AMSTRAD MAGAZINE

N° 27 - Octobre 1987 - 20 F

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

EXCLUSIF
COBRA de Loriciels

L'informatique à l'école



GAGNEZ

UN VOYAGE EN CALIFORNIE AU FESTIVAL DE LA MICRO

...ET 10 000 DISQUETTES GRATUITES

M 1157 - 27 - 20,00 F
3791157020009 00270

Les Top NASA

NASA électronique

GENERAL TOP 20

SILENT SERVICE
MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

KONAMI GREATEST HITS
HIT SQUAD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

OCEAN ALL STAR HITS, OCEAN
AMSTRAD CPC

ARKANOID, IMAGINE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

ACROJET, MICROPROSE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

SCALEXTRIC, FIL
AMSTRAD CPC

BARBARIAN, PALACE SOFTWARE
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

WONDER BOY, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

PROHIBITION, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST, THOMSON

PACK AMSTRAD N° 2, FIL
AMSTRAD CPC

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

THE LAST NINJA, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

ROAD RUNNER, US GOLD,
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

AFFAIRE SIDNEY, INFOGRAMES
AMSTRAD CPC

ACE OF ACES, US GOLD
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

LES PASSAGERS DU VENT
INFOGRAMES
AMSTRAD CPC, ATARI ST

QUARTET, ACTIVISION
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64

MACADAM BUMPER
ERE INFORMATIQUE
PC et COMPATIBLES

CANADAIR, FIL
AMSTRAD CPC

RENEGADE, OCEAN
AMSTRAD CPC, COMMODORE 64, ATARI ST

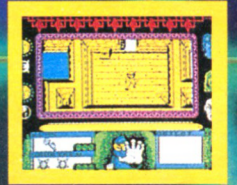
THOMSON TOP 10

EXCLUSIF 1, NASA
SILENT SERVICE, MICROPROSE
MISSIONS EN RAFALE, FIL
PACK THOMSON N° 2, FIL
MEURTRES EN SERIE,
COBRA SOFT

ARKANOID, FIL
AFFAIRE SIDNEY,
INFOGRAMES
BLUE STAR, FREE GAME BLOT
AVENGER, FIL
RAID SUR LA MANCHE, FIL









IMAGINE'S ARCADE HITS



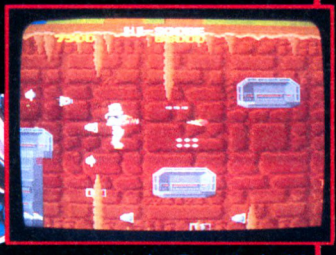
ARKANOID



SLAP FIGHT



KUNG-FU H



MAG MAX



LEGEND OF KAGE



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

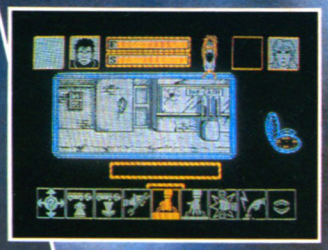


Imagine

...the name of the game

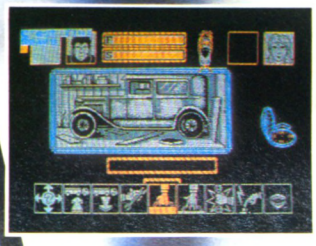
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

HURLEMENTS



Du même auteur que ZOMBI.

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS













JEUX / VERSIONS	AMST. K7	AMST. DISC	PC & COMP.	ATARI ST	CBM K7	CBM DISC	[illegible] K7	[illegible]
GABRIELLE	140 F	180 F	259 F*	259 F*				
FER ET FLAMME		295 F	299 F*	349 F*				
MASQUE +		195 F	259 F*	259 F*				
NECROMANCIEN	99 F	149 F	149 F	199 F*				
ASPHALT	140 F	180 F	259 F*	259 F*	140 F*	180 F*		
HURLEMENT	140 F	180 F	259 F*	259 F*				
AMYTIVILLE	140 F	180 F	259 F*	259 F*				
ZOMBI	140 F	180 F	259 F	259 F*	140 F*	180 F	149 F*	199 F*

PORT GRATUIT

CHÈQUE BANCAIRE ☐
C.C.P. ☐

ADRESSE.....

[illegible]spondante et retournez à : **UBI SOFT**, 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01



** Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.*

fnac

1er FESTIVAL

DU 9 AU 11



DE 10 H A 20 H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO :

DE LA MICRO
OCTOBRE

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer ! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...
Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.

FESTIVAL DE LA MICRO

MADISON 43 98 92 92

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING · ENTREE SUR LE PORT AUTONOME

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

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



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**

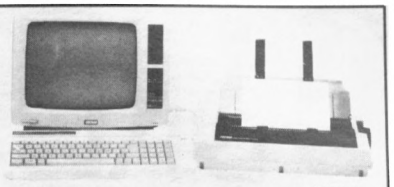
DIGITALISEUR ARA

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

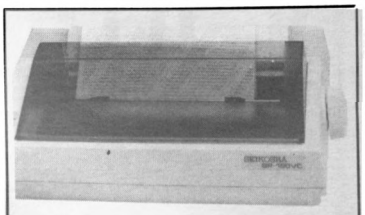
produits DART

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

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

INTERFACE T.V.

NOUVEAU : MODÈLE AVEC TÉLÉCOMMANDE !!!



- ☐ **interface TV (avec câble). . . . . 1.490 F**
- ☐ **interface TV avec télécommande (avec câble). . . . . 1.690 F**



☐ joystick switch-joy . . . . . 185 F

LOGICIELS PCW

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

LOGICIELS PC

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

LIVRES

- ☐ amstrad PCW guide basic 145 F
- ☐ amstrad à l'école . . . . . 120 F
- ☐ amstrad en famille . . . . . 145 F
- ☐ amstrad et imprimantes . . 95 F
- ☐ amstrad guide bas./ams. 128 F
- ☐ amstrad locoscript . . . . . 110 F
- ☐ bien détr. CPC 6128 . . . . 99 F
- ☐ bien détr. PCW . . . . . 129 F
- ☐ bien détr. PC 1512 . . . . . 149 F
- ☐ clefs pour mastrad T1 . . . 140 F
- ☐ clefs pour amstrad T2 . . . 155 F
- ☐ clefs pour amstrad PCW . . 215 F
- ☐ commu. mod. minit. CPC 149 F
- ☐ CP/M + amstr. CPC PCW 100 F
- ☐ gest. sur amstrad PCW . . . 175 F
- ☐ graphis. sons CPC . . . . . 129 F
- ☐ je débute basic amstrad . 91 F
- ☐ l'assembl. de l'amstrad . . . 105 F
- ☐ l'univers du PCW . . . . . 119 F
- ☐ la bible du graph. . . . . 199 F
- ☐ la bible du progr. . . . . 249 F
- ☐ langage machine CPC . . . . 129 F
- ☐ livre CP/M amstrad . . . . . 149 F
- ☐ livre lect. disq. CPC . . . . . 149 F
- ☐ tour de l'amstrad CPC . . . . 96 F
- ☐ routines de l'amstrad CPC 149 F
- ☐ logo sur CPC . . . . . 149 F
- ☐ multiplan sur amstrad . . . 195 F
- ☐ musique sur l'amstrad . . . 148 F
- ☐ progr. éduc. sur CPC . . . . . 179 F
- ☐ trucs astuces pour CPC . . . 149 F
- ☐ turbo pascal sur amstrad . 150 F

Tous nos prix sont indicatifs

LOGICIELS CPC

	C	D
acro jet	☐ 110 F	☐ 150 F
algèbre 4e - 3e	☐ 175 F	☐ 245 F
amstrad gold hits II	☐ 115 f	☐ 160 F
anals of rome	☐ 125 F	☐ 175 F
apprends moi à lire		☐ 285 F
apprends moi à écrire		☐ 225 F
arkanoid	☐ 100 F	☐ 155 F
army moves	☐ 100 F	☐ 150 F
asphalt	☐ 135 F	☐ 175 F
astérix potion mag.	☐ 165 F	☐ 199 F
athlètes	☐ 180 F	☐ 195 F
autoform. assembl.	☐ 195 f	☐ 295 F
ball breaker	☐ 115 F	☐ 160 F
barbarians	☐ 105 F	☐ 145 F
basket ball	☐ 115 F	☐ 160 F
bob winner	☐ 185 F	☐ 240 F
bridge	☐ 270 F	☐ 305 F
budget familial	☐ 140 F	☐ 215 F
calcumat		☐ 450 F
canadair	☐ 110 F	☐ 160 F
carte de France	☐ 150 F	☐ 190 F
cessna over Moscou	☐ 155 F	☐ 215 F
cobol (notice angl.)		☐ 550 F
colossus chess 4	☐ 110 F	☐ 140 F
compac move	☐ 210 F	☐ 260 F
contamination	☐ 140 F	☐ 199 F
convoy rider	☐ 115 F	☐ 160 F
cosa nostra	☐ 140 F	☐ 195 F
d.a.m.s.	☐ 295 F	☐ 395 F
dame scanner	☐ 140 F	☐ 175 F
danger street	☐ 135 F	☐ 165 F
datamat		☐ 450 F
dbase II		☐ 790 F
démons. géom. 4e/3e	☐ 175 F	☐ 245 F
chiffres et lettres	☐ 210 F	☐ 295 F
dessin 3d		☐ 255 F
enduro racer	☐ 105 F	☐ 155 F
équation inéqua. 4e/2e	☐ 175 F	☐ 245 F
passagers du vent II		☐ 290 F
express rider	☐ 100 F	☐ 145 F
F15 strike eagle	115 F	☐ 160 F
flash	☐ 140 F	☐ 180 F
gauntlet	☐ 100 F	☐ 145 F
grand prix 500	☐ 150 F	☐ 180 F
graphic city	☐ 150 F	☐ 195 F
h.l.m. cobra	☐ 299 F	☐ 299 F
histoire d'or		☐ 199 F
foot + tennis + 5e axe	☐ 160 F	☐ 199 F
hit pack n° 1	☐ 100 F	☐ 140 F
hit pack n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F
hits ère vol. 1	☐ 160 F	☐ 240 F
indoor sport	☐ 115 F	☐ 155 F
k.y.a.	☐ 140 F	☐ 199 F
kid kit	☐ 285 F	☐ 285 F
konami's coin op hits	☐ 110 F	☐ 140 F
la formule	☐ 125 F	☐ 199 F
la geste d'artillac	☐ 199 F	☐ 265 F
le necromancien		☐ 170 F
le passager du temps		☐ 199 F
leader board	☐ 115 F	☐ 160 F
les classiques vol. 1	☐ 160 F	☐ 210 F
les lauréats		☐ 165 F
les maîtres du temps	☐ 160 F	☐ 210 F
les templiers d'orven	☐ 180 F	☐ 220 F
livingstone	☐ 140 F	☐ 195 F
loto	☐ 130 F	☐ 190 F
m'enfin	☐ 140 F	☐ 175 F
macadam bumper	☐ 145 F	☐ 245 F
marche à l'ombre	☐ 145 F	☐ 199 F
massacre à la tomate	☐ 125 F	☐ 199 F
mastertronic disq. n° 1		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 2		☐ 99 F
mastertronic disq. n° 3		☐ 99 F
mercenary	☐ 105 F	☐ 230 F
meurtres en série	☐ 265 F	☐ 299 F
miami vice	☐ 100 F	☐ 150 F
micro scrabble	☐ 210 F	☐ 255 F
monopoly	☐ 190 F	☐ 245 F
multiplan		☐ 449 F
nemesis	☐ 95 F	☐ 145 F
nitrogl. lucky luke		☐ 220 F
pacman super pac		☐ 150 F
paper boy	☐ 110 F	☐ 155 F
prohibition	☐ 125 F	☐ 199 F
rally 2	☐ 160 F	☐ 190 F
relief action	☐ 160 F	☐ 199 F
rev./gre./cauld/sorc.	☐ 160 F	☐ 210 F
road runner	☐ 105 F	☐ 155 F
samourai trilogy	☐ 110 F	☐ 160 F
sapiens	☐ 140 F	☐ 180 F
shogun	☐ 120 F	☐ 165 F
silent service	☐ 110 F	☐ 160 F
space harrier	☐ 105 F	☐ 145 F
starglider	☐ 150 F	☐ 180 F
street hawk	☐ 110 F	☐ 145 F
tai pan	☐ 110 F	☐ 160 F
tasword-mailmerge		☐ 360 F
tennis 3d	☐ 120 F	☐ 160 F
tensions	☐ 125 F	☐ 199 F
textomat		☐ 450 F
sold à million n° 1	☐ 105 F	☐ 150 F
sold à million n° 2	☐ 105 F	☐ 145 F
sold à million n° 3	☐ 100 F	☐ 145 F
thing bounces back	☐ 105 F	☐ 155 F
top gun	☐ 100 F	☐ 140 F
trio hit pack	☐ 115 F	☐ 155 F
trivial pursuit	☐ 180 F	☐ 215 F
tuer n'est pas jouer	☐ 120 F	☐ 170 F
valeur plus 1.2		☐ 365 F
volley ball	☐ 140 F	☐ 175 F
winchester	☐ 150 F	☐ 180 F
world games	☐ 100 F	☐ 165 F
yie ar kung fu II	☐ 100 F	☐ 155 F
zarkas atomic fiction	☐ 140 F	☐ 175 F
zombi	☐ 145 F	☐ 175 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F de 1000 F à 2000 F, 80 F pour achat supérieur à 2000 F)

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

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES. ☐ AMS 10 87

VENTE AUX COLLECTIVITES : numéro réservé : 48.86.92.84

SOMMAIRE

AMSTRAD MAGAZINE

N° 27 OCTOBRE 87



News

Intégrale PC : trio de choc pour le PC 1512 15
Gagnez une entreprise 16
Les sociétés bougent 17
Gérez vos cagnottes..... 26

Softs

Dieux de la mer 22
Marche à l'ombre / Némésis..... 30
Grapho 31
F15 35
Mutants..... 36
Final Matrix..... 37
Golf 46
Mask..... 52

Amstrad Pro

News..... 56
Talos : les devis faciles..... 63
Hot-Line : Tasprint et Tascopy..... 66
Le guide d'achat des traitements de texte 69
Placon : la comptabilité multi-sociétés..... 93
Synea et Mynea : PCW devient Minitel..... 111

Trucs et bidouilles

Graphisme et son : l'Amstrad côté graphisme..... 104
Forth : la mémoire de masse..... 108

Kit

Un enregistreur de numéros de téléphone 118

Reportage

Cedic-Nathan : une foule de didacticiels... 156

Listings

Vérificateur V.2 121
Inversion d'écran..... 122
QCM V.2..... 124
Expert 129
Pluies acides 143
Intro musicale 146
Musique..... 151

Dossier

L'informatique à l'école..... 155

Divers

Help 39
Concours GO ! "Trantor" 50
Courrier 100
PA 152

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.
Rédacteur en chef : Georges Brize. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent. **Responsable rubrique Professionnelle :** Frédéric Nardeau. **Comité de rédaction :** Eric Charton, Denis Jarril, Michel Merlet, Jean-Claude Paulin, Stéphane Schreiber, René-Paul Spiégel. **Ont collaboré :** Charles Corbou, Alain Pré, Patrick Yoann, Dominique Gourdier. **Couverture :** Vanni Tealdi. **Illustrations :** Mokeit, Thiriet.
FABRICATION. Secrétaire générale de la rédaction : Françoise Kergreis. **Maquettistes :** André Lévy, Marc Soria. **Montage :** Jean-Jacques Galmiche, Michel Lhopitault.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **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.

Rejoignez-nous sur Microtel

Dialoguez ! Echangez ! Apprenez ! Un bon plan ? Micro-tel ! Retrouvez toutes les infos concernant votre machine : Help, hits, tests, mea culpa etc. Pour tout voir, tout savoir c'est simple : **36.15 code MICROTEL**, le serveur complètement micro.

LE FESTIVAL DE LA NOUVEAUTES

Jeu : que va-t-il se passer du 9 au 11 octobre prochains, à l'espace Austerlitz, à Paris ? Les plus fervents lecteurs d'Amstrad Magazine auront sûrement répondu "le Festival de la Micro". Et ils auront raison, les bougres. Pour tout voir et tout savoir sur Amstrad, on se rue au Festival.

C'EST UN LONG ROMAN..

L'organisateur, vous le connaissez tous et toutes, c'est la société qui édite votre revue préférée. Et qui n'en est pas à son premier essai d'ailleurs, puisque déjà instigatrice des deux premières Amstrad Expo. Jusqu'à ce qu'une autre société, dont le nom est plus en rapport avec l'exposition (mais que je ne nommerai pas), la reprenne à son compte.
C'était sans compter sur la volonté et la ténacité de notre vénéré patron, à qui on ne la fait pas ; exit Amstrad Expo, voici venir le Festival de la Micro.

TOUT AMSTRAD

"Tout le monde y est, tout le monde y vient" est certainement le slogan qui qualifie le mieux l'essence même du Festival. Des dizaines d'exposants seront là, prêts à vous faire découvrir leurs dernières nouveautés, tant au niveau matériels, que logiciels, périphériques ou livres. Pratiquement tous les éditeurs de logiciels vous y attendront.
Parmi les exposants les plus connus, citons Ere Informatique, Ubi Soft, Infogrames, Innelec, General Vidéo, Ordividuel, Sybex, et bien d'autres encore. Un exemple ? D'accord : je puis d'ores et déjà vous annoncer qu'en exclusivité nationale, le nouveau PC Amstrad, le PC 1640, sera présenté au public. Ça, c'est du scoop. Un autre exemple ? Encore d'accord : on me communique à l'instant qu'Ere Informatique présentera (enfin) sa toute nouvelle gamme de logiciels Metal Hurlant. Et que vendredi après-midi, Michel Rho (le plus que talentueux graphiste) dédicacera vos logiciels Ere. Encore un autre ? Non. Et bien sûr, ne nous oublions pas, Amstrad Magazine aura son stand bien à lui, sur lequel vous pourrez faire connaissance de nos rédacteurs, j'en connais qui iront même jusqu'à dédicacer leurs articles (NDLR : qui ça) (NDLA : ben moi !).

UN VOYAGE A GAGNER

Mais ce n'est pas tout (ce n'est plus Amstrad Expo, ne l'oublions pas) ; en plus de toute une exposition micro en bonne et due forme, des attractions seront présentée, dont la plus importante est sans conteste la finale des jeux Micro-Olympiques, organisés par nous (qu'est-ce qu'on vous aime, quand même). Largement annoncés dans la presse, vous en connaissez déjà sûrement le principe. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que la finale se déroulera sur "California Games" d'Epyx, déjà bien connue pour sa série des "Games". Un jeu vraiment sensass, c'est moi qui vous le dis. Et (tenez-vous bien (tenez-vous mieux que ça)) le gagnant se verra offrir un voyage d'une semaine pour deux personnes en Californie, offert par Epyx. Les autres participants ne seront pas oubliés non plus, puisque d'autres lots, comme des ordinateurs, des consoles de jeu Sega, des logiciels, des skate-boards, des tee-shirts, etc. seront offerts.
A noter que "California Games" ne sortira en France qu'APRES le Festival et la finale, histoire d'empêcher les petits malins de s'entraîner...
Enfin, que les retardataires et les veinards qui sont partis en vacances se rassurent : ils pourront encore participer (et pourquoi pas se qualifier) aux jeux micro-olympiques pendant le festival.
En plus de cette attraction, aura lieu "le Tournoi des Stars", au cours duquel des vedettes de la chanson, du cinéma, de la télé ou de la radio s'affronteront sur vos jeux préférés. Le tout présenté par un professionnel de la radio et de la télé (dont le nom doit rester secret jusqu'au dernier jour).
Mais ce n'est toujours pas tout (eh non !) : nous profiterons du Festival pour lancer sur le marché de la presse micro notre nouveau magazine, Game Mag, dans lequel vous retrouverez toute l'actualité du logiciel de jeu, sur Amstrad bien sûr, mais aussi sur les autres machines, et bien d'autres rubriques, toutes en rapport avec le jeu sur micro. Un véritable petit bijou.

ENCORE BEAUCOUP PLUS

Bien sûr, il n'y aura pas que de l'Amstrad ; des marques de renom comme Atari, Commodore ou Thomson seront également présentes. Mais surtout, et en exclusivité (encore ? Décidément on fait très fort) Sega, Nitendo et Atari, qui présenteront leurs nouvelles consoles de jeu. Et plein de logiciels pour tourner dessus (ça vaut mieux).
Le tout sera couronné par une animation constante de la radio Fun FM, sur le podium, en plein centre du salon. Des animateurs de Fun se feront une joie d'interviewer pour vous les vedettes qui leur tomberont sous la main... et sous le micro. Si ça, c'est pas un salon, je veux bien aller travailler chez Amstrad PC Mag...

WAHHHOUUU !!

Je vous rappelle les lieux, dates et heures du Festival de la Micro : à l'espace Austerlitz (métro Gare d'Austerlitz, ou, à la rigueur, Quai de la Râpée, mais on peut aussi venir en voiture),

Liste provisoire des exposants :

ACTIVISION
AMSTRAD MAGAZINE
ATARI
CEDIC-NATHAN
COBRA SOFT
COCONUT
COKTEL VISION
COMMODORE
CPC AMSTAR
ENTER
ERE INFORMATIQUE
EPYX US GOLD
FIL
GAME MAG
GENERAL VIDEO
GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
HATIER
INFOGRAMES
INNELEC
MASTERTRONICS
MICRO C
MICRO PROGRAMME 5
MICRO PROSE
MICRO STORY
MMC
NEO MEDIA
OPA
ORDIVIDUEL
SEGA
ST MAGAZINE
STARTER
SYBEX
TECHNI MUSIQUE
THOMSON
TILT
TOPTOOLS
UBI SOFT
VCB2
VIF

MICRO : TOUTES LES AMSTRAD

FESTIVAL DE LA MICRO, du vendredi 9 au dimanche 11 octobre inclus, de 10 heures à 20 heures. Adresse : 30, quai d'Austerlitz, 75012 Paris.

du vendredi 9 au dimanche 11 octobre inclus, de 10 heures à 20 heures. Inutile d'amener votre sandwich, on a pensé au bar et au restaurant (oui mesdames, aux toilettes aussi). Le prix d'entrée est de 25 francs sur place, ou de 15 si vous avez réservé par l'une de nos revues (Amstrad Magazine, PC & Compatibles Magazine, 1 ST) ou si vous présentez la carte de réduction gratuite que vous obtiendrez chez tous les bons revendeurs.

Une exposition micro jeune, multi-machines, à ce prix là, c'est plus un festival ; c'est un festival...

Stéphane Schreiber



DERNIERE HEURE :
10 000 DISQUETTES GRATUITES
POUR LES VISITEURS MUNIS DE LEUR TIQUET D'ENTREE SUR LE STAND VCB2.

