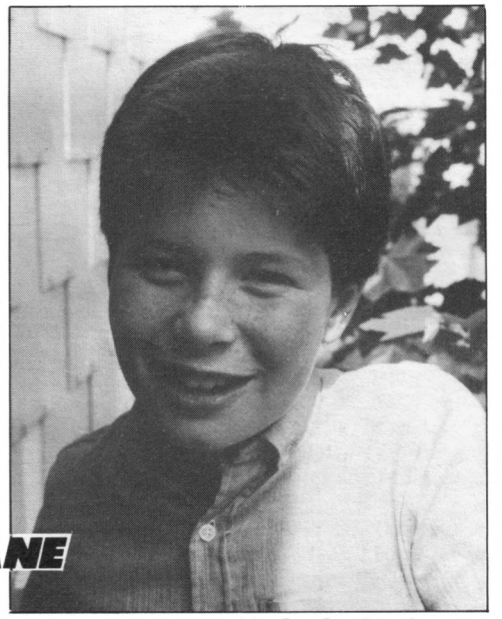
Grégory











STÉPHANE

Stéphane, 12 ans, c'est l'aîné de la bande, le plus réfléchi. Il joue sur un CPC 6128 et nous a fait de "vrais" tests comme un "vrai" journaliste. Peut-être avons-nous trouvé avec lui un nouveau pigiste ?

SRAM II

"Je crois que le jeu que je teste là est un des meilleurs, sinon le meilleur jeu que j'ai (environ 80). Vous chargez le jeu et voilà l'un des rares inconvénients, peut-être même le seul, la présentation est trop longue (3 à 5 minutes).
Dès le début du jeu vous vous retrouvez dans une crypte et en plus sans issue. Le but du jeu est d'assassiner Egrès IV, le tyran pour que le grand prêtre Cinomeh retrouve son pouvoir (l'inverse de Sram I quoi). A cette chose vous arriverez mais avec beaucoup de difficultés. Vous avez le choix entre deux sauvegardes, avec beaucoup de facilité il faut bien l'avouer, car vous n'avez qu'à taper "sauve ou fin" puis "1 ou 2" et la sauvegarde est effectuée. Le jeu dispose de bons bruitages pas assez représentatifs. Bien entendu, il y a un excellent graphisme. La difficulté est raisonnable et rassurez-vous, vous ne passerez pas trois mois sur ce jeu.
Comme vous le voyez, ce jeu est excellent et bien supérieur à son prédécesseur SRAM I. Un logiciel que je vous recommande et à posséder absolument. A noter que la solution de ce jeu est dans le "Help" d'Amstrad Magazine de mai, numéro 22".

Stéphane

ACE

Mettons tout de suite les choses au point. Si vous aimez les simulateurs de vol avec un excellent graphisme, celui-ci est fait pour vous. Tout d'abord, vous choisissez le niveau de difficulté, le jeu seul ou avec un tireur, le démo ainsi que la saison et, le jour ou la nuit. Je vous donne un conseil : ne touchez à rien tant que vous êtes sur la piste d'atterrissage avant d'avoir lu sérieusement le manuel.

LES HITS DES KIDS

Vous voici enfin aux commandes prêt au combat et à prendre votre envol. Vous pouvez constater que le graphisme est vraiment fin, surtout au moment où l'on pique du nez. (Profitez-en pour admirer la végétation !) Vous vous battez contre différents types d'ennemis (avions, hélicoptères, tanks, bateaux...). Ah ! J'ai oublié de vous précisez que vous pouvez choisir votre armement en début de partie. Encore un tout petit détail, les indications sont données pour un clavier qwerty. Voici un très bon jeu pour les fanas de simulateurs, voire même un des meilleurs.