FUN radio

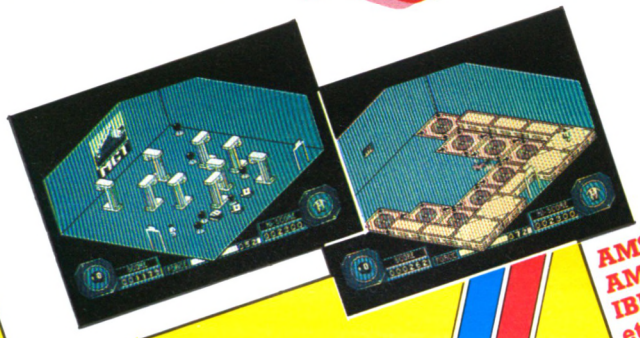




Loriciels tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.



AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON









AMSTRAD CPC
THOMSON

SUPER ARCADE AVENTURE!!!
TIRE DE L'AVENTURE TELEVISÉE COBRA
sur ANTENNE 2
et CANAL +

aura des héros...

MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rouge qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.

SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.





AMSTRAD CPC PC PCW
IBM PC et compatibles
ATARI ST

loriciels®

MACH 3

AMSTRAD PC DISQUETTE

AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON

loriciels®

SAPIENS

plus de 3 millions de lieux

AMSTRAD
cpc 464/664/6128
SAPIENS
DISQUETTE





Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

loriciels

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

Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

AVIONS DE COMBAT
UNE SIMULATION
COUVERTE DE LAURIERS

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS

F-15 STRIKE EAGLE



- Un jeu constructif offrant des heures de distraction
- Simulation de vols de chasse réaliste et précise
- Graphisme 3 dimensions remarquable
- Missions de combat multiples
- Niveaux de difficultés divers
- Des centaines de scénarios passionnants
- Instruments de vol très réalistes

La simulation 'Avions de combat'

Envolez vous grâce à la simulation Microprose, déjà couverte de succès et de lauriers – si vous l'osez. Strike Eagle F-15 vous place aux commandes de l'un des avions de combat les plus dangereux et les plus perfectionnés de tous les temps; et devant un grand nombre des décisions et des dangers effectivement rencontrés par les pilotes d'avions de combat.

Montez dans votre propre F-15 et préparez vous à affronter le danger. Votre objectif est d'accomplir une série d'offensives en Asie du Sud-Est et au Moyen Orient.

Vous vous servirez d'une série époustouflante d'instruments de vol, d'armements perfectionnés et de systèmes informatisés, dont un système de tir électronique, un collimateur de pilotage et un radar de bord. Votre succès dépendra de votre talent à surpasser l'ennemi aux commandes de l'avion, au combat et par votre perspicacité.

Strike Eagle F-15: Simulation extrêmement réaliste des techniques de combat électroniques modernes.

Disponible pour Commodore 64/128 et Amstrad CPC.

MICROPROSE FRANCE
50, rue de La Condamine
75017 Paris
Tél. : 45.22.57.01

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

MAINTENANT DISPONIBLE POUR AMSTRAD CPC

LES SOCIÉTÉS BOUGENT

Sémaphore accentue sa présence sur le marché français

Tout utilisateur de CPC connaît au moins de nom la société Sémaphore et ses célèbres Tasword et Masterfile francisés. Or il semble, d'après les responsables de cette société, que vous ne sachiez pas toujours comment et où les joindre pour des renseignements ou des commandes.
Pourtant Sémaphore veut accentuer sa présence en France. D'abord par deux accords signés en 86 avec Ubi Soft à Créteil et S.I.P. à Annemasse pour ce qui concerne la distribution. Par ailleurs Sémaphore vient de signer un accord de collaboration avec DMS Diffusion (ceux là même qui distribuent par ailleurs les produits Zorland) à Divonne-les-Bains pour ce qui est de toute la VPC. Pour la Rentrée, la société suisse considérant votre information comme prépondérante met en place une "présence Minitel" avec catalogue, tarifs, descriptif des produits, trucs et astuces... avec également un service technique, toujours sur minitel, dont la mise en service est prévue vers octobre 1987).

DMS Diffusion : des nouveautés...

Vous connaissez le compilateur C de Zorland ?
La société DMS Diffusion, qui en assure pour la France la distribution exclusive, annonce d'autres bibliothèques de fonctions complémentaires à celles fournies avec le logiciel Zorland C ; elles sont déjà disponibles avec manuel en anglais pour le moment et sont :
— Zorland Btree/Isam, un système évolué de gestion de bases de données ;
— Zorland Windows, un gestionnaire d'écran, de fenêtres et de menus, très rapide ;
— Zorland Optimizer, la troisième passe d'optimisation du compilateur.

Par ailleurs, DMS annonce la mise en vente prochaine de nouveaux logiciels pour PCW et CPC : base de données à accès sélectif, générateur/éditeur de caractères etc. A suivre, DMS Diffusion : Avenue du Salève, 01220 Divonne-les-Bains.

Citizen s'implante en Europe

Créée en 1985, cette société japonaise s'est rapidement implantée sur le marché de l'informatique. Ce qui a amené l'honorable M. Nakajima, Président du groupe Citizen au Japon à déclarer : "étant donné le succès de la pénétration de Citizen sur le marché européen des imprimantes au cours des 18 derniers mois, nous avons décidé de construire au Royaume-Uni la première usine de fabrication d'imprimantes Citizen située en dehors du Japon".
Cette implantation en Europe est en effet un indicateur de réussite de la firme qui espère, dès la fin de 1988, atteindre les 300 emplois créés et les 30 000 unités produites par mois. Le premier modèle à être fabriqué en Europe sera le produit "fétiche" de la firme : la Citizen 120-D bien connue (et visiblement très appréciée) des utilisateurs d'Amstrad, PC/Compatibles et autres micros.

Ansa filiale à 100 % de Borland International

Après une fusion en juillet dernier aux États-Unis, Ansa Software, créatrice du logiciel Paradox, devient filiale à 100 % de Borland. Rappelons que Paradox est un gestionnaire de bases de données sur PC en environnement mono ou multi-utilisateurs.
Les deux sociétés vont donc tirer un profit mutuel de leur association, Borland ajoutant un nouvel outil professionnel à son catalogue et bénéficiant de la force de vente d'Ansa Software et de son équipe de R&D. Borland et Ansa vont continuer à fonctionner avec des structures indépendantes mais selon une stratégie commerciale commune.

"amstradistes

Malins les amstradistes, ils ont enfin trouvé le logiciel de leur rêve !
Vous aussi adoptez le logiciel **SÉRIE.2** et découvrez vite la **COMMUNICATION SANS FRONTIÈRE...**

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

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

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

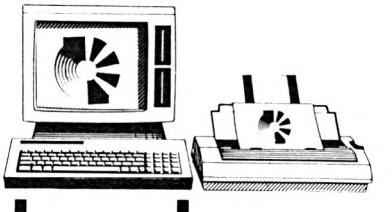
SÉRIE.2 UNE EFFICACITÉ MAXIMUM POUR UN COÛT MINIMUM.

SÉRIE.2 vous ne trouverez pas moins cher ailleurs.

SÉRIE.2
• Version PC (y compris PC 1512)
990 F TTC.
• Version CPC 464 + DD1, CPC 664, CPC 6128, PCW 8256, PCW 8512 (nécessite un interface série RS 232 C).
690 F TTC.

SÉRIE.2 est en vente à la fnac

AVEC SÉRIE.2 : "TÉLÉCOMMUNIQUEZ MALIN !"



branchez-vous!

JMN DIFFUSION

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

JMN DIFFUSION
LES CLÉMATITES 38410 URIAGE
Permanence téléphonique : **78 27 97 90**
sur votre minitel : 78 47 96 17

M., Mme _____
Adresse _____
_____ Code postal _____

AMS 10 87

Concours joystick ?...

Suite à notre "concours" humoristique, lancé par nos testeurs fous à l'occasion du dossier joystick du mois dernier, nous avons reçu un nombre impressionnant de réponses, plus farfelues les unes que les autres. Nous soumettons à votre appréciation la plus savoureuse. Les amateurs de "belles lettres" apprécieront...

Le joystick rend-il sourd ?

Littéralement, le substantif JOYSTICK se traduit par "manche à plaisir", autrement dit l'outil par lequel le pilote anglo-saxon prend ses dix mille pieds. Traduire par "bâton de joie" est donc une manière plaisante de respecter les convenances, sinon les règles linguistiques. A l'encontre de leur réputation de canaillerie, les Français ont adopté le terme, un peu terre-à-terre pour des aviateurs, de "manche à balai". La référence anatomique n'échappera qu'aux plus niais. Il s'agit là d'une très ancienne tradition, et il suffit de contempler les menhirs et autres pierre levées pour se convaincre que déjà l'homme préhistorique savait tout sur les Eyzies. Les joysticks actuels, qui ont une dimension plus humaine (mais si, Léon, tu es normal !) ont généralement un design qui dénote, outre un sens artistique certain, de grandes qualités d'observation et de solides notions de psychanalyse appliquée au marketing. Des esprits tortueux autant que puritains ont cru devoir assimiler la manipulation du joystick au plaisir solitaire. Bien heureusement, plusieurs fabricants ont prévu la possibilité d'en brancher deux sur le même port. Ainsi, la morale est sauve. N'allons pas, de tout cela, conclure que le monde de la micro est un univers macho : la souris est aussi féminine de genre que le joystick est masculin. Mais cela est une autre histoire...

Remember PCW Show

Nous rappelons aux étourdis qui liront ces lignes dès leur sortie qu'il leur reste quelques jours pour fréquenter le PCW Show du 23 au 27 septembre 1987 à l'Olympia de Londres. Nous ne manquerons pas de vous rapporter les faits marquants de ce grand salon de l'informatique personnelle mais rien ne vous empêche d'aller vous rendre compte vous-même de son importance. Ne tardez pas trop !

10e Personnal Computer World Show, Olympia London, 11, Manchester Square, London W1M 5AB.

Shocking ???

Vous avez certainement remarqué la publicité de l'éditeur anglais Imagine pour le jeu "Game Over". Cette publicité présente, il est vrai, une jeune fille en assez petite tenue et il est curieux de remarquer que nos amis anglais, à qui l'on doit pourtant Maria Whittaker (Barbarian) et Samantha Fox (Strip Poker) ont "censuré" leur publicité : en y regardant de plus près (!!!), mise à part la traduction, si les deux pages se ressemblent, la version anglaise "retouche" le dessin... Shocking ??

Joysticks : errata...

Suite à notre dossier joysticks, veuillez prendre note des quelques modifications suivantes :

— page 152, le "joystick Controller" est construit par Suncom et distribué par Microprose.

— page 157, une inversion de photos a malheureusement mélangé le Slik Stick et l'Euromax Elite. Il faut donc rendre à César, ce qui appartient à César. D'ailleurs, nos lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes : le nom de Slik stik était indiqué sur le joystick...

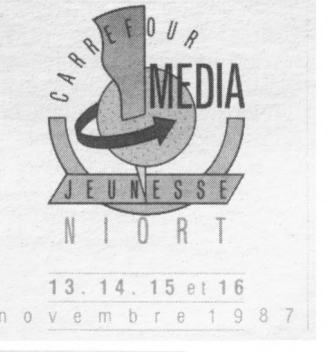
Carrefour Média Jeunesse de Niort

Le prochain "Carrefour Média Jeunesse de Niort" se tiendra à Niort au Parc de Noron et au centre d'action culturelle "le Moulin du Roc" les 13, 14, 15, 16 novembre 1987. Il s'agira d'un véritable "carrefour" regroupant un salon professionnel de plus de 200 exposants éditeurs ou distributeurs dans les domaines de la vidéo, de l'informatique, de la télématique et du livre ; un espace vidéo, un espace logiciels informatiques, un espace télématique, un carrefour théâtre, des animations, des jeux, un colloque sur les médias, etc.

Renseignments complets sur les tarifs d'entrée, dates, lieux et horaires de manifestations :

— Carrefour Média Jeunesse de Niort, Hôtel de Ville, 79022 Niort Cedex. Tél. : (16) 49.28.00.21.

— Relations Publiques, Broca Lamoureux Communication, 44, rue de la Boétie, 75008 Paris. Tél. : (16.1) 42.89.04.04.



Gagnez une entreprise !

Dans le cadre du carrefour Media jeunesse de Niort, la CAMIF, la fondation France Image Logiciel et la ville de Niort organisent un grand concours informatique qui récompensera le meilleur produit éducatif mettant en œuvre l'utilisation de l'informatique et un ou plusieurs autres média. Le grand "Prix Création d'Entreprise Informatique Intermédia" consiste, tenez-vous bien, en une société !

Concrètement, vous gagnerez peut-être une entreprise au capital de 250 000 F, un local équipé à Niort, 60 heures de formation à la gestion, un conseil juridique, et une garantie d'emprûnt sur la base d'un dossier présenté au Conseil Municipal de Niort.

Le dossier d'inscription est disponible sur simple demande à Concours Création d'Entreprise, Carrefour Media Jeunesse de Niort, Hôtel de Ville, 79022 Niort Cedex ou par téléphone au (16) 49.28.00.21.

Ce dossier de participation ainsi qu'une présentation du projet devra être retourné à l'adresse ci-dessus avant le 30 octobre 1987 (cachet de la poste faisant foi).

Master paint = PCW Paint

Le logiciel PCW Paint de Micro-C est désormais distribué en Angleterre par Database Software sous le nom de Master Paint. Quelques modifications ont été apportées à ce logiciel maintenant compatible avec les souris AMX, Electric Studio et Kempston. A noter qu'il sera fourni dans l'un des packages de Database avec le logiciel d'édition personnelle DTP-PAO.

Micro-Application distribué en Belgique

Micro-Application a confié la distribution exclusive de sa gamme en Belgique à la société bruxelloise Easy Computing. Nos amis belges pourront utilement noter l'adresse du nouveau distributeur : *Easy Computing, BP 23, B-1180 Bruxelles. Tél. : 02/660.63.90.*

Superbase professionnel

Micro-Application annonce la commercialisation en novembre de Superbase Professionnel, un SGBD relationnel doté d'un puissant langage de programmation. D'ici là, Micro-Application devrait avoir lancé, en octobre, une nouvelle collection de livres "GUIDES SOS". Comme son nom l'indique, la collection apportera à l'utilisateur perdu dans des docs très fournies des aides-mémoires sur Multiplan, dBase III, Word, Turbo-C, Turbo Pascal, MS/Dos, GW Basic, etc. Du très utile, quoi !

Le Pollen : Informatique tous azimuths

Le Centre d'Action Culturelle de St-Quentin en Yvelines, "le Pollen", va organiser au mois d'octobre 1987 deux salons en rapport avec l'informatique. Ceux-ci, exposition-ventes, auront lieu sur deux niveaux et regrouperont une trentaine d'exposants. Les 9, 10, 11 octobre se tiendra donc un "Salon Grand Public" présentant un large éventail de matériels et les 16, 17, 18 octobre 1987 se tiendra un "Salon de l'Image Informatique".
Ces deux salons régionaux permettront aux professionnels de se mettre directement en rapport avec leur public, en présentant matériels, logiciels et services. En ce qui concerne le "Salon Grand Public", des accords ont été pris pour assurer l'afflux des groupes scolaires de la région et une rencontre de clubs informatiques de la région (avec "marché aux puces") viendra compléter le salon.
Pour ce qui est du "Salon de l'Image Informatique", il faut noter qu'en plus de la rencontre avec les professionnels de l'imagerie électronique se tiendra en complément un colloque sur les nouvelles images auquel les dirigeants d'entreprise sont conviés. Pour les deux manifestations, l'entrée du public sera gratuite. Ces deux salons se tiendront au centre d'action culturelle de St-Quentin, Centre des Sept Mares, 78990 Elancourt.
Pour tout renseignement : tél. (16.1) 30.62.82.81.

Objet Artistique Non Identifié

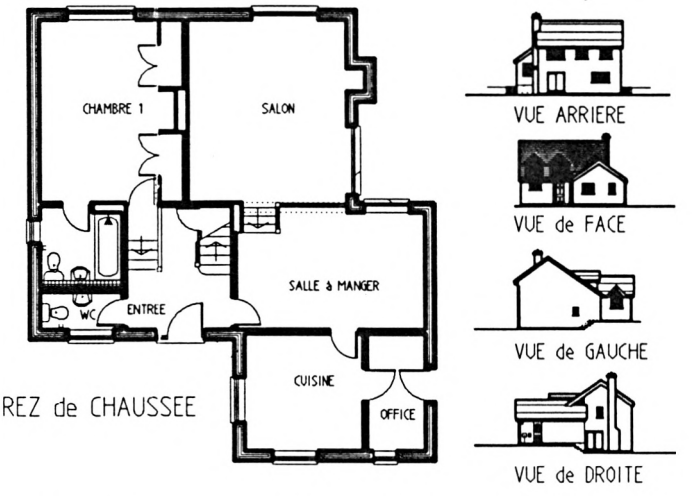
Décidemment, ils sont très dynamiques au Centre d'Action Culturelle de St-Quentin en Yvelines. Outre l'organisation de deux salons informatiques courant octobre, "Le Pollen", dans le cadre de "CREATIQUE 87", présente un spectacle étrange d'après "La musique de Erich Zann", nouvelle de HP. Lovecraft. Destiné autant aux adultes qu'aux enfants, vous pourrez vous égarer "dans des espaces inconnus"... Quête personnelle mêlant théâtre traditionnel, technologies nouvelles (vidéo, images de synthèse, musique assistée par ordinateur, etc.) et ambiance fantastique, le spectacle a été baptisé O.A.N.I. : Objet Artistique Non Identifié. Avec la voix de Richard Bohringer.
Ce spectacle original se tiendra du 3 au 21 octobre 1987, au Centre des sept mares, 78990 Elancourt.
Renseignements et réservations au (16.1) 30.64.71.11.

Pro Search s'occupe de l'avenir des informaticiens

Pro Search (littéralement Recherche de Professionnels), salon du recrutement informatique, se tiendra les 23 et 24 octobre 1987 à l'Hôtel Nikko, à Paris.
Deuxième "Job Fair" (Foire de l'emploi), cette manifestation mettra en rapport gros utilisateurs d'informatique, constructeurs, SSII, distributeurs et informaticiens confirmés auxquels plus de 1 200 postes seront offerts.
Ce système de "Job Fair" mettant en rapport exposants (grandes entreprises) et professionnels de l'informatique a remporté dans sa précédente édition de mai 1987 un vif succès (plus de 3 300 visiteurs/candidats).
Pro Search permet, en effet, un dialogue direct sur les stands de professionnels à professionnels, rapide, efficace et offrant le meilleur rapport efficacité/coût en recrutement d'informaticiens (essentiellement "en poste").
L'entrée au Pro/Search d'automne sera libre mais réservée aux professionnels de l'informatique, le 23 octobre de 10 à 19 h 30 et le 24 octobre de 10 à 17 heures.
Hôtel Nikko, 61, quai de Grenelle, 75015 Paris.
Renseignements complémentaires : Pro Search : (16.1) 45.48.95.01.

Robo CAD-PC et Canon LBP-8 II

Robo System annonce la sortie d'un logiciel permettant de profiter de tous les avantages offerts par la nouvelle imprimante laser "vectorielle" Canon LBP-8 II.
Jusqu'à ce logiciel, deux solutions s'offraient à vous pour éditer vos dessins : la table traçante (attaquable directement par RoboCAD PC mais relativement lente) ou l'impression laser travaillant en "bi-map" (rapide à l'impression mais lente à la communication avec le logiciel). ProCAD propose désormais une autre combinaison : l'association à un logiciel graphique d'un périphérique alliant à la fois langage vectoriel et impression laser. Ainsi, les professionnels du graphisme pourront pour une somme de 29 400 francs HT obtenir de PROCAD (Robosystemes) un "package" comprenant leur logiciel graphique 2-D RoboCAD, une imprimante



ENFIN ! LE M.I.D.I. SUR AMSTRAD

CLAVIUS le spécialiste ès Micro-Musiale propose :

- **Une Interface MIDI et un séquenceur** 8 pistes pour tous CPC, 12 pistes pour tous PCW. Hard et Soft CPC : 1290 F; Hard et Soft PCW : 2490 F. Existe en Spectrum : 890 F.
- **Des logiciels de régistration** et d'édition de sons sur CPC et PCW pour synthés CASIO CZ 101/1000, CZ 230S ; KORG DW 6000 : 450 F disk ou K7.
- **Une vraie boîte à rythmes** programmable sur CPC avec de réels sons de batterie digitalisés (grosse caisse, caisse claire, 3 toms, cymbales, claps, percus etc). Elle s'appelle AMDRUM, ne coûte que 590 F, dépasse en capacité mémoire toute autre boîte à rythmes du commerce. Existe sur Spectrum. Ensemble d'instruments supplémentaires : 90 F.

Etonnés ? Ce n'est qu'un début...

Expédition sur toute la France (25 F de port par objet recommandé).

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
CLAVIUS - 129 rue du Faubourg du Temple
75010 PARIS - (M° Belleville) Tél. : (1) 42.49.59.39
Serveur Minitel gratuit : (1) 46.07.20.90

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____

☐ Je désire le catalogue de tous vos produits (contre 2 timbres à 2,20 F).
☐ Je désire passer commande de :

Je joins : ☐ un chèque bancaire ☐ un mandat-lettre ☐ C.C.P.
☐ contre-remboursement.

AMS 10/87

Laser Canon LBP-8 II et le logiciel RoboCAN.
ProCAD, 5, rue de Bassano, 75116 Paris. Tél. : (16.1) 47.20.02.16.

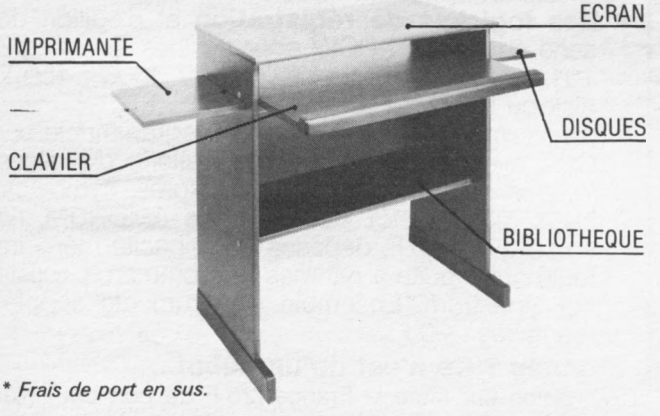
MEMTEL, la mémoire 32 Ko du Minitel

La Société MIWsa propose un mémorisateur d'écrans Minitel, Memtel, contenant une mémoire de 32 Ko et d'un encombrement très réduit. Destiné aussi bien aux professionnels qu'aux particuliers, Memtel dispose de multiples fonctionnalités et permet de nombreuses opérations et applications du Minitel : outil de publicité, création et mémorisation de journaux cycliques, éditions d'écrans, etc. le tout pour la somme de 1 300 francs HT. Un bon plan.



ENFIN UN BUREAU POUR VOTRE ORDINATEUR A 480 F T.T.C.*

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



** Frais de port en sus.*

REVENDEURS, NOUS CONTACTER

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Société Paul VEET, 1, Rue Nélaton,
92800 Puteaux. Tél : (1) 49.00.04.56

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Je commande..... bureau(x) pour ordinateur personnel au prix unitaire de 480,00 F T.T.C.
Ci-joint mon règlement par chèque augmenté de 160,00 F de frais de port par article, soit au total de..... T.T.C.

AMS 10 87

Archimag, le magazine de la documentation et le l'archivage

L'informatique en milieu professionnel, c'est bien : gestions de fichiers, comptabilités, traitements de texte, communications... mais l'appliquer rationnellement à l'archivage c'est aussi très bien. En effet, la gestion documentaire, l'archivage de dossiers est très rapidement un problème pour une entreprise. A noter que notre confrère Archimag aborde très largement ces problèmes en présentant des solutions efficaces, des bancs d'essais, etc.
Depuis janvier 1987, on peut notamment y trouver une rubrique "banc d'essai des logiciels documentaires" s'adressant particulièrement aux gestionnaires de centres de documentation, de bases de données, de bibliothèque, de services d'archive et donnant présentation du produit, ses points forts, sa fiche technique, une fiche d'évaluation et ses principales applications, sans oublier le point de vue d'utilisateurs.
Archimag : 20, rue St-Nicolas, 75012 Paris - (16.1) 43.46.05.52 ou 43.47.51.77.

La documentation et l'archivage de l'entreprise

Dans le cadre de la formation continue, le Centre d'Etudes et de Réalisations en Documentation et Archivage (CERDA) organisé les 16/17/18 novembre 1987 un stage portant sur l'informatisation de la documentation et l'archivage en entreprise. Faisant appel à différents intervenants, ce stage se propose de faire le point sur l'informatique pour l'archivage et la documentation, de faire acquérir aux participants les méthodes de mise en place d'un cahier des charges rationnel et de faire le point sur les logiciels documentaires du marché. Coût de ce stage : 5 300 francs HT.
Renseignements : CERDA, 20, rue St-Nicolas, 75012 Paris.

Azerticiel CPC et PC

Encore une exclusivité Innelec. Outre le logiciel de PAO pour PCW (Newsdesk Intern.), Innelec a obtenu la distribution exclusive du logiciel Azerticiel ; celui-ci vous apprendra la maîtrise de votre clavier de CPC ou PC 1512. En 20 heures d'assiduité devant votre clavier, vous verrez votre vitesse de frappe s'améliorer et vos fautes de frappes diminuer (d'où gain de temps). Décidémment, Innelec pense beaucoup à vous !

Rumeurs...

Selon notre confrère anglais CTW (édition du 3/8/87), les rumeurs d'une nouvelle gamme de PC dont le lancement est envisagé pour 1988 auraient été confirmées par Amstrad International. Selon CTW, Malcolm Miller (Directeur du Marketing d'Amstrad Int.) a déclaré la semaine dernière que « la nouvelle gamme serait plus rapide et que les futures machines disposeront de plus de mémoire que les PC actuels... »
Ces déclarations n'excluraient pas, selon l'analyse de CTW, un éventuel lancement du PCW de septembre. Les rumeurs d'AT et de 386 seraient-elles fondées ?

Le soft humanitaire

On connaissait les Band-Aids, et autres Ferry-Aids au niveau musical. Depuis 1986, avec SoftAid qui a rapporté plus de 300 000 $ c'est l'industrie du logiciel qui vient à la rescousse des œuvres humanitaires. Ceux qui vont en Angleterre ou qui lisent la presse britanique ont peut-être déjà entendu parler de « B.A.C.K. » ou « Battle Against Cruelty To Kids » (Combat contre les cruautés sur les enfants). La compilation BACKPACK sera mise en vente cet automne et les bénéfices iront à l'association anglaise qui s'occupe de l'enfance maltraitée ou plus généralement, malheureuse. Vendue environ 10 $, BACKPACK version Amstrad regroupera Xeno, Deactivators, Night Gunner, Tempest, Marsport, Monty on the Run, Starion, Nomad, Startrike et Knightshade. Une bonne initiative qui pourrait peut-être se généraliser au niveau international... (10 $ = 100 F environ).

Suite page 23

SIX DES MEILLEURS DE . . .



HIT PAK

6-PAK VOL.2



INTO THE EAGLE'S NEST



BATTY



ACE



SHOCKWAY RIDER



INTERNATIONAL KARATE



LIGHT FORCE

HIT-PAK

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

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

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

En vente en France le SEPTEMBRE 14th

OFFRE SPÉCIALE: L'INTÉGRALE PC EN PLUS!

Ouf ! PC1512 Amstra



Quand vous achetez un micro-ordinateur, vous vous retrouvez souvent tout nu. C'est à dire sans le nécessaire pour pouvoir l'utiliser.
Avec Amstrad, rien de tel : le PC1512 est fourni complet, avec 512 Ko de mémoire, son écran graphique haute résolution, sa mémoire de stockage (3 versions : simple disquette, double disquettes, ou disque dur 20 Mo), son clavier azerty, sa souris, ses interfaces série et parallèle, l'intégrateur GEM, GEM Paint, le Basic 2, les deux systèmes d'exploitation MS-DOS et DOSPlus, sa documentation complète en français.

et en plus

*Jusqu'au 31 décembre 1987, toutes les versions du PC 1512 Amstrad sont livrées avec "l'Intégrale PC" un logiciel intégré professionnel tournant dans l'environnement GEM comprenant :

- Evolution Sunset, l'un des plus puissants traitements de texte sur PC et certainement le plus convivial,
- Superbase, l'extraordinaire base de données relationnelles et graphiques,
- Calcomat, l'excellent tableur graphique.

Tous ces logiciels utilisent l'intégrateur GEM qui leur permet de communiquer ensemble et d'exploiter toutes les ressources de la souris et des menus déroulants.

Mendès-France, M.C.

d : 4 997 F* H.T. tout habillé !

AMSTRAD EXPO
Du 6 au 9 Novembre
Porte de Versailles
PARIS

L'Amstrad PC 1512, c'est la compatibilité PC à partir de 4.997 F + T.V.A., programmes compris. L'offre est limitée au 31 décembre 1987. Dépêchez-vous ! Un cadeau surprise vous attend : un pack de 4 jeux best-sellers du hit parade permettra aux plus sérieux de se détendre.

*Prix public généralement constaté 5926,44 F T.T.C.



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

Nom _____

Adresse _____

Code Postal _____ *Ville* _____

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

AMSTRAD
LE MORDANT INFORMATIQUE

AMS 10 87

LES DIEUX DE LA MER



Le saut, les figures et le slalom ; autant d'épreuves nautiques auxquelles Patrice Martin, champion du monde pour la première fois en 1976, excelle. Autant d'épreuves nautiques auxquelles vous allez devoir participer.

Au début

Après la superbe image qui fait office d'écran de présentation, apparait un menu, qui donne le choix entre plusieurs options (ce qui est logique et normal pour un menu) : joystick ou clavier, et dans ce cas, redéfinition des touches, nombre de joueurs, et choix des épreuves. Le tout ambiancé par une musique ma foi pas mal du tout, mais moins bien que celle de Prohibition (dorénavant, à chaque logiciel Infogrames, je ferai la comparaison avec Prohibition, qui reste une des meilleures productions de l'éditeur lyonnais). Viens ensuite le temps d'inscrrire son nom, ça peut servir pour le classement des joueurs.



Les épreuves

Tout d'abord, le saut, qui est divisé en deux parties : l'approche du tremplin, avec l'accélération et tout et tout, et le saut en lui-même, qui implique un certain sens de l'équilibre. Il faut faire attention à ne pas rater le tremplin (ça peut arriver), et à ne pas se « splasher » lamentablement à l'atterrissage (ou devrais-je plutôt écrire « l'amerrissage » ?). Ne pas se laisser distraire par la jolie fille dans son hamac, en haut de l'écran.

Ensuite, les figures. Elles sont divisées en deux catégories : celles au centre du sillage du hors-bord, et celles sur les vagues formées par ce même sillage. En tout, quelques seize figures différentes peuvent être obtenues. Plus celles que l'on peut obtenir en « step », c'est-à-dire que pendant l'éxécution, le skieur passe une jambe par dessus la corde (une seule, parce que deux en même temps, ça serait risible).

Et enfin, le slalom. Il s'agit de slalomer (d'où le nom : slalom) entre six bouées dissiminées ça et là sur un vaste plan d'eau. Il faut faire attention à bien passer entre les portes de début et de fin de parcours, sous peine de disqualification. Si le slalom est réussi, on le recommence avec une longueur de corde de plus en plus diminuée, ce qui accroît logiquement et proportionnellement la difficulté de la chose. A noter que pour cette épreuve, un entraînement est possible, qui est tout compte fait bien utile.

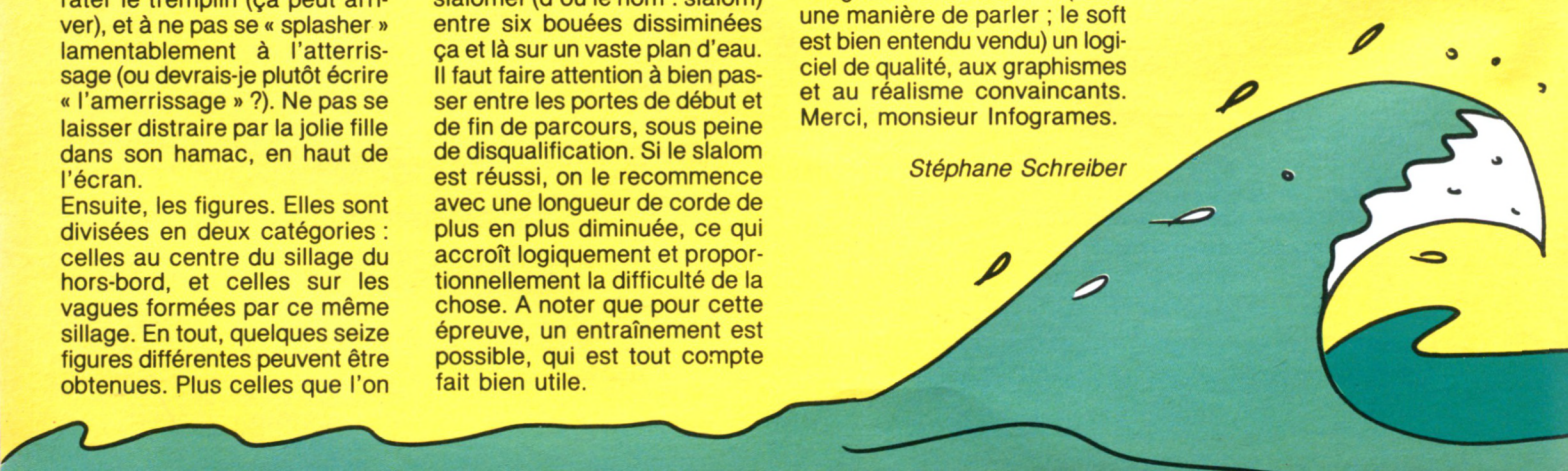
A la fin

Voici une simulation de sports marins qui a l'avantage d'être plutôt originale, mais et surtout de ne pas entrainer de trop fréquentes capitulations du joystick.

Infogrames nous offre là (c'est une manière de parler ; le soft est bien entendu vendu) un logiciel de qualité, aux graphismes et au réalisme convaincants. Merci, monsieur Infogrames.

Stéphane Schreiber

Editeurs : Infogrames
Genre : simulation sportive
Graphisme : ★★★★★
Interêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★★



Suite de la page 18

PUBLI-REPORTAGE

AMSTRAD FRANCE COMMUNIQUE

Amstrad expo : le phénomène Amstrad à la Porte de Versailles

C'est du 6 au 9 novembre 1987 qu'Amstrad va faire de la Porte de Versailles un lieu de rendez-vous obligé pour tous les passionnés de micro-informatique. Sur 1500 m², enfants, adolescents, parents, mais aussi professionnels vont pouvoir regarder, toucher, essayer tous les produits Amstrad et visiter la centaine d'exposants de logiciels, périphériques, etc., bref de tous les matériels soft ou hardware qui sont les complices du fameux crocodile.

Un paradis Hightech pour la jeune génération

Amstrad Expo pour connaître, apprendre, jouer. Cette année, les jeunes trouveront sur l'exposition des dizaines de nouveaux jeux pour s'amuser mais aussi pour apprendre ou se perfectionner dans de nombreux domaines.
Amstrad a décidé en effet de mettre l'accent sur l'immense bénéfice que les jeunes peuvent retirer de la micro-informatique. Des conférences et un grand concours surprise seront organisés dans ce sens avec plein de cadeaux à gagner.

N.R.J. sur l'expo

Enfin, à ne pas manquer... la présence de N.R.J. sur l'expo pendant 3 jours, avec ses animateurs vedettes, des jeux de la musique et une ambiance folle.

Traitement de texte, formation sur place à Amstrad Expo

Le traitement de texte Amstrad sera l'un des événements de l'exposition avec le nouveau PCW 9512 à imprimante à marguerite pour une impression "direction" et, unique en son genre, un logiciel correcteur d'orthographe. Finies les hésitations devant le mot compliqué, le 9512 donne la solution à chaque fois. Pendant toute la durée de l'exposition, les personnes compétentes formeront ceux ou celles qui le désirent à ce nouveau matériel.
Toutes les machines à traitement de texte Amstrad ainsi que les fameuses imprimantes qui les accompagnent seront bien évidemment exposées.

Une journée entièrement vouée aux professionnels.

Vous avez dit professionnels ? oui un vrai phénomène.
Parce que la micro-informatique Amstrad est en train de devnir un phénomène dans les entreprises mais aussi chez les commerçants, artisans ou autres professions libérales... Parce qu'en 8 mois seulement le PC 1512 a placé Amstrad en tête du marché professionnel, parce que le PC Amstrad c'est aussi l'avenir pour tous...

PC 1640 : les entreprises y trouveront leur compte

Le lundi 9 novembre Amstrad Expo ouvrira ses portes aux professionnels qui pourront voir et essayer la grande nouveauté Amstrad de cette rentrée, le PC 1640 écran EGA, version disque dur.

Un programme de conférences-débats pour les professionnels

A leur intention des conférences débat seront organisées dans une salle de 150 places prévues à cet effet.
Elles seront animées par un invité de marque. Les spécialistes les plus compétents y traiteront des problèmes brûlants de la micro-informatique professionnelle et des atouts qu'elle représente dans quelque secteur d'activité que ce soit. Ces conférences se proposent en effet de répondre aux interrogations d'un large éventail de professionnels : PME/PMI, artisans, commerçants, professions médicales, etc. mais aussi grandes entreprises.

Du 6 au 9 novembre Amstrad attend 50 000 visiteurs

50 000 personnes qui à la sortie en sauront plus et mieux sur la micro-informatique d'aujourd'hui... Bref, il serait dommage de ne pas en être...

Publicité Amstrad France

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO

TMPI LE NUMÉRO 1 DU SON INFORMATIQUE

MUSIQUE



SYNTHÉTISEUR MUSICAL
12 VOIES STÉRÉO
(C P C AMSTRAD EXCLUSIVEMENT)
CLAVIER TOUCHES PIANO 4 OCTAVES OPTIONNEL

INTERFACES M.I.D.I.
(P.C., C P C AMSTRAD)

PAROLE

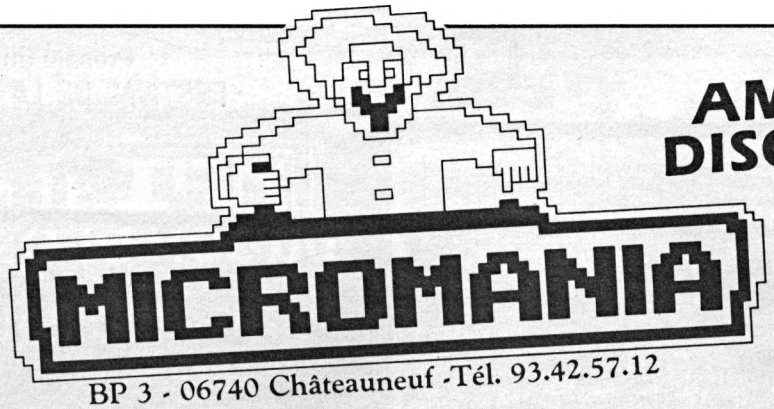


DES SYNTHÉTISEURS VOCAUX QUI PARLENT RÉELLEMENT FRANÇAIS

POUR
- THOMSON
- AMSTRAD
- P.C
- ORIC
- M.S.X.
- COMMODORE

DISPONIBLES CHEZ VOTRE REVENDEUR
VENTE DIRECTE PAR CORRESPONDANCE
PORT GRATUIT

TMPI TECHNI-MUSIQUE & PAROLE INFORMATIQUE
Rue Fontaine du Bac 63000 Clermont-Ferrand
NUMERO VERT 05 40 44 17
APPEL GRATUIT



AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVE+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **179 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK **145 F**
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY **185 F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
ERE HITS N°2 **225F**
+CRAFTON XUNK +ROBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALLBLAZER +FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES **145F**
+HIGHWAY ENCOUNTER
ELITE TRIPLE PACK **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER **225F**
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN **160F**
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREE HAWK+MIAMI VICE **145 F**
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF **145F**
PACK FIL N°2 **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE **145F**
+STARION +LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER **179F**
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS + 5è AXE **179F**
LORICIEL HIT 3 **179F**
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
GREEN BERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**
AMSTRAD GOLD HITS NF
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATLHON
+RAID + ALIEN 8 **145F**
THEY SOLD A MILLION N°2
+BRUCE LEE + MATCH POINT
+KNIGHT LORE **145F**
+MATCH DAY(Foot)
THEY SOLD MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD + DECATHLON
+SABRE WULF +JET SET **145F**

NOUVEAUTES

ACADEMY NF	145F
ALIEN US	149F
BATTLE SHIP NF	145F
BIVOUAC NF	145F
BLUE WAR	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CHARLY DIAMS	179F
COBRA(LORICIEL)	179F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GRYZOR	145F
GUNSLINGER NF	145F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MAG MAX NF	145F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
NINJA NF	145F
PAPER BOY NF	135F
PULSATOR NF	145F
QUARTET NF	145F
RYGAR	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
TRANTOR	145F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
VICTOR ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F

HIT PARADE

DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
LEADER BOARD NF	139F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
Les Passagers du Vent 2NF	285F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
ACE OF ACE NF	145F
ARKANOID NF	145F
ARMY MOVES NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
3D GRAND PRIX	140F
DEEPER DUNGEONS NF	145F

HIT PARADE

SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
STREET HAWK NF	135F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP GUN NF	139F
TOP SECRET NF	220F
TT RACERS NF	145F
WINTER GAMES NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
WORLD GAMES NF	145F

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BLACK MAGIC NF	145F
BOMBJACK 2 NF	139F
COBRA NF	139F
CONVOY RAIDER	145F
CAULDRON 2 NF	130F
COSA NOSTRA NF	195F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGON'LAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
GHOST N GOBBELINS NF	139F
HARRY ET HARRY NF	169F
HEAD OVER HEALS NF	145F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
KYA NF	195F
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIVINGSTONE NF	195F
MANHATTAN NF	149F
MARTIANOIDS NF	145F
MASQUE NF	179F
MASTERS OF UNIVERS NF	145F
M'ENFIN NF	179F
METRO CROSS NF	145F
MUTANTS NF	145F
NEMESIS NF	145F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SIGMA 7 NF	145F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TANK NF	145F
TERRA CRESTA NF	139F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THEATRE EUROPE NF	185F
THE SENTIENL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
UCHI MATA JUDO NF	135F
WIZZBALL NF	145F
ZOMBI NF	165F
ZOX 2099 NF	175F

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

Soldes démentes !

59 F

GALVAN	SHORT CIRCUIT
TENTH FRAME	THE GREAT ESCAPE
IMPOSSIBLE MISSION	REVOLUTION
LEGEND OF KAGE	ZORRO

PC 1512

PC 1512
ALBUM EPYX **225F**
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL **295F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS **245F**
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	95F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	225F
HMS COBRA NF	295F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
LE MAITRE DES AMES	245F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

BON DE COMMANDE
PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h en téléphonant au 93.42.57.12

* **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.

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre les disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

AMSTRAD CASSETTES



BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+SHOCK 95 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 125 F
COIN OP CLASSICS
+KUNG FU MASTER 95F
+CRYSTAL CASTLE+BREAKTHRU
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 95F
+HIGHWAY ENCOUNTER
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC 145F
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX 95F
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 99F
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F
HIT PACK 1
+BOMBJACK 95F
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING

LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER 149F
+3D FIGHT + RALLY 2
LORICIEL HIT 2 149F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT
LORICIEL HIT 3 149F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE
ALBUM MELBOURNE NF
+EXP FIST+STARION 95 F
+ROCK N WRESTLE+ RED HAWK
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F
AMSTRAD GOLD HITS NF
+ RAID + ALIEN 8 95F
+BEACH HEAD 2
+SUPER TEST DECATHLON
THEY SOLD A MILLION N°2 NF
+BRUCE LEE +MATCH POINT
+KNIGHT LORE +MATCH DAY 95F
THEY SOLD A MILLION N°1 NF
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF + JET SET 95F

NOUVEAUTES

ALIEN US	99F
BATTLESHIPS	89F
BIVOUAC	145F
CALIFORNIA GAMES	95F
CHARLY DIAMS	129F
COBRA(LORICIEL)	129F
EXOLON	89F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FREDDY HARDEST	89F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GUNSLINGER NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
L'OEIL DE SETE	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MISSION	129F
NECROMANCIEN	145F
THE LAST NINJA NF	95F
RYGAR	95F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREETSPORT BASKET	95F
TRANTOR	95F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THROME OF FIRE NF	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
AU REVOIR MONTY NF	98F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
3D GRAND PRIX NF	89F
CONVOY RAIDER	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
FLASH NF	139F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
IKARI WARRIOR NF	85F

HIT PARADE

INFILTRATOR NF	95F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MAG MAX NF	89F
MANHATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MARIO BROTHER NF	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	119F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	89F
TAI PAN NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TT RACER NF	89F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WINTER GAMES NF	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ZOMBI	135F

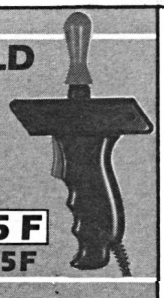
ACROJET NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
ATHELTES NF	135F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASTERIX NF	95F
BAT MAN NF	85F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
CAULDRON NF	79F
COBRA NF	85F
BLACK MAGIC NF	95F
COSA NOSTRA NF	135F
DEEPER DUNGEONS NF	95F
DONKEY KONG NF	89F
EXPRESS RAIDER NF	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
HEAD OVER HEALS NF	89F
IMPOSSIBLE MISSION NF	89F

INERTIE NF	135F
INVITATION NF	135F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	135F
Les Pyramides d'Atlantis	139F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	135F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	135F
METRO CROSS NF	95F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	155F
SABOTEUR 2 NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
TANK NF	89F
TARZAN NF	89F
TERRA CRESTA NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
THANATOS NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
WIZBALL NF	89F
WORLD GAMES NF	95F
ZOX 2099 NF	95F

Créez votre Album !
DÉMENT !
Chaque Jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	MARACAIBO
AMERICA 'S CUP	NIGHT SHADE
ANTIRIAD	RAID
BACTRON	REVOLUTION
GALVAN	SILENT SERVICE
GAME OVER	STREET HAWK
GREEN BERET	TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT	XEVIOUS
KYA	ZORRO
LEGEND OF CAGE	

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 poignee
- 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

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 10/87

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

GÉREZ VOS CAGNOTTES

La rentrée est synonyme de travail, c'est vrai. Mais comme nous ne sommes pas là pour jouer les bourreaux, nous survolerons comme à l'accoutumé les principaux titres de l'actualité ludique, parus ou à paraître. Après l'effort, le réconfort, n'est-il pas ?