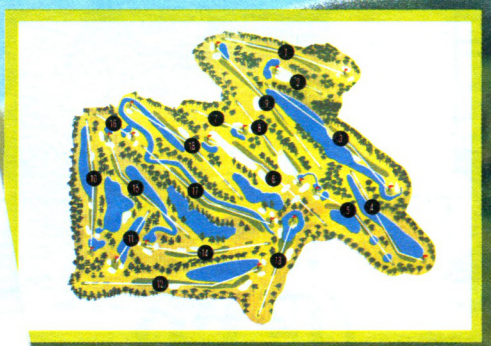
Le Tournoi de Golf du Siècle

World Class LEADER BOARD™

U.S. Gold est fier de présenter le tout dernier tournoi de la série Leader Board – World Class Leader Board – qui va mettre votre habilité et votre jugement à l'épreuve, et est digne de prendre la relève de Leader Board et Leader Board Executive. Il vous offre la possibilité de jouer sur les mêmes terrains que les plus grands noms du golf, trois célèbres terrains classiques à 18 trous dans lesquels la distance, les fosses de sable, les arbres et les pièces d'eau ont été fidèlement reproduits.

● *St. Andrews* ● *Doral Country Club* ● *Cypress Creek.*

Le quatrième terrain, 'Gauntlet Country Club' a été conçu spécialement pour le tournoi 'World Class Leader Board' – seul les joueurs arrivant à maitriser les conditions les plus difficiles des meilleurs terrains de golf pourront essayer de dominer le 'Gauntlet'. Quel que soit votre niveau – débutant, amateur ou professionnel – 'World Class Leader Board' exigera de vous les mêmes efforts en termes de stratégie, d'adresse et de décision que le jeu réel.



Gauntlet – conçu pour mettre à l'épreuve les techniques et l'adresse des meilleurs golfers. Peu de terrains peuvent se vanter de combiner autant d'épreuves de précision, de courage, de difficulté et de péril.

- Tableau des marques complet.
- Editeur de terrain pour réorganiser les trous de quatre terrains différents et créer votre propre terrain personnalisé de 18 trous (disquette).
- Plus d'arbres (jusqu'à 192 par trous), fosses de sable et d'obstacles.
- Entrainement pour améliorer les roulers et la distance de tir.
- Graphiques améliorés, plus simple à jouer, difficulté accrue, plus réaliste.
- Vue aérienne de tout le terrain et de la position du joueur.
- Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer aux tournois MEDAL (coup par coup), MATCHPLAY (trou par trou) et BETTER BALL.
- Choix réaliste de clubs, distances et types de tir (crochet, slice et rouler).
- Nombre illimité de copies de sécurité pour vos archives (disquette).









écrans tirés du CBM 64/128.

CBM 64/128 Cassette Disquette

AMSTRAD Cassette Disquette

SPECTRUM +3 Disquette

SPECTRUM 48/128K Cassette

ACCESS™

U.S. GOLD® Al American Software

U.S. Gold (France) SARL, BP3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf De Grasse. Tél: 9342 7144

POUR TOUT SAVOIR SUR LE PC 1512 ET TOUS LES COMPATIBLES



LISEZ

compatibles PC magazine

Faites jusqu'à 110 F d'économie en profitant du tarif préférentiel réservé à nos abonnés.

50 F d'économie

1 an, 11 numéros : 170 F

au lieu de 220 (prix de vente au numéro) (Europe : 210 F, airmail : 280 F)

2 ans, 22 numéros : 330 F

au lieu de 440 F (prix de vente au numéro) (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Veuillez m'abonner pour une durée de :
☐ 1 an (11 numéros) 170 F (Europe : 210 F, airmail : 280 F)
☐ 2 ans (22 numéros) 330 F (Europe : 410 F, airmail : 550 F)

Je commande : le n°1 (20 F) - le n°2 (20 F)
Ci joint, mon règlement par :
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom ..... Prénom .....
Société .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Téléphone .....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement à :
Laser Presse, service Diffusion, 5/7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.



SLAP FIGHT Licensed from © Taito Corp., 1986.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06



740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

MAG MAX © Game Design Nitchibutsu.
ARMY MOVES © 1987 Game Design Dinamic.

6 SUPER HITS POUR AMSTRAD

AMSTRAD



★OCEAN'S★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.