ARRIVÉS

CLASH
Métal Hurlant

Le héros de l'histoire, mec paumé s'il en est, vient de retrouver sa môman, une lame insidieusement plantée entre les deux épaules. Le fait divers serait ma foi bien banal si l'idée saugrenue d'empoigner le poignard à pleine main n'avait fait que traverser l'esprit de l'infortuné. Le voilà pris au piège, face à un inspecteur qui serait bien tenté de trouver en lui un coupable. L'unique solution pour éviter l'inculpation, partir à la recherche du responsable.
Ce jeu d'aventure sur CPC vous fera vivre plusieurs heures de suspense et d'angoisse.

SAPIENS PC
Loriciels

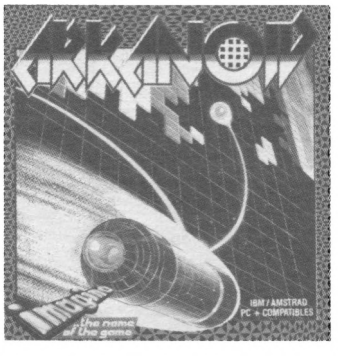
Qui a pu oublier les héros et les trois millions de lieux (comment vous ne les avez pas tous parcourus ?) de cette saga préhistorique ? Ceci c'était sur CPC. Vous les retrouverez désormais sur votre PC 1512, avec des performances peut-être encore plus poussées.

MICRO SCRABBLE PC
Leisure Genius

Tout comme il y a des fanas de mots-croisés, il existe également des inconditionnels du Scrabble. Ce mot barbare introduit en France depuis maintenant un certain nombre d'années, a en effet fait de nombreux émules. Voici donc, par le biais de la micro, une occasion supplémentaire de s'enrichir l'esprit, tout en s'amusant.
Micro Scrabble est disponible sur PC et compatibles.

ARKANOÏD PC
Imagine

Plus aucun d'entre vous n'est censé ignorer l'existence de ce fabuleux jeu, dont la fulgurante carrière a débutée dans ces lieux de débauches et de perdition, que l'on nomme des salles de jeux. Paru depuis un certain temps déjà sur CPC, sur Atari et bien d'autres encore, Arkanoïd fait aujourd'hui son entrée sur le monde PC.



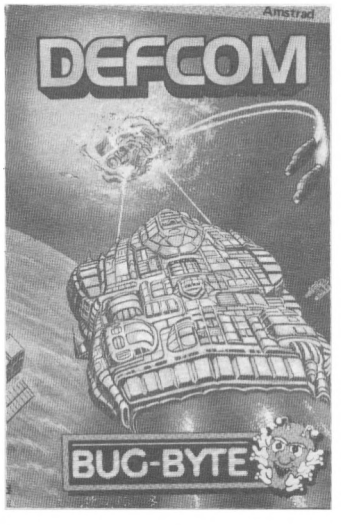
CHARLY DIAMS
Loriciels

On ne peut pas franchement parler d'une originalité transcendante du scénario. La course au trésor, on connaît. Mais il y a la manière de traiter un sujet, ne serait-ce que du côté graphique. Au travers de Charly Diams, on reconnaît une fois de plus l'empreinte Loriciels. Qualité graphique et animation sont au rendez-vous de cette chasse au milles diamants bleus, qui vous emmènera du golf du Bengale au désert du Ténéré, en passant par la compagnie Berrichone et la cordillière des Andes.



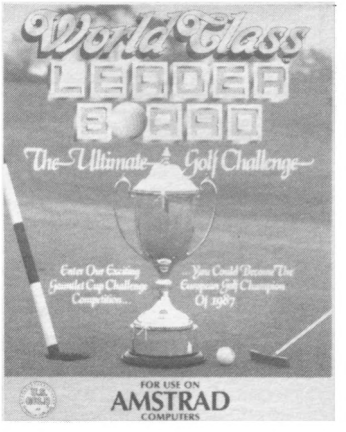
DEFCOM
Bug-Byte

La station orbitale de défense stratégique, qui peut encore sembler être un rêve à nos yeux, sera d'une réalité terrifiante en 2056. Vous l'avez deviné, l'action de ce jeu d'arcade se situe en plein milieu du 21e siècle. Plus précisément le 24 décembre, jour fatidique de l'arrivée des forces extra-terrestres et de la mise à pied de la station, qui se trouve transformée en une épée de Damoclès au-dessus de la tête des terriens. Votre mission, si vous l'acceptez (!), est de détruire les forces ennemies afin de libérer la terre du danger mortel que représente votre propre arme.



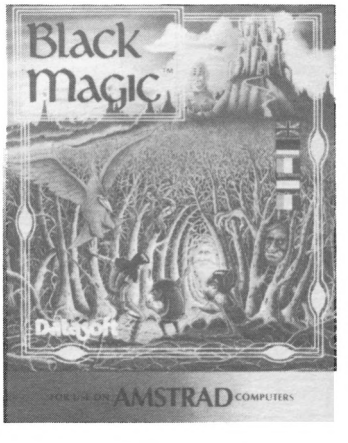
LEADERBOARD WORLD CLASS
US Gold

Si vous avez aimé Leaderboard, vous allez ADORER "l'ultime Tournoi de Golf" (World Class Leaderboard). Ce nouveau logiciel va vous emmener sur les plus grands terrains du monde : Saint Andrew, Doral Country Club et Cypress Creek. Répliques fidèles de terrains existants, ces trois parcours reproduisent les rapports de distance, les obstacles, les fosses de sables et les pièces d'eau. Simulateur faisant appel autant à votre réflexion (choix de stratégies et de clubs) qu'à votre mémoire (emplacement des "pièges" et obstacles...), cette suite à Leaderboard n'a qu'un but : vous amuser et vous entraîner suffisamment pour affronter un super défi : le Gauntlet Country Club créé spécialement pour les meilleurs. A essayer ABSOLUMENT. Pour CPC et PC.



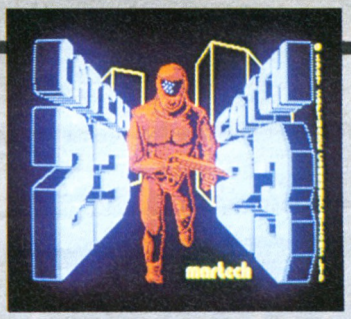
BLACK MAGIC
Datasoft/US Gold

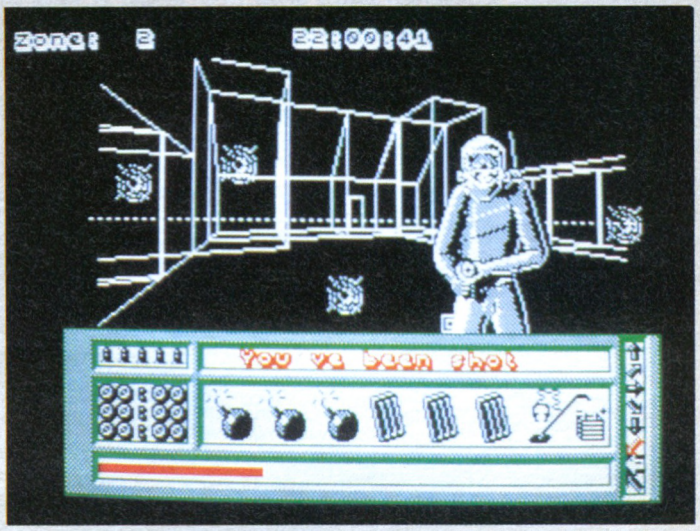
Depuis plus d'un siècle, les habitants du royaume de MariGold vivent sous la domination de Zahgrim Le Rouge. Les campagnes autrefois fertiles et heureuses sont maintenant peuplées de monstres hagards et errants. Les salles du château dans lesquelles l'on festoyait jadis sont devenues de pâles cachots... l'horreur, depuis que votre Maître, le Bon Anakar, a été vaincu par le Sorcier Rouge. Seulement voilà, Zahgrim a compté sans vous... car vous avez été l'apprenti d'Anakar lequel vous a laissé quelques pouvoirs. Votre mission sera de parcourir, dans un jeu d'aventure/arcade trépidant, le royaume afin de trouver la faille qui permettra de neutraliser Zahgrim et libérer le Peuple.



Suite page 33

CATCH 23





Vos services secrets et satellites espions (que feriez-vous sans eux ?) viennent de vous confirmer le pire : le vaisseau d'interception orbital ennemi CK23 est finalement opérationnel ! Capable de décoller et d'atterrir comme n'importe quel avion de ligne, ce nouvel appareil peut également se placer discrètement en orbite géo-stationnaire (ça ne vous rappelle rien ?) et guetter d'éventuels missiles ou satellites à détruire avec son armement très sophistiqué... Et puis comme un malheur n'arrive jamais seul, vous êtes - devant l'incompétence de vos services spéciaux - la seule personne à pouvoir espérer (ou oser) pénétrer dans le complexe d'expérimentation du CK23 pour en voler les plans et en profiter pour laisser une "bombinette". Bonne chance !

Une mission délicate

Si votre survie dans ce monde hostile ne l'est pas, une chose est certaine : la mission va être dangereuse... Le complexe militaire CK 23 est, géographiquement et militairement, l'un des sites terrestres parmi les mieux protégés. Le jeu commence donc avec votre parachute sur l'île (non déserte) dans laquelle est établi CK23. Gare aux patrouilles, aux mines et à votre montre : il est 22 heures et vous n'aurez, quoi qu'il arrive, que jusqu'à 6 heures, c'est-à-dire jusqu'au lever du soleil. A vous maintenant d'utiliser au mieux vos "huit heures" !

Un monde étrange, truffé de pièges

Dans leur parano, les militaires qui se sont installés dans l'île ont également fait fuir les populations locales qui vivaient tranquillement de leur pêche ; de nombreuses villes se sont transformées en agglomérations fantômes (utiles pour se camoufler) et l'île dispose également de cachettes naturelles telles que forêts touffues ou montagnes. Que sont devenus les habitants ? Peut-être de futurs alliés... Autre point positif, l'île dispose également de moyens de transport automatisés sous forme de navettes qui pourront rapidement vous emmener très rapidement d'un bout à l'autre de l'île.

Mais attention Une fois monté, vous ne pourrez plus en descendre avant l'arrêt programmé de la navette. Vos moyens de défense comprennent un "Senseur", des bombes à retardement avec des minuteurs, un pistolet-mitrailleur et trois chargeurs. Le "senseur" s'avèrera un moyen passif efficace pour éviter les ennuis ou s'y préparer : détecteur de présence, il permet notamment d'éviter les patrouilles de blindés ou de leur tendre des embuscades. Revers de la médaille, les troupes d'infanterie ennemie possèdent le même gadget et gare à vous ! Tirez d'abord et réfléchissez ensuite ! Bien entendu, vos réserves de bombes, détonateurs, munitions et même piles de vos senseurs (également utile pour repérer les mines dont le sol est parfois truffé) s'usent. Heureusement que certaines habitations sont visitables ! vous pourrez ainsi refaire le plein de ce qui vous manque. Merci monsieur Martech...

Editeur : Martech
Genre : aventure/arcade
Intérêt : ★★★★
Graphismes : ★★★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★★★

Un jeu bien réalisé même si, un peu, déjà vu

Le but du jeu sera donc de vous déplacer sur cette île, en évitant les pièges, les patrouilles blindées, les ennemis à pied et en visitant (parfois en "plastiquant") certains édifices ou lieux. Ceux-ci sont représentés sous la sacro-sainte 3D-Vectorielle, entendez graphismes "en fils de fer"... L'idée n'est pas nouvelle (Startrike, Mercenary, TauCeti, Academy, etc...) mais cette fois encore est suffisamment bien réalisée pour que l'œil s'habitue à des perspectives sans "faces cachées" et à des décors assez stylisés (allez donc faire un petit tour en "forêt" !).
L'écran a été en effet bien "travaillé" et la répartition entre ces graphismes 3D, personnages (qui sont, eux dessinés, et fenêtre de contrôle a été bien dosée. Bien sûr, on ne peut s'empêcher de penser, AU DEPART, à tous ces jeux précédemment cités (et dont nous sommes friands, il faut l'avouer !) mais on se fait très vite prendre à ce nouveau décor, à l'intrigue, à l'exploration des lieux et autres originalités propres de CATCH 23. Les sons (bruits de pas, coups de feu... sont réussis et remplacent une musique d'introduction à force un peu lassante... La rapidité d'affichage est tout-à-fait correcte pour un jeu de ce genre.

Viens sur mon île...

Ce n'est pas le tout mais il faut que j'y retourne : j'ai laissé (pratique, l'option Sauvegarde) mon héros dans un coin sûr de l'île mais on ne sait jamais... Ce qui est sûr c'est que, malgré des a-priori pourtant négatifs au départ, il faut avouer que Catch 23 est un très bon jeu, intéressant, agréable à regarder et à utiliser qui ravira tous les amateurs de ce genre d'aventure/arcade. A noter que (y compris en version K7) vous aurez droit à une carte, sommaire mais vous la compléterez, de l'île. Allez, vous partez y faire un p'tit tour ?

F.P.N.

AMSTRAD EXPO
Du 6 au 9 Novembre Porte de Versailles
PARIS

Programmez votre Amstrad VCR 4800 sans quitter votre fauteuil...

... pour 4590 F TTC.



Programmation sur la télécommande à cristaux liquides

- Avec le VCR 4800 entrez dans le domaine de la qualité.
- Magnétoscope Secam type H.Q.*.
- Système V.H.S.
- Entièrement compatible Canal +.
- Commandes et chargement frontaux.
- Télécommande complète - affichage à cristaux liquides - multi-fonction à infrarouges.
- Mémorisation de 5 programmes sur 14 jours avec visualisation du temps d'enregistrement.
- Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation.
- Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro.
- Fonction "T.R.P." : permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60', 90', 120', 150', 180'.
- 2 prises Péritel.
- Livré avec télécommande.
- Alimentation : 220 V - Télécommande 3 V.
- Consommation : 37 W/h.
- Dimensions : L 42 × H 10 × P 31 cm.

* H.Q. Haute Qualité.

AMSTRAD

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE

Mendès-France, M.C. R.C. Paris B 302 493 630.


PIRATES!
A LA RECHERCHE DE LA RENOMMEE ET DE LA FORTUNE SUR LES MERS
Simulation Action Aventure
ARRIVE PROCHAINEMENT SUR AMSTRAD CPC, IBM ET COMPATIBLES.
Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS
Pirates! Première simulation de batailles au sabre et à l'épée du monde
Un jeu plein d'action et de drame historique qui se déroule dans l'Espagne du XVIIème siècle, dans lequel vous jouez le rôle principal, celui du capitaine corsaire, pirate de toute pièce, si ce n'est que de nom.
Attaquez des galions chargés de trésors et pillez des ports où sont amassées des richesses. Apprenez à naviguer, à manier les armes et à éviter les mutineries.
Unique, Pirates est non seulement une histoire d'aventure passionante, mais il vous place également devant des décisions difficiles.
Votre succès décidera de la situation que vous aurez plus tard dans la vie. Comment finirez-vous vos jours? Noble prospère ou commun malfaiteur?
Pirate s'apprête à atterrir dans tous les bons magasins de logiciel.
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE
Commodore 64/128 Amstrad CPC ST
Prix Public Generalement Constatés
MICROPROSE FRANCE - 50, rue de la Condamine - 75017 Paris - Tél. : 45.22.57.01

MARCHE À L'OMBRE



Une méga-pub, une méga-digitalisation, une méga-musique et un méga-concours (avec nous, youpieeee !), est-ce suffisant pour faire un méga-jeu ? Réponse dans quelques instants.

Editeur : Infogrames
Genre : arcade/aventure
Graphisme : ★★★★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★★

Marche

Bon. Commençons par le commencement. Un petit voyou (1) de banlieu s'est fait dérober (2) sa mobylette (3), ce qui l'embête (4) drôlement, car il avait promis à sa fiancée (5) de l'emmener le soir même au concert de Renaud. Il part donc dans les rues de Paris (6) à la recherche de sa machine (7). Il faut qu'en moins de cinq heures (8), il ait pris les billets pour le concert, retrouvé l'engin, et soit passé chercher la fille, sinon elle partira (9) avec Dédé. Simple (10), non ?

Chouettos

Regardez les photos d'écran : les graphismes sont monochromes. Trois dessins dans le haut de l'écran, trois cases de BD, plutôt. On est tout de suite projeté dans une ambiance style bande dessinée, noire, bien suave, bien zone.
Le manque de couleur n'enlève en rien à la qualité des graphismes, bien au contraire. Pas plus d'ailleurs qu'à celle de l'animation sonore (je sais, aucun rapport, mais ça faisait une bonne transition). Celle-ci est en effet de première main, avec une reprise amtradesque de « marche à l'ombre » (dont les paroles sont gracieusement fournies dans le mode d'emploi du logiciel). Pour le reste, l'animation est bonne, les bagarres (11) sont réalistes. Reste l'intérêt du jeu. Les quelques personnes qui ont exploité ce jeu ne se sont pas réellement amusées. Toutes se sont lassées au bout de quelques minutes de jeu seulement. Dommage. Un jeu pas mauvais du tout certes, mais qui tient plus du coup commercial qu'autre chose. Rien à voir avec Prohibition.

Stéphane Schreiber

Version sous-titrée :

(1) : loubard
(2) : chourer
(3) : mob
(4) : emmer...
(5) : gonze
(6) : Paname
(7) : meule
(8) : plombes
(9) : se tirera
(10) : fastoche
(11) : bastons

NEMESIS THE WARLOCK



Ne confondons pas : ce Némésis-ci n'a rien à voir avec ce Némésis-là, programmé pour vous par Konami. Si les titres sont identiques, les jeux sont nettement différents.

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

The warlock

Ca veut dire « le sorcier ». Le jeu nous narre l'histoire d'un sorcier dénommé Némésis, dont l'unique but dans la vie est d'en finir une fois pour toutes avec le maléfique Torquemada. Lequel ne se gênera pas pour lui envoyer plein de bestioles maléfiques sur la tronche (les Terminators), juste histoire de justifier la réalisation d'un logiciel relatant son périple. Armé de sa fidèle épée Exessus, notre fringant sorcier pourra, au gré du jeu, disposer d'armes supplémentaires, comme par exemple un fusil, un fusil ou bien encore un fusil.
Le jeu se joue en plusieurs tableaux, et il va de soit que notre magique héros ne pourra en franchir un que s'il arrive à tuer tous les Terminators présents dans l'actuel champ de bataille. Las ! Certains Terminators morts ont l'outrecuidance de se faire encore remarquer, en devenant des zombies au regard menaçant et à la faux meurtrière. Ceux-ci sont certes plus difficiles à tuer que les Terminators, mais eux, une fois morts, ils le restent. De plus, il va de soit que plus Némésis prend de temps à quitter un tableau, plus le nombre de Terminators qui viennent l'embêter est grand. Conclusion, il faut en tuer le plus possible le plus rapidement possible. Simple, n'est-il pas ?

The worlack

Impossible de le nier, on est quelque peu déçu par ce jeu. Si ce n'est la finesse des graphismes et l'excellente musique d'accompagnement (écrite par Rob Hubbard, un vétéran du Commodore dont l'intrusion sur le CPC ne peut qu'être que remarquée et applaudie), on a l'impression d'avoir devant les yeux un de nos anté-dilluviens « Jet Set Willy » ou « Lode Runner ». Personnellement, je croyais ce genre de jeu banni depuis longtemps du catalogue des éditeurs, furent-ils britanniques.

Stéphane Schreiber

Suite de la page 26

METROCROSS
Namco/US Gold

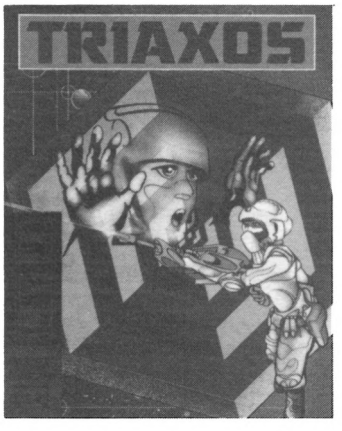
Faites-vous partie des rares esprits capables de penser en microsecondes au lieu de minutes... Si oui, vous avez déjà pensé la réponse et vous êtes prêt à affronter Metrocross, un jeu d'enfer qui va mettre à rude épreuve votre sens de l'équilibre, vos réflexes et la coordination de vos mouvements... Et vous vous retrouvez sur un skateboard, catapulté sur un trottoir bizarre permettant d'atteindre de grandes vitesses mais aussi semé d'embûches...
La course folle contre le chronomètre a déjà démarré et tant de niveaux restent encore à affronter ! Pour CPC.

TRANS ATLANTIC BALOON CHALLENGE
Virgin

Virgin vous offre l'occasion de votre vie : participer à la première tentative de record de traversée de l'Atlantic en ballon gonflé à l'air chaud. Inspiré d'une véritable course de ballons sponsorisée par Virgin, ce logiciel mi-simulation mi-arcade ne retrace pas vraiment le Fair play qui préside dans ce genre d'occasions. Dans le jeu, votre adversaire sera prêt aux pires bassesses pour triompher et remporter la course. A vous maintenant d'éviter ses tirs de missiles etc., voire même (et c'est peut-être une très bonne solution !) de riposter. Bonne chance et "fly Virgin" sur CPC !

TRIAXOS
Ariola/39 steps

Triaxos est la seule prison orbitale susceptible de retenir le seul homme encore capable de sauver votre monde en activant l'arme la plus puissante de la galaxie. Bien entendu, c'est vous qu'on a chargé de repérer et de délivrer cet utile prisonnier... Il va sans dire que cela ne va pas être une partie de plaisir (et pourtant, si !) car bien entendu des ennemis mal intentionnés vont tout faire pour contrecarrer vos projets. Dans ce jeu d'aventure/arcade, vous aurez 30 minutes pour sauver le prisonnier et le ramener au vaisseau. Pour CPC.



THE FOX IS BACK
Ariola/Reaktor

Sur huit niveaux, vous serez "Hawkins", le pilote du Star Fox. Après une guerre terrible entre les huit planètes du système Hyturian et une paix interplanétaire, votre système a été entouré du Rubicon, cube-frontière marquant le territoire de l'Alliance. Or quelqu'un a franchi le Rubicon ! Le sort en est-il jeté ? De vous et de votre bravoure va dépendre le sort de la Paix. La planète qui a pénétré dans votre système est visiblement hostile et prête à détruire tous les obstacles qui ont le malheur de se trouver sur son chemin. A l'aide de l'holocube (carte en trois dimensions du système), de vos armes et de vos instruments de navigation, arriverez-vous à triompher ? Pour CPC.

LES RIPOUX
Cobra Soft

Adaptation 100 % française d'un film 100 % français et 100 % drôle, voilà "les Ripoux", dernier challenge réussi par Bertrand Brocard de Cobra Soft. Le film a remporté deux Césars, a été vu par plus de 7 millions de gens : ce score sera-t-il dépassé par les résultats du logiciel ? L'avenir le dira. En tous cas, Cobra Soft a fait en sorte de conserver le ton du film et cela donne un logiciel qui est un cocktail (explosif ?) de plusieurs genres : aventure, arcade, enquête... Très original, complet, Les Ripoux vont vous emmener dans les combines : à vous « le rendez-vous des trotteurs », un petit bar lorgné depuis longtemps par l'un des héros (qui ne pouvait se l'offrir en restant honnête avec sa petite paie d'inspecteur)... Mais attention à la police des polices et gare aux bavures ! Pour CPC, PC 1512 et compatibles PC.

Suite page 33

AGREE AMSTRAD ATARI COMMODORE OLIVETTI

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
LE MULTI-SPECIALISTE DE LA MICRO INFORMATIQUE
sur 3 niveaux

AMIE vous renseigne PLUS AMIGA : DIDIER ATARI : THIERRY AMSTRAD : FREDERIC
AMIE vous en donne PLUS VOUS ACHETEZ POUR 100 F VOUS EMPORTEZ 10 F DE MAT. EN +
AMIE vous garantie PLUS 2 ANS DE GARANTIE SAV SUR PLACE DELAI 8 JOURS MAX.

Votre VIEIL ORDINATEUR 50 % de sa valeur
pour tout achat d'une unité centrale neuve.

ACCESSOIRES

MANETTES		PROTECTION		RANGEMENT	
QUICK SHOT 1	50	Pour Atari, Commodore,		Boitier plastique	
QUICK SHOT 2	60	Amstrad, Amiga, housse		10 DISK 3" 1/2	35
QUICK TURBO	135	toile plastifiée		10 DISK 5" 1/4	45
SWITCH JOY	145	CLAVIER	70	Avec serrure :	
PRO 5000	155	MONIT. MONO	80	100 DISK 3" 1/2	125
SPEED KING	130	MONIT. COUL.	90	100 DISK 5" 1/4	135
LE TAC 5	149	IMPRIMANTE	70		

IMPRIMANTES Interface et cordon compris		CONSOMMABLES RUBANS	DISQUETTES
CITIZEN 120 D	1950 F	MPS 801 (x2)	3" SF (x4)
STAR NL 10	2850 F	MPS 803 (x2)	3" 1/2 DF DD (x10)
MPS 10	3990 F	CITIZEN 120 D (x1)	5" 1/4 DF DD (x15)
MPS 20	4990 F	STAR NL 10 (x1)	5" 1/4 SF DD (x20)
NEC P6	5490 F	DMP 2 ou 3000 (x2)	K7 20 mn (x20)
		1000 FEUILLES PAPIER LISTING	

OCCASION Garantie un an		DEPANNAGE Garanti un mois	
C 64	1000	C 64	380
C 128	1500	C 128	420
C 128 D	2600	1541	380
1541	1000	6128	450
464 MONO	1200	520 STF	450
6128 COUL.	2900	MONIT. MONO	240
Et bien d'autres...		MONIT. COUL.	420
ALLO DAVID : 43.57.82.05		ALLO DAVID : 43.57.82.05	

COLLECTIVITE
Remise spéciale pour les groupes sur présentation de la carte COLLAMIE, renseignez-vous.
ALLO DANIELLE, 43.57.48.20

COMMANDEZ
Par téléphone
ALLO RACHEL
43.57.96.89
Par courrier
Bon de commande ci-dessous
Bientôt Par Minitel
Tapez 3615
Code AMIE

PAYEZ
Facilité AMIE 4 mensualités sans intérêt
Crédit CREG
Taux 18,24 % à partir de 1500 F après acceptation du dossier
Carte Bleue
Inscrivez le n° et la date de validité sur le bon de commande ci-dessous

AMS 10/87

BON DE COMMANDE

à retourner à AMIE VPC, 11 bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom ..... N° ... rue .....
Code Postal ..... Ville ..... Tél .....
Mon ordinateur est un : réf .....

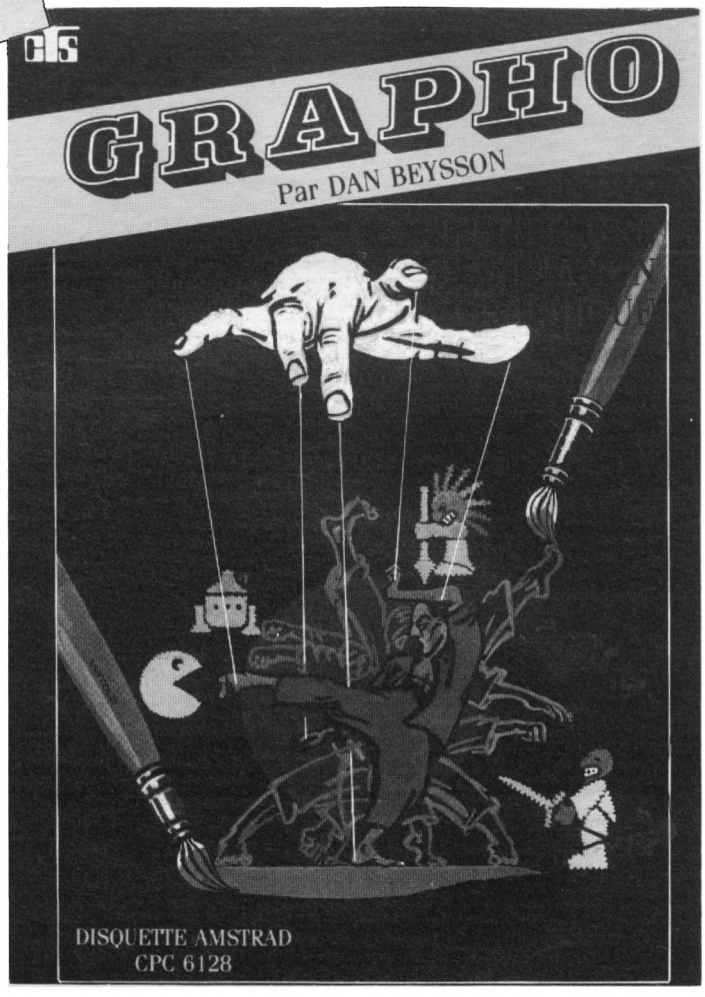
article	quantité	prix unit.	mont.
		Mont. Total :	

+ frais d'envoi PTT 25 F, transporteur 60 F
Ci-joint mon réglement par chèque ☐
CCP ☐
CB N° ..... Date de validité .....
Mes 10 % de produits en plus : (hors promotion)
Signature

AMIGA ATARI COMMODORE AMSTRAD

GRAPHO

Editeur : CTS
Genre : utilitaire graphique
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★
Utilité : ★★★★



Si vous vous sentez la verve graphique et l'hystérie de Tex Avery, voici un utilitaire qui vous permettra sans nul doute d'exprimer vos talents de créateur insoupçonné. Malheureusement, cet utilitaire n'a été conçu que pour les CPC 6128 en raison de son utilisation de la mémoire.

Présentation

Enfin un utilitaire pas trop difficile d'accès qui vous aidera à créer vos propres animations, des publicités, des dessins animés, des jeux et tout ce qui se présentera à votre imagination. A priori, après un certain temps d'expérience, vous ne devriez pas être limité dans vos créations. Il vous faudra simplement beaucoup de patience si vous voulez créer quelque chose de très net (du genre dessin points par points) mais je vous assure que le résultat est payant. Lorsque vous avez introduit la disquette dans le lecteur et fait "run democts", vous voyez alors une série de dessins animés (pas tous excellents) qui vous présentent une partie des possibilités du logiciel. En tout cas un point positif est à noter les dessins sont amusants et on a envie de les renouveler plusieurs fois (surtout les séquences accélérées un peu à la Charlie Chaplin). Mais revenons sur les caractéristiques propres du logiciel.

Présenté sous une boîte en plastique séduisante pour l'œil car on éprouve un certain équilibre dans le dessin de couverture, on est charmé par la description au dos de la boîte sur son contenu propre, à savoir : un éditeur graphique, un générateur d'animation, un jeu de plus de 40 rsx, un manuel d'utilisation. Commençons si vous le voulez par le manuel d'utilisation. La première page prévient l'utilisateur qu'il n'aura peut-être pas besoin de tout lire dans le manuel et ce en balisant les différents chapitres comme des sentiers de haute-montagne par des petits repères en début de paragraphe. Inutile de vous dire que les sentiers les plus faciles s'adressent aux débutants qui ignorent tout de l'informatique. Les autres paragraphes sont plus techniques et expliquent l'organisation de la mémoire et offrent quelques astuces. A la fin du manuel vous avez des exemples d'applications, également à la suite chaque description de rsx un peu délicate. Ces dernières sont au nombre de 43 permettant de sauvegarder un écran, de le restituer, de le modifier, de tracer une ligne, de faire vibrer l'écran, enfin tout ce qui est techniquement assez ennuyeux à réaliser en programmation.

Différences entre l'éditeur et le générateur d'animation

L'éditeur n'est rien d'autre qu'un programme vous permettant de créer les fonds d'une scène ou les décors. Cet éditeur est équipé de la plupart des fonctions nécessaires au dessin ; ainsi vous avez différents pinceaux, des fonctions de remplissages, de recopie d'un morceau de l'écran dans un autre espace, de définir un cadre de travail, d'agrandir ou de diminuer une image, de décaler, de se mettre en mode points et bien d'autres fonctions que vous découvrirez vous-même. La plupart des fonctions sont accessibles par des commandes. Par exemple en appuyant sur la touche L vous pourrez tracer directement une ligne. Les flèches du pavé numérique déplacent votre cadre défini préalablement. Bref tout est décrit avec concision et clarté.

Le générateur d'animation quant à lui vous sert à vérifier si votre animation vous satisfait. Il s'agit d'un programme à part qu'on lance par "run simul". Il vous demande alors les renseignements nécessaires à l'animation future. En fait, celle-ci sera constituée des nombreux dessins que vous aurez réalisés à l'aide de l'éditeur graphique et surtout du jeu des "rsx" supplémentaires. Précisons que l'éditeur graphique vous permet de sauvegarder sur disquette le fond de votre scène mais n'autorise pas la restitution sur imprimante. Nous n'en tiendrons pas rigueur car il s'agit d'un système de création et d'animation graphique comme le précise la notice. Afin de réaliser une animation digne de ce nom, vous avez à votre disposition plusieurs possibilités. Pour chaque pas d'animation vous pouvez indiquer si le motif de la séquence doit être superposé au décor ou incrusté devant le décor ou encore derrière le décor. Vous verrez apparaître fréquemment dans la notice le mot écran "invisible" ; il s'agit tout simplement d'un écran qui a été sauvegardé dans la bank de mémoire supplémentaire propre au 6128. Comme chaque écran a été repéré par un de vos paramètres il est facile de le rappeler quand vous le désirez. Il est bien-sûr logique que seul

à suivre p34

COMMANDEZ PAR TELEPHONE ALLO RACHEL (1) 43.57.96.89

LA BOUTIQUE
A.M.I.E.

Magasin : 11 bd Voltaire - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.48.20
Occasions et S.A.V. : 2 rue Rampon - 75011 PARIS Tél. : (1) 43.57.82.05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00



AGREE

UNITES CENTRALES

CPC 464 M	LECT K7 MONIT. MONO	1990
CPC 464 C	LECT K7 MONIT COUL	2990
CPC 6128 M	LECT DISK MONIT MONO	2990
CPC 6128 C	LECT DISK MONIT COUL	3990
PCW 8256	LECT DISK MONIT MONO + IMP. + TRAIT. DE TEXTE	4740
PCW 8512	2 LECT DISK MONIT. MONO	5930

GARANTIE 2 ANS

IMPRIMANTE COULEUR OKIMATE 20 + Cordon 2490 F

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		LECTEURS/IMPRIMANTES	
64 K RAM DK' TRONICS	490	CASSETTE	300
256 K RAM	990	DISQUE DD1	1690
256 K SILICON DISK	990	DISQUE FD1	1590
INTERFACES		DMP 2000	1690
RS 232	590	*CABLES*	
ADAPTATEUR MP1	390	DOUBLEUR	
ADAPTATEUR MP2	490	JOYSTICK	100
MULTIFACE II	570	RALLONGE 464	130
TELEMATIQUE		RALLONGE 6128	160
MODEM DTL 2000	1590	PERITEL	150
MODEM DTL 2000 +	1990	CENTRONICS	150
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	CABLE MAGNETO	70
PERIPHERIQUES PCW		*GRAPHIQUE - VIDEO*	
LECTEUR FDZ	1995	TABLETTE GRAPHIQUE	
EXTENSION 256 K	750	GRAPHISOPE II	990
CRAYON OPTIQUE	880	CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM MERCITEL	3390	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
RS 232	690	SCANNER DART	790
INTERFACE MANETTE	490	TUNER TELE	1390
PERIPHERIQUE PC 1512		DIGITALISEUR VIDI	990
DISQUE DUR 20Mo	3990	SOURIS AMX	690
DISQUE DUR 20Mo + CONTROLEUR	4990	*AUDIO*	
CARTE MODEM KORTEX	1480	SYNTHETISEUR VOCAL	540
IMPRIMANTE DMP 3000	2290	SYNTHETISEUR MUSICAL	980
IMPRIMANTE DMP 4000	3990	CLAVIER MUSICAL	1350
LECTEUR DISQUE FD3	1780	DIGITAL DRUM	370
INTERFACE MANETTE	420	INTERFACE MIDI	500
ENDURO RACER	89/139		

4 DISK 3" 100 F

PROMO

AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV . . . . . 4990 F

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		ASSEMBLEUR	105	GRAND LIVRE	
TRUCS ET ASTUCES	149	BASIC	100	DU PCW	179
PROGRAMMES BASIC	129	BASIC PLUS	100	BIEN DEBUTER	
AMSTRAD OUVRE TOI	99	GRAPHISME		AVEC PCW	129
LA BIBLE		EN ASSEMBLEUR	145	PROGRAMMATION	
DU PROGRAMMEUR	249	*SYBEX*		SUR PCW	149
LE LANGAGE		JEUX		TRUCS ET ASTUCES	
MACHINE	129	DE REFLEXION	78	PC 1512	179
GRAPHISME ET SON	129	JEUX D'ACTION	58	GUIDE DE REFERENCE	
PEEKS ET POKES	99	1er PROGRAMME	108	PC 1512	249
LIVRE DU		PROGRAMMES	82	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	PROGRAM		DE L'UTILISATEUR	128
LE LIVRE DU CPM	149	EN ASSEMBL	108	GUIDE DU BASIC 2	128
LA BIBLE DU 6128	199	CP/M PLUS	148	DOS PLUS PC 1512	128
PSI		CP/M 2.2	128	CLEF POUR GEM	195
LA DECOUVERTE		GUIDE		MS DOS GUIDE	
DE L'AMST	115	DU GRAPHISME	108	DU PROGRAMM	248
102 PROGRAMMES	120	GUIDE DU CP/M	148	PROGRAMM	
AMSTRAD EN FAMILLE	120	GUIDE DU BASIC	128	EN ASSEMBLEUR	268
CLEFS POUR		*PCW ET 5PC 1512*		TRUCS ET ASTUCES	
AMSTRAD N°	140	GESTION SUR PCW	17	TURBO PASCAL	149
TURBO PASCAL	135	CLEFS POUR PCW	215	LIVRE DU GEM	
CPM PLUS	100			PC 1512	199

PAYER EN 4 FOIS

LOGICIELS

LOGICIEL PCW		ORTHOGRAPHE	195/220	TRILOGY	89/139
MULTIPLAN	490	CARTE DE FRANCE	195/220	STAR RAIDER	95/145
D BASE II	780	CARTE D'EUROPE	195/220	TANK	89/139
POCKET BASE	790	*ARCADE/AVENTURE*		THE PAWN	../189
POCKET CALC	450	ARMY MOVE	89/139	ULTRON 1	../...
POCKET WORDSTAR	890	ARCANOID	89/139	WIZBALL	89/139
ALIENOR	1055	ASPHALT	115/165	WONDER BOY	95/145
DAMOCLES	1700	BARBARIAN	95/139	*SOCIETE*	
CRESUS	1175	BLACK MAGIC	95/139	CHIFFRES ET DES	
LOGICIEL PC 1512		CANADAIR	99/149	LETTRES	168/229
WORSTAR	750	COSAMOSTRA	135/195	MONOPOLY	168/229
SUPER CALC	750	CRAFTON XUNK	135/195	SCRABBLE	168/229
CALCOMAT	820	DWARF	95/149	TRIVIAL	
DATAMAT	820	DUNGEONS	95/145	POURSUITE	168/229
EVOLUTION SUNSET	1170	EXPRESS MAIDER	89/139	BRIDGE	168/229
FRAMEWORK		FLASH	139/195	*COMPILATION*	
PREMIER	1170	GAUNTLET	95/145	GOLD HIT II	89/139
MULTIPLAN JUNIOR	700	INDIANA JONES	95/145	TRIO	89/135
COMPTA CPC	950	KILLED UNTIL D	95/145	OCEAN HALL STAR	89/135
GESTION CPC	4200	LAST MISSION	135/195	HITS LOGITEL	
COMPTA SAARI	1980	LIVING STONE	135/195	1-2-3	140/...
FACTURATION SAARI	1980	MAG MAX	89/139	HITS PACK 1-2	89/135
GRAPHISME/MUSIC		MARCHE		*SIMULATEUR*	
SUPER PAINT	390	A L'OMBRE	145/195	ACRO JET	89/145
DR DRAW	649	MANHATTAN	125/...	ACE OF FACE	89/145
AMX PAGE MAKER	600	MASTER		F 15 STRIKE	104/159
ADVANCED MUSIC	350	OF UNIVERS	95/145	SILENT SERVICE	89/139
EDUCATIF		MUTANTS	89/139	*SPORT*	
ALGEBRE	195/220	NINJA	95/145	LEADER BOARD	89/139
EQUATION		PAPER BOY	89/139	WORD CLASS	89/139
INEQUATION	195/220	PROHIBITION	120/195	BASKET BALL	89/135
MOTS CROISES	195/220	QUARTET	95/145	SUPER CYCLE	89/139
DEMONSTRATION		ROAD RUNNER	95/145	500 CC	
GEOMETRIE	195/220	SAMOURAI		GRAND PRIX	114/159

CREDIT CREG IMMEDIAT

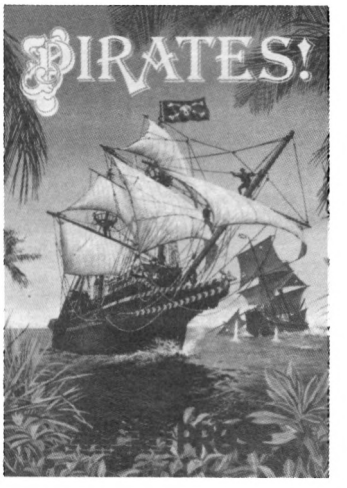
BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 31

Suite de la page 31

ANNONCÉS

CAPTAIN AMERICA
Go !

Go ! vous présente un nouveau jeu mettant en scène l'un des super-héros les plus connus des BD Marvel Comics : Captain America. Nous sommes le 4 juillet (chic ! je suis en vacances, Note Du Rédacteur) et la Fête Nationale (n'oubliez pas que nous sommes aux USA) bat son plein. Mais en fin de soirée le Président reçoit un invité imprévu et importun. L'ultimatum est précis : soit le président démissionne en faveur du terrible Dr Megalomann soit le monde sera plongé dans un chaos affreux à cause d'une bombe pointée sur l'Amérique, laquelle bombe contient un virus mortel.
Votre mission sera de neutraliser le lanceur de bombes du Dr Megalomann. Vos talents de Super-héros vont-ils vous aider à triompher du péril viral qui menace votre beau pays (avec un trémolo patriotique dans la voix...) ? Sur CPC.



TRANTOR - THE LAST STORMTROOPER
Go !

L'action se situe dans le futur, à quelques années lumières de là, dans un monde où la survie est essentielle et dans lequel une guerre terrible est sur le point d'éclater.
On va vous abandonner sur une planète étrangère seulement armé d'un lance-flamme (bonjour le méchoui !). Vous devrez vous frayer un passage pour traverser les différents niveaux que compte la planète. Mais attention, votre temps est compté ! Vous n'aurez que 90 secondes pour atteindre un terminal qui vous délivrera une lettre qui formera un mot de passe pour accéder à d'autres planètes. Arcade trépidante, Trantor vous fera risquer votre peau à chaque instant.

LES PIRATES
Microprose

Ho que voilà un titre qu'il est éloquent... Vous voici donc transporté dans le monde passionnant des pirates d'il y a quelques siècles. Ce mélange subtile d'aventure et d'action vous fera naviguer dans les caraïbes à la barre de votre navire, à la recherche de proies plus ou moins faciles. Vous vous retrouverez au cœur de fantastiques batailles navales où le bruit de canon fera place aux cris d'abordage.
Au bout de votre périple se trouve bien évidemment un trésor qu'il vous faudra découvrir. Parti à sa recherche, l'occasion vous sera offerte de rencontrer d'autres personnages, marins douteux ou hommes haut placer, qui peut-être feront avancer votre quête.

SRAM II PC
Ere Informatique

Dans le Sram numéro 1, la mission du héros consistait à sortir le roi Egres des griffes de malfaisants. Aujourd'hui, le roi a repris ses droits, mais la détention aidant, le sauveur dont le retour était tant attendu, s'avère être devenu un despote de la pire espèce. Un autre personnage rentre en scène, dont le seul rêve est de prendre le pouvoir. Malgré les multiples manipulations dont vous (le héros) faites l'objet de la part de ce dernier, vous n'écoutez que votre bonne conscience, et décidez — c'est d'ailleurs là le but du jeu — de faire un ménage salutaire en cette bonne planète.

l'écran visible pourra être conservé sur disquette. Mais attardons-nous sur les fonctions supplémentaires ou rsx.

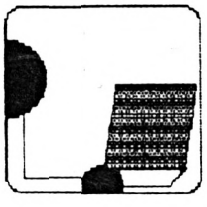
Les fonctions RSX

Bien que très facile d'utilisation il faut cependant être familiarisé avec ce genre d'appel de routine supplémentaire. Entreautres pour des problèmes de programmation la routine vous demande parfois de mettre le signe à, alors attention aux erreurs le programme ne le pardonne que très rarement. Les fonctions rsx demandent pour ce logiciel beaucoup de paramètres, ceci afin que vous puissiez vous y retrouver aisément dans toutes vos œuvres. Soyez vigilant lors du paramètrage afin d'éviter ce qui m'est arrivé : un bonhomme court de droite à gauche de l'écran et subitement un triangle vient à sa rencontre ; ce dernier imprévu donna naissance à une rencontre du troisième type !! Remarquez, pour éviter ce type d'accrochage, il existe une rsx qui teste si'il y a collision entre deux séquences. Mis à part ce genre de petit problème il ne peut plus vous arriver grand chose car vous êtes complètement assisté dans le séquencement des animations. Ainsi après avoir lancé une séquence le paramètre C vous indique si l'exécution a été correcte, si l'affichage est possible au cas où votre motif déborderait de l'écran, ou si votre motif n'est pas dans le cadre prédéfini par l'instruction |limit.

Les petits charmes cachés

Vous avez la possibilité de ralentir ou d'accélérer le déroulement d'une séquence ce qui peut donner, vous vous en doutiez des effets spéciaux assez amusants.
— Vous pouvez grâce à la fonction Igau ou Idro faire disparaître un dessin sur le bord de l'écran et le faire réapparaître en proportion de l'autre côté de l'écran. Un peu comme la technique des bandes dessinées ; vous avez la possibilité de faire apparaître seulement une partie d'un personnage si le reste est difficile à dessiner.
— Le plus séduisant parmi ces fonctions supplémentaires c'est l'intégration du test du clavier ou du joystick. Inutile de vous dire que si vous faites un jeu de tir ou autre vous serez surpris par la rapidité de réaction du programme ; et tout ceci à partir du basic. C'est à vous d'utiliser correctement les fonctions qui vous sont offertes pour ne pas ralentir l'exécution du test (Avec every ou after on fait des miracles).
— Il existe deux fonctions particulières dont une est assez singulière. Il s'agit de Ivibr qui fait vibrer l'écran (l'effet est le même que si vous rouliez en voiture sur de la tole ondulée) et de Ivue qui vous renseigne sur les coordonnées du point qui est vu selon un angle et une distance donnés (un peu trop sophistiquée pour l'exploiter au début).
Quoi qu'il en soit, il est toujours plaisant de voir arriver un logiciel original qui encourage les futurs créateurs à en faire de même. Lorsqu'on survole le manuel, on a tendance à s'inquiéter très injustement car après une heure ou deux de familiarisation avec les commandes de cet utilitaire on éprouve une réelle satisfaction personnelle d'avoir créé quelque chose. Alors artistes en herbe à vos pinceaux !!!

Ponticelli G.



ACLOR MICRO-INFORMATIQUE

FAMILIALE ET PROFESSIONNELLE
33 rue de la Rochefoucault 75009 PARIS
tél. : (1) 48.74.27.27

Métro :
- Trinité
- St Georges

PRIX D'OUVERTURE
Super Cadeau au 100 premiers acheteurs d'un Micro-Ordinateur

Distributeur :
— Amstrad
— Epson
— et des principales marques de micro-informatique

Logiciels :
— Jeux
— Familial
— Professionnel

- Formation
- Assistance
- Service après vente
- Dépôt-vente

Librairie : Technique

OUVERTURE le jeudi 1er Octobre 1987

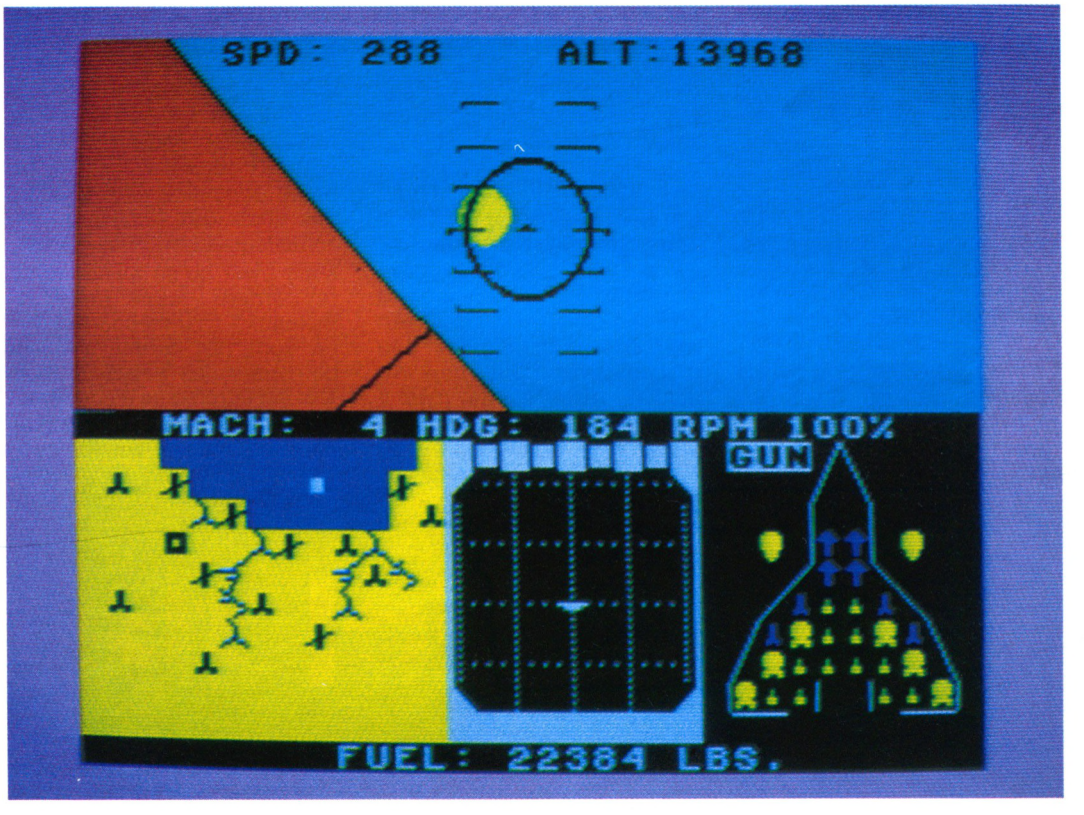
F-15 STRIKE EAGLE

Décidément, MicroProse ne changera jamais, l'éditeur ne donne que dans la simulation de combat, le plus souvent aérien. Comme si nos chérubins n'avaient rien de mieux à faire que se taper sur la figure sans arrêt.

Editeur : Microprose
Genre : simulation de combat aérien
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Originalité : ★★★

Simulation

Ce qui caractérise MicroProse, c'est que les programmeurs savent de quoi ils parlent (jusqu'au "big boss" de Micro Prose Software, qui est major dans l'armée de l'air américaine). Ainsi, sauf erreur d'inattention, l'utilisateur est sûr de retrouver dans les logiciels MicroProse un maximum de réalisme, tant au niveau des capacités de l'appareil qu'il pilote, qu'au niveau des différentes possibilités de jeu qui lui sont offertes. Ce qui, il faut bien l'avouer, est un facteur important. Hélas, la mémoire des ordinateurs est limitée, dans le cas de l'Amstrad, ses 64 Ko sont vite remplis. Il faut donc faire un choix, le plus judicieux possible : privilégier le côté esthétique (son, graphisme, etc.) du logiciel ou l'aspect simulation. MicroProse a choisi la seconde solution, on ne peut que l'en féliciter.



Bon

Cette longue introduction n'était destinée qu'à vous dire que si l'aspect extérieur de F-15 STRIKE EAGLE n'engage pas vraiment à l'achat, ses possibilités, la variété de ses missions et surtout son très grand réalisme de vol sont ses plus grands atouts. Et ils sont de poids.

Une fois le chargement fini, le joueur a le choix entre quatre niveaux de difficulté : "arcade", "rookie", "pilot", et "ace". Le premier n'est rien de plus qu'un vol d'essai, juste histoire de s'habituer au logiciel et aux réactions de l'avion. Le "rookie" est un "bleu", le "pilot" un vrai pilote, et l'"ace" un aviateur confirmé. C'est le niveau de jeu le plus difficile. Ensuite, pas moins de sept missions différentes sont proposées. Pour remplir correctement une mission, il faut détruire l'objectif, et retourner à la base, entier de préférence. Ce qui est plus difficile que ça n'en a l'air, vu le nombre sans cesse croissant d'ennemis qui viendront se mettre en travers de votre route (c'est une manière de parler ; il va de soi que l'avion peut décoller).

Avant que la partie ne commence vraiment, l'ordinateur demande un code d'identification (fourni dans la documentation), qui sert à autoriser le contrôle de toutes les armes disponibles.

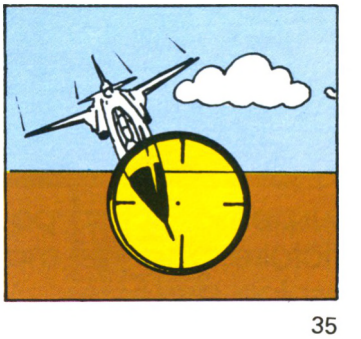
Comme mentionné plus haut, le réalisme de la simulation a été privilégié, au détriment du son et du graphisme. Ce dernier est réduit à sa plus simple expression : cockpit dans la moitié supérieure de l'écran, radar et quelques instruments de vol dans la moitié inférieure. De plus, les couleurs sont mal choisies, mais c'est une appréciation toute personnelle.

Quant au son, n'en parlons même pas. Un ronronnement incessant, voire gênant, est le seul "plaisir" sonore qui s'offre à nous. Quelques bruitages viennent heureusement de temps en temps briser cette monotonie (tirs, explosions...). Mais encore une fois, dans le cas de F-15 STRIKE EAGLE, il ne faut pas s'arrêter sur ce genre de détails.

Ouf !

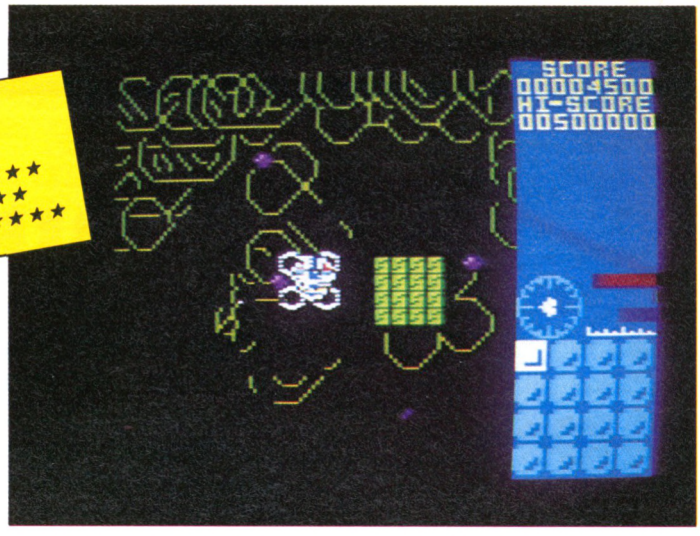
Bien sûr, cessons-là le sérieux, et finissons-en avec F-15 S.E. Il s'agit d'une excellente simulation de combat aérien, certainement la plus réaliste que j'ai pu rencontrer. Du moins sur CPC.

Stéphane Schreiber



MUTANTS

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



Reprenant le thème de la colonisation de l'espace assortie de quelques manipulations génétiques décisives, pour une victoire finale dans un conflit stellaire qui dure depuis plus de 600 ans, Mutants est un logiciel à la fois très classique et original.

Si l'intrigue (au demeurant tout-à-fait intéressante et digne de servir de trame à un roman de SF) se rapproche de situations similaires, le traitement et la mise en œuvre du jeu sortent un peu de la constuction classique. Un peu aventure, un peu réflexion, très arcade, Mutants vous proposera de remplir une mission pas si facile que ça...

Ça y est, vous êtes prêt pour le voyage ? Car ce n'est pas moins de seize systèmes galactiques que vous devrez explorer afin de récupérer des pièces qui serviront à la destruction de vos ennemis créant des mutants très dangereux pour votre espèce. Vous disposerez de quatre vies et d'un temps limité. Par ailleurs, vous disposerez de trois types d'armes qui seront là pour vous aider dans votre progression. Ce qui vient compliquer les choses, c'est que chaque lieu réclame en fait une arme bien particulière, en plus d'un peu d'entrainement. C'est déjà évident de rester en vie, mais il faut en plus savoir avec quelle arme on va se défendre. Par contre, ce qui est intéressant, c'est que vous pouvez choisir le « tableau » dans lequel vous voulez aller. Si les choses tournent mal, vous pouvez vous retirer pour épuiser ailleurs votre « capital-vie ». Autre petite originalité, une gestion des choix des armes et des zones sur la carte par icônes. Mais c'est qu'on s'énerverait facilement sur certains tableaux ! ! ! J'en connais qui ne vont pas tarder à nous demander des « Helps »... Le tout est agrémenté d'une musique agréable et de « Zoulis graphismes avec de zoulies couleurs » (Ce sont les premières influences des mutants). On se prend rapidemment au jeu de vouloir tout explorer, de réussir un niveau, puis un autre, puis encore un autre, et sous prétexte de ne « pas se laisser em... par une machine stupide », on prend beaucoup de plaisir à jouer avec ce jeu. C'est son but non ? Allez « casser » du Mutants, dans ce jeu tout il est bon... et n'hésitez pas à nous envoyer vos « trucs » pour éviter que notre testeur fou, la main crispée sur le joystick, ne le devienne complétement.

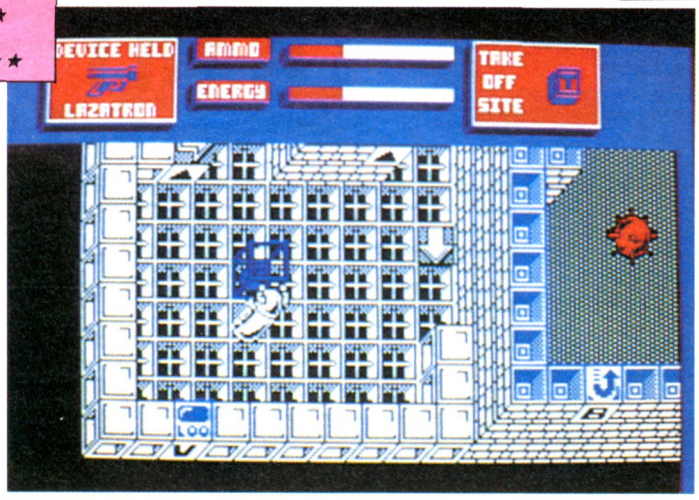


Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, match, vitesse, espace, espion, stratégie :
à vos manettes !

Mallette jeu PC :
Échecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.
PC et compatibles 295F*. Disquette.

Editeur : Gremlin
Genre : arcade/aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Appréciation : ★★★★

FINAL MATRIX



Bon, pas facile de ne pas s'emmêler les circuits à essayer de comprendre cette guerre entre Cratons et Bioptons. Peut-être parce qu'il n'y a rien du tout à comprendre... et à lire le scénario, on ne pourra qu'être affligé de constater que le Futur n'est pas plus réjouissant que le Présent ou le Passé : il n'est question que de guerre, d'otages. Il est temps de former l'Ordre du Joystick Pacifique...

Pour éviter de vous affoler les neurones sur ce qui n'est qu'une situation de plus, retenez que l'univers dans lequel vous vivez est composé de « Bons », les Bioptons, et de « Méchants », les Cratons. Pour récupérer les premiers otages des seconds : le Nimrod, un androïde aussi courageux que « désigné volontaire » par le gouvernement Bioptons pour récupérer ses otages aux mains des Cratons.

Situation passablement tendue et compliquée par le fait que le pauvre Nimrod ne sait ni où ni combien de compatriotes sont disséminés au travers de la Matrice.

Vous devrez aider Nimrod à localiser et délivrer les malheureux otages en parcourant la galaxie. Lorsque vous traversez une « matrice », vous avez la possibilité d'y atterrir et de l'explorer. Pour remplir cette mission, vous ne serez que faiblement armé et des armes, croyez-nous, vous en aurez besoin ! Dur, dur les ennemis... Si le jeu vous laisse théoriquement la possibilité de repartir d'une matrice pour une autre, il est des rencontres qu'il vaut mieux éviter sous peine de se retrouver bloqué pour un bon moment ; au début on trouve cela très drôle et puis cela devient vite agaçant... Pas évident, donc.

Pourtant, Final Matrix, malgré son intrigue embrouillée et sa difficulté apparente (peut-être ne suffit-il que de quelques heures d'entrainement ? !) est très correctement réalisé. Les graphismes sont très fins et les animations réussies. Seule la complexité qui finit par engendrer la monotonie peut être reprochée à ce logiciel. A noter que le chargement (long) est agrémenté d'un compteur indiquant le temps restant avant la fin du chargement (ça aide !) et des instructions dans une fenêtre sous la page de présentation. Bonne idée. Un jeu à voir et à essayer.

au fil des jeux !



Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan, Xevious. Amstrad CPC.
De 195F* à 245F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 2 :
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149F* à 195F*. Cassette ou disquette.

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

*Prix public maximum conseillé.

Les prix FIL sont imbattables.

LE HIT PARADE DE NOS LECTEURS

1 - **Bob Winner** (Loriciels)
2 - **Sram II** (Ere Informatique)
3 - **Le Passager du Temps** (Ere Informatique)
4 - **Arkanoid** (Imagine)
5 - **Cauldron II** (Palace Software)
6 - **M'Enfin !** (Palace Software)
7 - **Gauntlet** (US Gold)
8 - **Scoobidoo** (Elite)
9 - **Ikari Warriors** (Elite)
10 - **Fer et Flamme** (Ubi Soft)
11 - **Sapiens** (Loriciels)
12 - **Batman** (Ocean)
13 - **Barbarian** (Palace Software)
14 - **Lightforce** (FTL)
15 - **MGT** (Loriciels)
16 - **Les Passagers du Vent** (Infogrames)
17 - **L'Armure sacrée d'Antiriad** (Palace Software)
18 - **Trivial Pursuit** (Domark)
19 - **Masque** (Ubi Soft)
20 - **Bactron** (Loriciels)

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 moi-ci :

Alvarès Stéphane - *Cuers*
Blin Emmanuel - *Fontenay-sous-Bois*
Choisi Pascal - *Pointe-à-Pitre (Guadeloupe)*
Gros Christophe - *St-Jean-de-Maurienne*
Jeannot Laurent - *St-Germain-les-Arpajon*
Labrousse Rémy - *Guéret*
Laudrel Stéphane - *Viuz en Sallaz*
Michot Yann - *Thourotte*
Nico Olivier - *Strasbourg*
Rochette Hubert - *Ecotay l'Olme*

GEM système d'exploitation d'environnement graphique permet d'utiliser toute application écrite sous **GEM**.

Par exemple **GEM DESKTOP - GEM PAINT - GEM WRITE** ou **G MANAGER**.



G - MANAGER

Intégrateur bureautique comportant traitement de texte relié à une base de fiches à accès multicritères. Traitement de texte, fichier mailing. Travaille sous l'environnement graphique de GEM avec ou sans souris.

GEM + G MANAGER
Manuel en Français 120 p. : 490 F T.T.C.

SUPERCALC 3, puissant et rapide tableur. Gestionnaire de données . Visualisation des résultats par 7 graphiques différents.

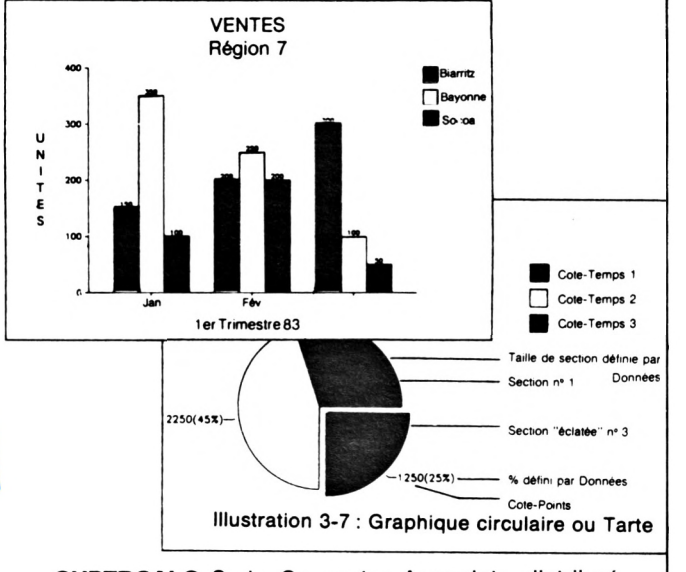


Illustration 3-7 : Graphique circulaire ou Tarte

SUPERCALC 3 de Computer Associate distribué par **TRAN** avec son Manuel en Français 480 pages à prix spécial de 890 F T.T.C. - 590 F T.T.C.

GEM / G MANAGER + SUPERCALC 3. L'ENSEMBLE DE CES LOGICIELS AVEC LEURS MANUELS EN FRANÇAIS DISTRIBUÉ PAR **TRAN** AU PRIX DE 790 F T.T.C.

Envoyer votre règlement CCP ou chèque bancaire à l'ordre de TRAN.

TECHNOLOGIE-RECHERCHE & APPLICATIONS NOUVELLES
ZI Les Fourches - Les Espaluns - Avenue Lavoisier
83160 LA VALETTE-DU-VAR - Tél. 94.21.19.68

tran INFORMATIQUE

PRIX INDICATIFS T.T.C. AU 01/07/87

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 !

BARBARIAN

méthodologies

— 1er combattant : le bloquer dans le coin droit de l'écran et lui donner des « coups au cou ».
— 2e combattant : idem
— 3e combattant : le bloquer dans le coin droit de l'écran et lui donner des coups de « la toile d'araignée de la mort », rouler une fois en arrière, une fois en avant et renouveler la « toile d'araignée de la mort ».
— 4e combattant : le bloquer dans le coin droit et lui donner des « coups au cou ».
— 5e combattant : idem
— 6e combattant : le bloquer dans le coin à droite de l'écran, le faire tomber en roulant et, dès qu'il se relève, lui donner des coups de pieds. Recommencer l'opération jusqu'à la mort.
— 7e combattant : lui donner des coups au corps.
— 8e combattant : idem.
— DRAX : quand Drax tire une boule de feu par terre, sautez en l'air sinon roulez par terre et l'écraser.

Envoi de Jean-Yves Damiani

d'autres trucs...

— Afin de battre les trois premiers barbares, il faut rouler et repousser l'ennemi jusqu'à ce qu'ils ne puisse plus bouger. Ceci fait, baissez-vous et tirez. Pour tous les autres, il faut les faire reculer avec une ou deux roulades puis reculez et poussez le manche du joystick vers le haut tout en « tirant ». (si dans ces deux opérations vous tombez, recommencez ces tactiques).

E.Bigues

Pour les quatre premiers guerriers, il faut les bloquer au fond (en faisant quelques roulades) et leur donner plusieurs coups aux jambes jusqu'à la mort. Pour les quatre suivants, il faut toujours les bloquer au fond et leur donner des coups de pieds.

Nota : il vaut mieux jouer avec le clavier pour les diagonales.

F.Sabatier

FLASH

des astuces

Pour se transformer à volonté, il suffit de faire un pas vers la droite, de s'arrêter et d'appuyer sur la flèche de droite. Pour reprendre de l'énergie, il faut détruire les bases. Attention, les soucoupes sortent des cratères qui ont un trou noir au centre.

Envoi de P. Aimar et B. Tassy

SCOOBI DOO

— Level 1 : gauche, monter escalier, droite, monter escalier, gauche, sauter trou, prendre votre amie.

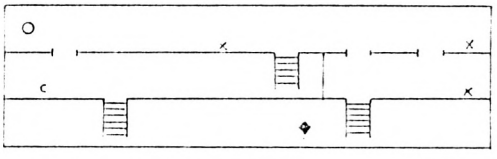
— Level 2 : gauche, monter escalier, droite, sauter trou, droite, prendre le deuxième escalier, gauche, monter escalier, droite, monter escalier gauche, descendre dans le trou, gauche, monter escalier, gauche, sauter trou, gauche, prendre votre amie.

— Level 3 : droite, monter deuxième escalier, gauche, sauter trou, monter deuxième escalier, gauche, monter escalier, droite, sauter quatre trous, descendre dans le cinquième trou, droite, sauter trou, gauche, sauter trou, prendre votre amie.

— Level 4 : gauche, descendre escalier, droite, descendre escalier, droite, descendre escalier, gauche, descendre dans le trou, droite, monter escalier, gauche, monter escalier, droite, sauter trou, droite, ne pas monter escalier, droite, sauter trou, droite, monter escalier, droite monter escalier, gauche, sauter trois trous, gauche, prendre votre amie... et vous avez gagné !

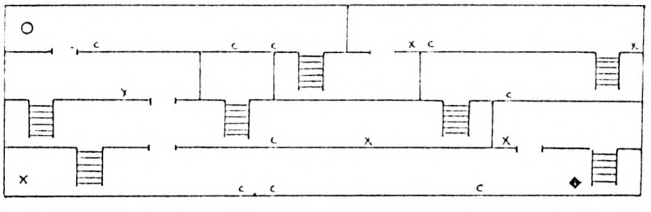
Envoi de Michael Carpentier

Niveau 1

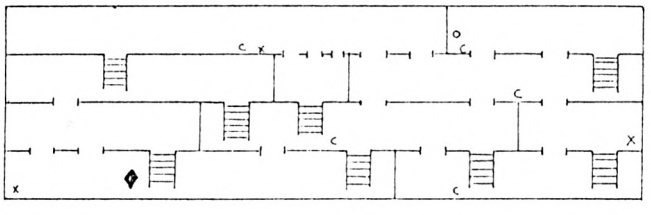


: escalier
: trou
: crâne
: vie
: départ
: arrivée

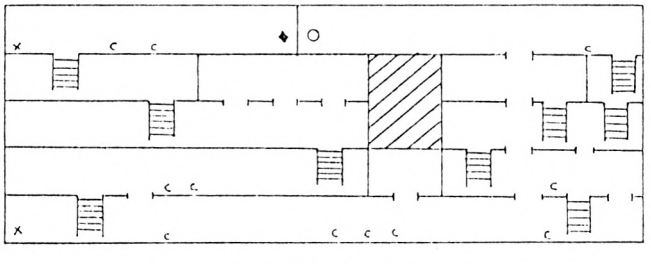
Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Envoi de J.L. Pouget



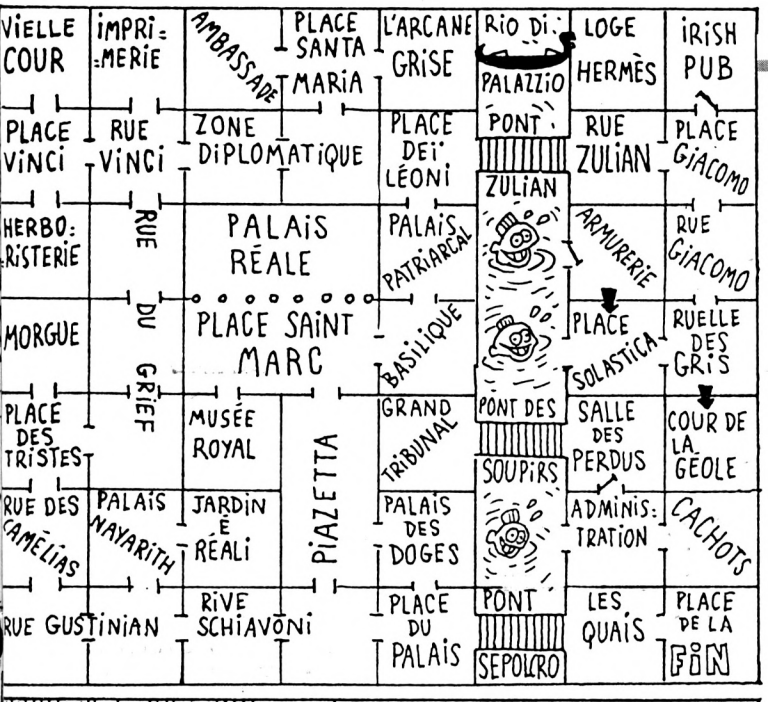
Plan de Masque d'après J.B. Kreisler, O. Coustham, E. Papillon et M. Boulant

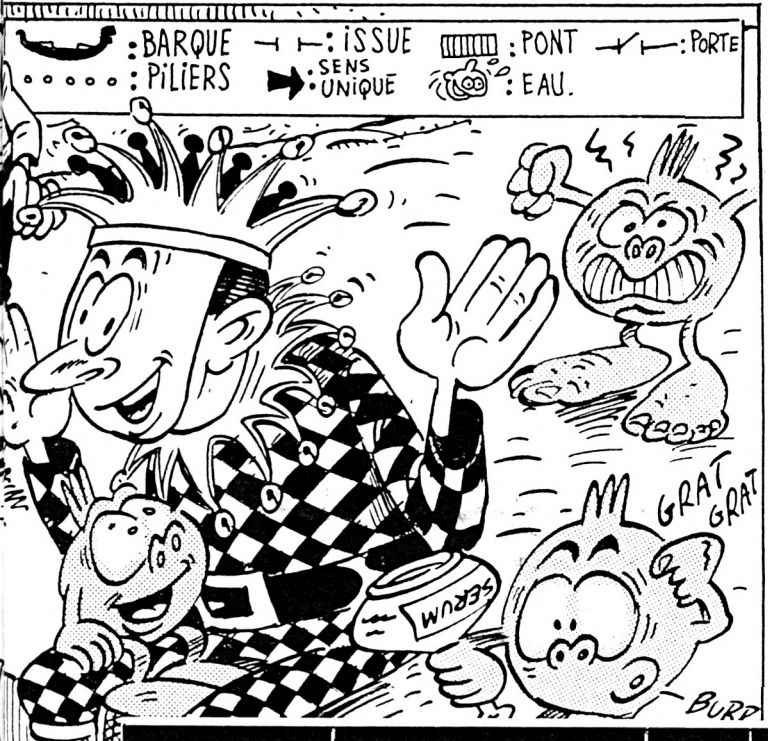
MASQUE

Masque (1) des fous	
porté par	: Alexis
crédibilité	: 00%
nervosité	: 00%
méfiance	: 99%

Masque (2) du prince	
porté par	: Xanthini
crédibilité	: 00%
nervosité	: 50%
méfiance	: 78%

Masque (4) du clown	
porté par	: Miguel
crédibilité	: 00%
nervosité	: 90%
méfiance	: 00%





MASQUE :

encore plus...

1 – Trouvez le sérum. Pour cela, il faut simplement demander à tous les personnages du jeu : « as-tu le sérum ? ». Habituellement, c'est la dernière personne interrogée qui l'a en sa possession.

2 – Trouvez un révolver (flingue). Il vous faut demander à tous les personnages « as-tu un flingue ? » (celui qui l'aura en sa possession répondra « mon arme n'est pas négociable » et il faudra le frapper pour la lui prendre).

3 – Trouvez une seringue. Procédez de la même manière que précédemment. Celui qui l'aura vous l'échangera contre le révolver.

4 – Trouvez le témoin. Pour cela, il faut « faire avouer » chaque personnage avec la seringue (surtout n'utilisez pas deux fois la seringue sur un même personnage sous peine de n'avoir pas assez de sérum pour tous). Le témoin vous indiquera le nom de l'assassin.

5 – Retrouvez le flingue. Vous le remarquerez : lorsque vous usez du sérum sur les personnages qui ne sont pas témoins, ils dénoncent le personnage qui possède le révolver. Retrouvez-le et volez-lui.

6 – Bien-sûr, l'arme que vous posséderez après le vol est « vide ». Il vous faut donc retrouver des balles... Celui qui en possède (Andréa l'armurier) vous les donnera en tant qu'ami.

7 – Il ne vous reste plus qu'à retrouver l'assassin et à le tuer...

Remarques : Pour gagner des points d'énergie, il est possible de se jeter à l'eau mais en gagnant des points d'énergie, vous perdrez des points de vie. Pour regagner des points de crédibilité, il faut payer les personnages du jeu (pour 100 crédits donnés, vous gagnez 3 points).

Envoi de J.B. Kreisler

Nom	Masque	Sexe	Profession	Sans masque
Alexis	Masque N°1 (Fou)	M	Serrurier	Barbe et chapeau + rose sur veste
Améthis	Clown	F		Décolleté noir
Andréa	Sorcière	M	Armurier	Barbe et col blanc avec 2 boutons
Dymov	Princesse arabe	M	Ambassadeur	Moustache et barbiche + col roulé
Equinox		M	Plutonnien	Lunettes de soleil
Francesca	croque-mort	F	médecin	Décolleté blanc cheveux noirs
Jeff	Grandes oreilles	M	Punk	T-shirt « punk not dead »
Jose		M	Marin	Tatouage sur le bras
Jiovani	Long nez et fin	F	Protecteur	Chapeau et cigarette + collier + rose sur veste
Lenina	Masque étoilé	F	Prostituée	Décolleté noir et cheveux blonds
Manuzio	Nez crochu épais	M	Imprimeur	Mal rasé, gros et chauve
Miguel	Masque N°4 (Clown)	M	Colonel	Borgne et galons
Pietro	Grand col et moustaches	M	Guérisseur	Grande barbe blanche
Rajaeh	Oiseau sur masque	F	Diplomate	Voile + serre-tête bleu
Rastas	Masque triste	F	Professeur	Croix sur la poitrine et foulard blanc
Salvador	Roi	M	Electricien	Mal rasé, chemise à carreau
Xanthini	Masque N°2 (Prince)	M	Fossoyeur	Tunique noire + porte un médaillon

LE PASSAGER DU TEMPS

Pour ceux qui sont encore perdus dans « Le passager du temps », voici la solution *complète*

1re partie

Examine poubelle – Prends journal – déchire feuille – Glisse feuille sous porte – Secoue porte – Secoue porte – Tire feuille – Prends clé – Ouvre porte – Nord – Examine sous meuble – Prends pile – tiroir – Prends torche – Examine poche – Prends pièce – Eteinds lampe – Dévisse ampoule – Mets pièce dans douille – Allume lampe – Est – Prends clé à douille – Ouest – Nord – Examine tableau – Prends feuille – Examine feuille – Nord – Assis – Aide – Caresse chat – Examine sous blouse – Sud – Est – Examine meuble haut – Prends huile – Examine meuble bas – Prends allumettes – Examine sur frigo – Ouest – Allume allumettes – Chauffe feuille – Allume interrupteur – Descends – Allume torche – Sud – Est – Nord – Examine sous groupe – Sud – Ouest – Nord – Monte – Eteinds interrupteur – Ouest – Sud – Examine sous lit – Lis lettre Examine chevet – Examine livre – Nord – Est – Sud – Sud – Examine boite aux lettres – Prends circuit – Nord – Ouest – Ouest – Allume ordinateur – Cat – Charge DEMARRE – Eteinds ordinateur – Est – Tourne tableau Prends livre de DUMAS – Nord – Haut – CODE – Tire manette – Prends carte CPU – Bas – Sud – Est – Allume interrupteur – Descends – Ouest – Sud – Soude circuit – Nord – Est – Monte – Eteinds interrupteur – Ouest – Ouest – Allume – ordinateur – Charge DEMARRE – Eteinds ordinateur – Est – Tourne tableau – Prends livre de DUMAS – Nord – Haut – CODE – Enfiche carte CPU – Tire manette – Pousse manette.

2e Partie

Nord – Nord – Est – Est – Nord – Discute avec repasseuse – Discute avec repasseuse – Sud – Est – Discute avec PATFOL – Ouest – Ouest – Ouest – Sud – Siffle – Danse avec fille – Danse avec fille – Danse avec fille – Nord – Engage équipage – Ouest – Ouest – Nord – Navigue – Navigue – Navigue – Nord – Est – Feu – Ouest – A l'abordage – Examine bateau – Examine cabine – Prends pavillon Sud – Navigue – Navigue – Navigue.

3e Partie : *port Enalie*

Nord – Est – Lance grappin – Monte – Nord – Ouest – Tue garde – Examine prison – Discute avec homme – Discute avec homme – Discute avec homme – Discute avec homme – Tends les mains – Frappe sol – Souleve dalle – Descends – Monte – Examine armure – Ecoute princesse – Remercie princesse – Descends – Nage – Coupe grappin – Ouest – Sud – Navigue – Navigue – Nord – Est – Feu – Ouest – A l'abordage – Examine bateau – Examine cale – Prends vivres – Sud – Navigue – Navigue – Navigue – Nord – Sud

4e partie : *l'île de Loe'nic*

Prends liane – Sud – Montre bijoux – Echange bijoux – Est – Répare pont – Nord – Donne vivres – Prends pirogue – Sud – Ouest – Nord – Nord – Nord – Navigue – Nord – Est – Feu – Ouest – A l'abordage – Examine bateau – Examine coffre – Prends or – Sud – Navigue – Nord

5e Partie : *l'île des pirates*

Jette ancre – Mouille chaloupe – Monte dans chaloupe – Rame – Rame – Rame – Porte chaloupe – Ouest – Pose chaloupe – Ouest – Nord – Nord – Nord – Montre bague – Donne or – Discute avec oncle – Sud – Sud – Sud – Est – Porte chaloupe – Est – Pose chaloupe – Monte – Est – Nord – Appelle HOQUET – Sud – Ouest – Descends
Monte dans chaloupe – Rame – Rame – Rame – Rame – Leve ancre – Sud – Navigue – Navigue – Nord

6e Partie : *la Fin*

Sud – Sud – Est – Nord – HOQUET discute avec les indigènes – Monte dans pirogue – Nord – Oncle discute avec HOQUET – Nord – Nord – Est – Sud – Ouest – Nord – Est – Sud – Lis feuille – Sud – Est – Sud – Ouest – Examine colonnes – Mets bague dans œil – Baisse bras – Arrête sonnerie – Sud – Achète journal – Lis journal – Lis journal – Nord – Nord

NDLR : merci à tous ceux qui nous ont envoyé une solution. Vous êtes trop nombreux (plusieurs dizaines) pour pouvoir être tous cités...

GAME OVER

Pour ceux qui ont des difficultés avec la première partie et qui voudraient bien accéder à la suivante, voici le code qui leur permettra d'accéder à la deuxième planète : 10 218.

Attention ! Celle-ci est encore plus compliquée et truffée de pièges...

Envoi d'Olivier Lambert et Laurent Jouvent

GUNFRIGHT

Dans un numéro précédent, vous avez eu droit au plan de Gunfright. De mon côté, j'ai trouvé un petit truc : dans la ville on rencontre des femmes et des hommes oranges qui sautillent à la même place en tendant les bras. En fait, ils nous montrent la direction à prendre pour trouver les bandits.

Envoi d'Estelle

STRIKE FORCE HARRIER

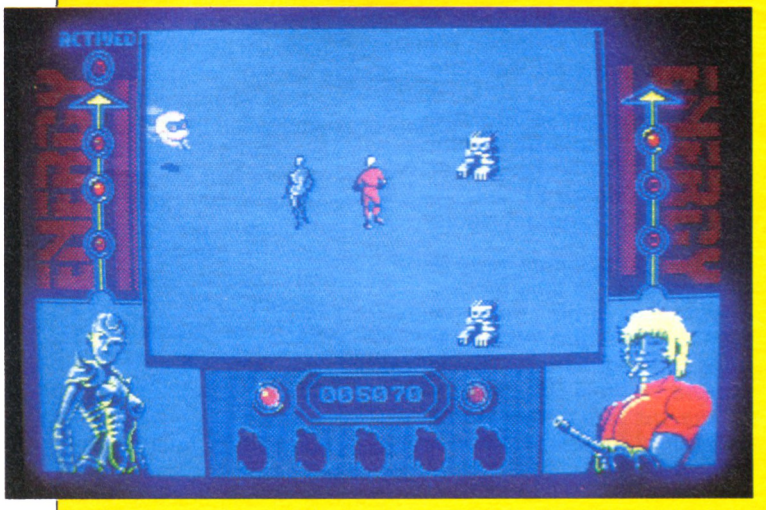
une méga-vitesse !

Comment traverser au moins 15 zones en 135 secondes au lieu de 16 minutes ? Il suffit, après le décollage, de se positionner à une altitude (Height) de 49867 pieds, puis après avoir rétabli l'avion, dirigez-le dans le sens contraire à celui où vous allez ! Mettez ensuite votre avion sur le dos et mettez vos réacteurs en position, de pousse verticale (touche « 3 »). Le sens dans lequel vous irez ne sera pas toujours celui que vous désiriez, faites donc d'abord quelques essais. Dès que vous serez arrivé aux nuages, recommencez le processus. Par ailleurs, après avoir abattu un avion ou détruit un char, tirez plusieurs coups de suite dans le vide : cela vous permettra d'augmenter vos scores...

Envoi de Jean-Charles et Denis Nade

COBRA

LORICIELS



Dernière minute ou l'art d'obtenir des scoops. Hé oui ! Deux minutes exactement avant le bouclage de votre journal préféré, notre rédacteur en chef adoré revenait de chez Loriciels, arborant un sourire à la fois content et mesquin : il ramenait en exclusivité le prochain hit de Loriciels, Cobra.

Adaptation

Tout droit tiré du dessin animé japonais du même nom, et diffusé sur Antenne 2 et Canal +, ce logiciel vous emènera dans une aventure époustoufflante, à la recherche de Dominique, enlevée par le démoniaque Salamandar. Accompagné de l'androïde féminin (!) Armanoïd (celle-là, quelle casse-briques !), Cobra, n'écoutant que son courage et votre joystick, se rue à son secours. Le principe du jeu obéit à des lois que semble s'être fixées Loriciels depuis quelque temps : décor en 3D (comme dans "Flash" ou "Mission"), avec un scrolling multi-directionnel (encore "Flash"), graphismes de Bernard Masson (qui semble devenir, pour le plus grand plaisir de nos yeux, le graphiste attitré de Loriciels).

Un peu de patience

Vue l'heure plus que tardive à laquelle G.B. nous apporta Cobra, vous comprendrez aisément qu'il n'y en ait pas de critique plus avancée dans ce numéro d'Amstrad Mag. Qu'à cela ne tienne soyez persuadés qu'elle n'en sera que plus irréprochable... le mois prochain. Salut les p'tits fous.

7.

Suspens en plein ciel...



145 F*

SELECTIONNE PAR LA fnac
POUR LES JOURNEES "SIMULATEURS DE VOL"
Rendez-vous les 25-26 novembre 87
à l'auditorium de la fnac - Forum des Halles

MISSIONS EN RAFALE

A bord du plus sophistiqué des chasseurs modernes, vous vous initiez aux techniques du pilotage lorsque soudain, l'alerte est donnée. Sur votre écran radar apparaît le premier appareil ennemi. Votre mission : l'intercepter à tout prix. Un coup d'œil au tableau de bord : tout est OK. Vous poussez la manette des gaz à fond. A vous de jouer !

*Prix public maximum conseillé
Thomson MO-TO : Cassette ou disquette
Atari ST : Disquette
Amstrad CPC : Cassette ou disquette
PC et compatibles : Disquette
De 145 F* à 245 F*

FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

Les prix FIL sont imbattables.

T'AS PAS UNE REPONSE ?

T'as pas une réponse ?
Comme d'habitude, voici la page qui est réservée à vos appels de détresse et aux réponses que vous pouvez, par notre intermédiaire, adresser aux aventuriers stressés...
En tout cas, il faut avouer que c'était bien parti et que cela continue ! Nous recevons en effet une quantité de « helps » en tous genres, déjà publiés ou en passe de l'être. Merci à tous ceux qui nous (et vous) aident à composer et alimenter régulièrement (et qualitativement !) cette rubrique qui est d'abord la vôtre.

***Q :** Quelqu'un aurait-il la gentillesse de me donner quelques renseignements et indices sur Vera Cruz ? Quelle est l'immatriculation de la BMW et comment la trouver ? Comment retrouver Georges Lerat et Hubert Delroche ? Peut-on avoir des renseignements sur Lerat Georges et Blanc Gilles en les demandant aux prisons ? Si oui, comment ? Peut-on retrouver Stan et Phil ? Comment examiner le bouton et le fil de coton noir ?*

Mike Errecart

***Q :** Je lance un SOS aux lecteurs qui ont résolu l'Aigle d'Or. J'ai les deux clés, l'aigle de plomb, le diamant bleu et même l'aigle d'or (à ce stade du jeu je me suicide ne sachant pas ressortir de la pièce !) Je ne sais donc pas accéder aux passages secrets par les cheminées avec la clé d'or ni me débrouiller dans les pièces obcures d'où on ne peut ressortir pour allumer sa torche. Merci de toutes les indications que vous pourrez me fournir.*

Hélène Dumur

NDLR : Allez, un petit effort pour cette lectrice qui "fidèlement" alimente la rubrique Help...

Q> Dans Zorro, comment délivrer la segnorita ?

Thibaud Bussière

Q> Dans Dan Dare, Où est le quatrième objet ?

L. Sharif

Q> Comment peut-on prendre les sept pièces du Batcraft sans être bloqué dans Batman ?
Où sont situées les boites de contrôle dans Airwolf ?
Comment poser l'armure dans Antiriad ?
Comment arrive-t-on à la ville sans être bloqué par la toupie dans 3D Fight ?

Christophe Soares

Q> Dans One, comment accrocher un seau d'eau à la porte ?
Dans saboteur II, quels sont les codes qui permettent de changer de mission ?

M. Jouvet

Q> Qui peut nous dire comment, dans Kung Fu Master, passer le bossu du quatrième étage ?
Dans Sapiens, comment avoir la peau d'ours pour bénéficier de la protection de Sloom, chef des Pieds Agiles ?

J. Inc

Q> Comment faire pour entrer dans un édifice ou traverser une rue de Manhattan 95 en travers ?

Thierry Passolunghi

Q> J'ai un problème avec l'Aigle d'Or. J'ai réussi à dénicher le diamant bleu mais pour les deux autres objets, rien... Je suis bloqué devant une grille impossible à ouvrir et je ne peux m'aventurer dans une pièce sans recevoir une grille sur la tête ! Comment m'en sortir ?

Olivier Leduc

Q> Dans Fer et Flamme, comment doit-on pénétrer dans la citadelle de Khaal et comment tuer les golems Tagors ?
Où trouver l'épée dont parle la légende de skantu (le poème) et à quoi sert-elle vraiment ?
Peut-on retrouver le passage secret du temple des Amhdets (dans l'observatoire) et comment l'ouvrir ?

Christophe Vanderstraeten

Q> Je suis coincé dans la Cité Perdue : je suis bloqué depuis un mois dans le bureau. A chaque fois que je pose une question, il me répond soit « OK... » soit « vous ne remarquez rien » ou « il faut fouiller la pièce ». Comment procéder pour continuer ?

Sylvain Lelièvre

Q> Comment tuer Morvelinh (le monstre vert) au 25e chapitre de Stryfe ?
Dans Infiltrator, comment programmer l'A.D.F ?
Dans le Passager du Temps, comment former l'équipage ? Que faire à la taverne ? Comment aller au tripot ?

Fabrice Dubois

Réponses

A Eric Gleize dans The Apprentice : le trésor, le fer à cheval, le bouclier, le livre de magie et l'image ouvrent chacun une entrée secrète. Pour trouver l'image, il faut dès le départ les descendre deux fois. Puis, après avoir tué le monstre, il faut entrer dans la paroi rocheuse, trouver un passage et, là y trouver la fameuse image. Dans Greeen Beret, pour ne pas avoir des dizaines de soldats sur le dos, arrangez-vous pour que trois soldats vous suivent (de près de préférence) et ainsi, vous ne rencontrerez personne jusqu'à la fin du tableau.

Jean Baptiste Euzet — Beauvais

A Jean-Pol : Dans Rambo, vos instructions consistent à pénétrer dans un camp de prisonniers et à prouver, par des photos, la présence de soldats américains. Vous devrez ensuite rejoindre un hélicoptère. Une fois parvenu dans l'hélicoptère, il faut chercher le lance-fusée qui est à bord pour détruire l'hélicoptère qui vous précède. L'hélicoptère vous ramènera alors automatiquement à votre base.
Dans Ghostbusters, il existe en effet un moyen d'entrer dans le temple de Zuul, lorsque l'énergie PK de la ville atteint 9999, l'ordinateur va vous demander de vous y rendre. Dirigez alors votre voiture sur le temple, attendez que le monstre soit un peu au dessus de la porte, dirigez-y votre « fantomicide » et appuyez sur <FEU>. Essayez ceci de telle manière que deux de vos chasseurs de fantômes franchissent la porte.

Julien Serhani — Villeuneuve d'Ascq

Dans commando, pour ne pas être submergé par les tirs des camions et des soldats dans « l'area 3 », il faut jeter une bombe sur l'avant du camion ce qui provoque sa destruction et celle des soldats qui sont à l'intérieur de celui-ci.

Stéphane R.

A Jean Claude (N° 24)
Dans le mystère de Kikekankoi, il faut entrer tous les ordres à l'impératif. Donc, pour sortir des magasins, écris : SORS.

Laurent Gargol — Miramas

A Dehongher Valéry (N° 24)
Grâce au réseau Diamant, vous pouvez joindre d'autres services :
— autre brigade de Gendarmerie :
ex : DEST Gie St-Galmier
Message renseignement sur affaire X
— brigade départementale de recherche judiciaire
ex : DEST BDRJ St-Etienne
Message identification de Dupont Léon
— centre de recherche et de rapprochement judiciaire
ex : DEST CRRJ LYON
Message demande de renseignements sur objet (ou personne)
— un commissariat de police
ex : DEST Ciat MARSEILLE
— les Renseignements Généraux : ex : DEST DG
Message renseignement sur X
examens : Autopsie Sydney et Balistique

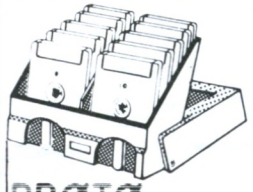
Eric Bur — Sarreguemines

JESSICO

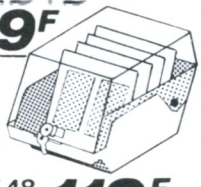
Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boitier Proto	10X3"	59 F
Boitier DS40LA	30X3"	99 F
Boitier JSY 48	48X3"	119 F
Boitier DS40LB	45X3.50"	99 F
Boitier JSY 80	80X3.5"	119 F
Boitier DD50L	50X5.25"	119 F
Boitier DS100L	100X5.25"	149 F



PROTO 59F



JSY 48 **119F**

Boitiers livres avec serrure + cles

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban Brother M1009	59 F
Ruban Citizen 120D	59 F
Ruban DMP 2000	59 F
Ruban DMP 3000	59 F
Ruban DMP1	59 F
Ruban PCW 8256/8512	59 F

PERIPHERIQUES

Adapt. Peritel MP-2F CPC	450 F
Crayon Optique Dart	330 F
Digitaliseur Dart DMP2000/3000	725 F
Discology	350 F
Extens. Mémoire 640 K PC1512	350 F
Grafpad Tabl. Graph.8256 FR	1990 F
Grafpad Tabl. Graph. PC FR	2490 F
Interface Série/PAR. PCW	890 F
Interface Série RS 232C CPC	590 F
Lecteur DDI-1	1990 F
Lecteur FD-1	1590 F
Multiface 2	490 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC	649 F
Souris Cameron PC	649 F

dk'tronics

Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/6128	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	290 F
Ext. Mémoire 64K/464	445 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

CABLES D'EXTENSION

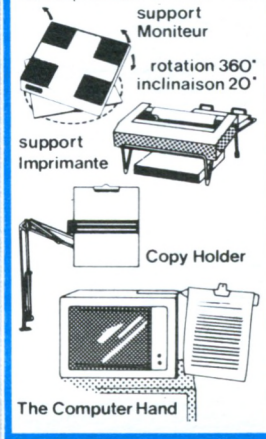
Ne restez plus collé à votre ordinateur!

Cable Centr. Ams/Impr.	140 F
Cable Ecran/Clavier	140 F
Cable Extens. Joystick	65 F
Cable Extension Port	170 F
Cable FD1	110 F
Cable Magnéto Cassette	55 F

ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

Copy Holder	189 F
Etiquet. 89X36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Mouse Mat (Tapis)	75 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12"	139 F
The Computer Hand	79 F



UTILITAIRES PCW

Act 1	749 F
Aliénor	960 F
Azerty	245 F
C. Basic	590 F
D. Base 2	760 F
Datamat	550 F
DB Compiler	750 F
DR. Draw	590 F
DR. Graph	590 F
EX Basic	250 F
Fact+Stock Damocles	1650 F
Genecar	199 F
Gestion Domestique	240 F
Gestion Fichiers	250 F
L'Intégré	685 F
Masterfile 8000 SGBD	530 F
Multiplan	478 F
Opticaisse	760 F
Paye Logicys	990 F
PCW Graph 8256	395 F
PCW Paint 8256	350 F
Pocket Base	720 F
Pocket Calc	390 F
Pocket Wordstar	790 F
Quick Mailing	490 F
Rotate	350 F
Tas-Sign	280 F
Tasprint 8000	220 F
Tasword + "Mail Merge"	430 F
Télé Tutor	475 F
Toolbox	740 F
Turbo Toolbox	590 F
Wordstar 8256	790 F

HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

Housse CPC 464 Coul.	99 F
Housse CPC 464 Monoch.	94 F
Housse CPC 6128 Coul.	99 F
Housse CPC 6128 Monoch.	94 F
Housse DISC FD1	65 F
Housse IMP. DMP 2000	75 F
Housse IMP. DMP 3000	75 F
Housse PC 1512/1640 Coul.	109 F
Housse PC 1512/1640 Monoch...	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F
Mouse-House	59 F

Housses: jeu complet

UTILITAIRES PC

Aliénor 2	1630 F
Calcomat	690 F
Compta LPC	1120 F
Compta Memsoft	1600 F
Compta Saari	2350 F
Copy 2 PC	490 F
D Base 2 PC	1150 F
Datamat	725 F
Fact + Stock Memsoft	1770 F
Flight Simulator	399 F
Framework 1 5''1/4	1150 F
Gem Draw	970 F
Gem Draw Busin.Lib.	420 F
Gem Font Driver Pack	420 F
Gem Font Editor	970 F
Gem Graph	970 F
Gem Program Toolkit	1940 F
Gem Work Chart	970 F
Gem Write	970 F
Javelin 5 1/4	2100 F
KX Com Kortex	460 F
KX Mail Kortex	2200 F
KX Serv+Kaliop Kortex	2200 F
KX Tel Kortex	1750 F
Multiplan Junior	559 F
Paie Crésus	1950 F
PC Tools	490 F
Print Master Plus	275 F
Quick Basic Compiler	1150 F
Quick Mailing	790 F
Reflex	950 F
Sidekick	350 F
Supercalc 3	860 F
Tas-Sign	370 F
Tasprint	370 F
Tasword + "Mail Merge"	470 F
Textomat	750 F
Turbo Database	650 F
Turbo Editor	650 F
Turbo Gameworks	650 F
Turbo Graphix	650 F
Turbo Jumbo	2790 F
Turbo Pascal 87+BCD	1090 F
Turbo Prolog	930 F
Turbo Tutor	325 F
Windows + Write + Paint FR	1390 F
Word Junior	939 F
Wordstar 2000	860 F
Yes You Can 1512	1070 F

VIDEO K7

Vidéo K7 E1 20 Fuji	47 F
Vidéo K7 E1 20 Goldstar	43 F
Vidéo K7 E1 80 Fuji	51 F
Vidéo K7 E1 80 Goldstar	47 F

PORT 60F par boites de 10

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde compatibles avec tous les ordinateurs autofire garantie 12 mois

Joystick Cheetah 125+ ..... 95 F
4 boutons de tir, très sensibles, une merveille en main.

Joystick Cheetah Mach 1+ .. 149 F
Confortable, robuste, précision, microswitch inégalée. 8 directions de contrôle, recentrage automatique, socle 4 ventouses, poignée indestructible

Joystick Phasor One ..... 115 F

Cheetah Powerplay ..... 239 F
Spécial PC Recentrage automatique. Poignée indestructible. 3 touches de tir. Ultra sensible. 8 directions de contrôle à 360°. Armature métallique. Le n° 1 des Joysticks PC

Doubleur de Joystick ..... 79 F



UTILITAIRES CPC DISC

Agenda	150 F
Amsword	235 F
Budget	215 F
C.A.O.	399 F
Cahier de Texte	160 F
Calcumat	390 F
Carnet d'Adresses	160 F
Compta Aliénor	1450 F
D Base 2	650 F
Dart Graph Digit C+D	879 F
Datamat	425 F
Devis Travaux	1265 F
Easy Amscalc	235 F
Easy Amscode	179 F
Facturation Plus	1389 F
Gestion de Fiches	195 F
Gestion Documentaire	169 F
Gestion Domestique	195 F
Initiation Basic	235 F
Intégré 1	480 F
Logigraph	290 F
Mastercalc 3	350 F
Masterfile 3	350 F
Minifile	145 F
Multiplan	478 F
Pocket Base	770 F
Pocket Wordstar	850 F
Salut l'Artiste(DAO)	175 F
Tas-Sign	280 F
Tasprint	220 F
Tasword	350 F
Textomat	399 F
Turbo Database	650 F
Turbo Graphix	650 F
Turbo Pascal Opt. Graph.	899 F
Turbo Tutor	299 F
Wordstar	690 F



PROTO !

DISQUETTES 3" pour AMSTRAD

18F90*



* à l'unité - Par 100

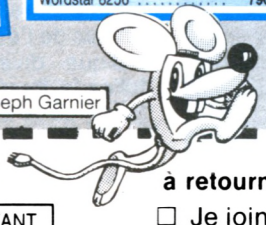
Ref.	5	10	20	50	100
3" CF 2	115 F	220 F	410 F	975 F	1890 F
5"1/4 SFDD	–	75 F	140 F	325 F	600 F
5"1/4 DFDD	–	80 F	150 F	350 F	680 F

* Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans
Livrées dans boites + enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 28F Les dix

POSITIF

NOUVEAU ! Boutique à Nice "HOLLYWOOD STARS", 8 bd Joseph Garnier



BON DE COMMANDE *EXPRESS*

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

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

*DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

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

carte bleue CB

date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....

N° ET RUE .....

VILLE ..... CODE POSTAL

Signature obligatoire

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

Précisez pour quel ordinateur : 464 ☐ 6128 ☐ PCW ☐ PC ☐

GOLF TROPHÉE



Nouveau : le golf comme si vous n'y étiez pas ! C'est l'incroyable promotion que vous propose actuellement Cobra Soft avec leur logiciel Golf Trophée. L'auriez-vous cru, il s'agit là d'une simulation de golf. Incroyable, non ?

Editeur : Cobra Soft
Genre : simulation sportive
Graphisme : ★★★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★
Originalité : ★★★
Appréciation : ★★

Après le "run" fatidique, apparaît un menu, qui propose les options suivantes : jeu, entraînement, vent, terrain, nombre de joueurs.

Golf, d'accord...

Commençons par la fin : de un à dix joueurs peuvent s'affronter simultanément, ce qui n'est quand même pas mal du tout. Les options terrain et vent permettent de modifier certains paramètres, comme les extrémas pour la force du vent, la hauteur de l'herbe, l'épaisseur du sable, l'âge du capitaine, etc.

Enfin, entraînement et jeu permettent respectivement (âmes sensibles s'abstenir, je vais vous faire une révélation incroyable) de s'entraîner et de jouer (je vous l'avais bien dit). Après avoir sélectionné l'option jeu, le premier trou se charge et apparaît à l'écran : le vert foncé correspond au "rough" (herbe haute), le vert moyen, au "fairway" (aire de jeu), et le vert clair, le "green" (herbe basse). Un peu de noir symbolise les arbres, tandis que, s'il y a lieu, le bleu représente des étendues d'eau. La balle, de la taille d'un pixel, est dessinée en blanc (la couleur est variable : on peut l'avoir rose), tandis que le trou est noir (hum !). En bas de l'écran, une fenêtre indique divers paramètres, telles la force du vent, la distance de la balle, etc.



... Mais trophée, pourquoi ?

On se le demande encore. Un cadre blanc entoure l'écran de jeu, dans lequel se balade un viseur censé indiquer la direction du tir. Ce qui n'est pas vraiment des plus pratiques pour viser correctement, si je puis me permettre cette remarque désobligeante. De plus, la balle est trop petite pour être honnête ; il faut vraiment avoir de bons yeux pour la détecter. Enfin, et je gardais le pire pour la fin, il est quasiment impossible de doser à volonté la force de tir : en effet, un indicateur de force est bien présent, mais il est sans cesse en mouvement. De ce fait, il faut appuyer juste au bon moment sur le bouton de tir pour lancer la balle à la force désirée. Nous eussions de loin préféré qu'il soit possible de doser exactement, au milligramme par centimètre carré près.

Bref, ce jeu s'avère très vite lassant, voire même embêtant, et encore, c'est parce que je dois être poli. Cobra Soft fait mieux d'habitude.

Stéphane Schreiber



TOUJOURS PLUS LOIN AVEC

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

POUR EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS, FAITES VOS ÉCHANGES AVEC LE PLUS IMPORTANT CENTRE FRANÇAIS DE LOGICIEL DE JEUX. PASSEZ A L'ACTION, VOLEZ VERS DES MONDES INCONNUS ET DANGEREUX, PRÊT A COMBATTRE.

TOURNEZ LA PAGE ET DÉCOUVREZ UN CHOIX FANTASTIQUE DE CASSETTES ET DE DISQUETTES

→ → →

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

ATTENTION: La valeur de la première colonne est la valeur de reprise des logiciels envoyés pour échange.
La valeur de la deuxième colonne, le prix de vente des logiciels commandés.

NOUVEAUTÉS SIGNALÉES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALÉS PAR ▽

CASSETTES

	1001 BC	37 75
	1942	27 55
▽	3 D FIGHT	15 35
▽	ACE	39 79
	ACROJET	44 89
	ACTIVATOR	24 49
	ALIEN 2	34 69
	ALIEN 8	15 30
	ALIEN HIGWAY	27 55
	AMELIE MINUIT	29 59
	AMERICA'S CUP	39 79
▽	AMSTRAD ACADEMY	44 89
	ANNALS OF ROME	57 115
	ANTIRIAD	39 79
	ARKANOID	44 89
	ARMY MOVE	44 89
▽	ASTERIX	34 69
	AU REVOIR MONTHY	47 95
	AVENGER	32 65
	BACTRON	24 49
	BAD MAX	29 59
	BALL BREAKER	49 99
▽	BALLE DE MATCH	24 49
●	BALOON CHALLENGE	49 99
	BARBARIAN	47 95
	BASKETT BALL	44 89
▽	BIGGLES	24 49
	BIG 4	39 79
	BILLY LA BANLIEUE	32 65
	BLACK MAGIC	47 95
	BLADE RUNNER	24 49
	BLAGGER	24 49
▽	BOMB JACK	19 39
	BOMB JACK 2	37 75
	BOUNDER	37 75
	BREAKTRHU	24 49
	BUBBLER	47 95
▽	BRUCE LEE	15 30
●	CANADAIR	52 105
	CAMELOT WARRIORS	47 95
●	CATCH 23	52 105
	CAULDRON 2	24 49
	CESNA OVER MOSCOU	69 139
●	CHALENGE GOBOTS	49 99
●	CHIFFRES ET LETTRES	89 179
▽	CHILLER	15 30
	CITY SLICKER	24 49
	COBRA	32 65
	CODENAME MAT 2	15 35
	COMBAT LINX	22 45
	COMMANDO	19 39
▽	COMPUTER HITS 10	29 59
●	CONFLIT	54 109
	CONFUZION	33 75
●	CONVOY RAIDER	47 95
	COSA NOSTRA	62 125
	CRYSTAL CASTLE	47 95
	CRYSTANN	82 165
	DAMBUSTER	25 55
	DAN DARE	44 89
▽	DANDY	34 69
	DANGER STREET	62 125
	DEACTIVATOR	24 49
	DEATHCATE	47 95
▽	DEATHVILLE	32 65
●	DEATHWISH	47 95
	DEEP STRIKE	24 49
	DESPOTIK DESIGN	62 125
	DOG FIGHT	49 99
	DONKEY KONG	39 79
	DRAGON'S LAIR	39 79
	DRAGON'S LAIR 2	47 95
	DYNAMITE DAN	39 79
	EAGLE NEST	49 99
	EDEN BLUES	27 55
	ELECTRA GLIDE	24 49
	ELITE	42 85
	ENIGME A OXFORD	79 159
	EQUINOXE	24 69
	EREBUS	54 109
	EXPLORER	34 69
	EXPRESS RIDER	47 95
●	F15 STRIKE EAGLE	52 105
	FAIRLIGHT	24 49
	FIGHTER PILOT	15 30
	FIGHTING WARRIOR	19 39
	FINAL MARTIX	47 95
	FIRE LORD	37 75
	FLASH	64 129
▽	FLIGHT PAT 737	15 35
	FRANCE GEO	49 99
	FUTURE KNIGHT	27 55
	GALACHIP	22 45
●	GAME OVER	44 89
	GHOSTBUSTERS	15 35
▽	GOLD HITS 2	47 95
	GOLIATH	42 85
	GRAND PRIX 500 CC	37 75
	GRAPHIQUE CITY	37 75
▽	GREEN BERET	15 30
	GREYFIELD	49 99
	HACKER	24 49
	HACKER 2	32 65
	HANSE	74 149
▽	HARBALL	39 79
	HEAD OVER HEELS	44 89
	HIGLANDER	24 49
	HIJACK	37 75
	HIT PACK 2	47 95
	HOWARD THE DUCK	44 89
	HYDROFOOL	47 95
	HYPERSPORTS	22 45
▽	IMPOSSABALL	32 65
●	INDOR SPORT	47 95
	INERTIE	59 119
	INFILTRATOR	27 55
▽	INTERNATIONAL KARATE	29 59
	INTO OBVILON	15 35
	INVITATION	64 129
	JAIL BREAK	32 65
	K.Y.A	62 125
	KAT TRAP	44 89
	KILLED UNTIL DEAD	47 95
	KILLER KING	49 99
	KINEKIT	44 89
▽	KNIGHT GAMES	29 59
	KNIGHT LORE	22 45
	KONAMI COIN OP HITS	27 55
▽	KONAMI'S GOLF	22 45
	KRACK OUT	44 89
	KWAH	42 85
▽	L'AIGLE D'OR	27 55
	L'HERITAGE	49 99
▽	LE SCEPTRE D'ANUBIS	52 105
●	LE NECROMANCIEN	49 99
	LEADER BOARD	44 89
●	LES CLASSIQUES	69 139
	LES DENTS DE SA MERE	32 65
▽	LES LAUREATS	32 65
	LEVIATHAN	47 95
	LIVINGSTONE SUPONGO	44 89
▽	LORD OF THE RING	24 49
▽	M'ENFIN	57 115
	MAD DOG	69 139
	MAGMAX	44 89
	MANANTHAN 95	62 125
	MANIC MINER	22 45
	MARACAIBO	32 65
	MARBLE MADNESS	49 99
	MARCHE A L'OMBRE	72 145
	MARIO BROTHERS	44 89
	MARTIANOIDS	47 95
	MASTER OF THE LAMPS	22 45
	MERCENAIRE	37 75
	MERCENARY	44 89
▽	METRO 2018	27 55
	METROCROSS	47 95
▽	MGT	27 55
	MIAMI VICE	34 69
	MICROPPOL HITS	47 95
	MISSION 2	39 79
▽	MISSION OMEGA	32 65
	MLM 3 D	29 59
	MONTHY ON THE RUN	37 75
	MR FREEZE	22 45
	MUTANTS	44 89
▽	NEMESIS	37 75
	NEMESIS THE WARLOCK	44 89
▽	NEXUS	22 45
	NIGHT GUNNER	24 49
	NIGHTSHADE	19 39
	NOW GAMES 3	27 55
	NOW GAMES 4	49 99
	PACK ELITE	24 49
	PAPERBOY	44 89
	POSEIDON	22 45
▽	PRODIGY	29 59
	PROFANATION	59 119
●	PSI 5 TRADING CO	47 95
●	QUARTET	47 95
	QUESTOR	42 85
	RAID SCORPION	47 95
	RAID SUR TENERE	29 85
▽	RASPUTIN	27 55
	REBELS PLANET	27 55
	RELIEF ACTION	74 149
	REVOLUTION	27 55
●	ROAD RUNNER	47 95
▽	ROBBOT	37 75
	ROCK'N WRESTLE	32 65
	ROCKET BALL	37 75
▽	RODEO	29 59
	ROOM 10	34 69
	SABOTEUR 2	47 95
	SAI COMBAT	32 65
	SAILING	44 89
	SAMANTHA FOX STRIP	42 85
	SAMOURAI TRILOGY	44 89
	SAPIENS	24 49
	SARACEN	44 89
	SCALEXTRIC	49 99
	SCOOBYDOO	24 49
▽	SECRET DU TOMBEAU	32 65
	SENTINEL	47 95
▽	SHAOLIN'ROAD	42 85
	SHOCKWAY RIDER	44 89
	SHOGUN	24 49
●	SHOLO	64 129
▽	SHORT CIRCUIT	29 59
	SKYFOX	19 39
	SLAP FIGHT	44 89
▽	SOLD A MILLION 2	27 55
	SOLD A MILLION 3	27 55
	SPELBOUND	15 35
	SPINDIZZY	29 59
	SPY VS SPY	49 99
●	STARFOX	[illegible]
	STAR GLIDER	[illegible]
	STAR RAIDER 2	44 89
	STARION	22 65
	STARQUAKE	47 105
	STREAT HAWK	27 55
	STRIKE FORCE HARRIER	24 49
▽	STRYFE	39 79
●	TRIO HIT PACK 3	47 95
▽	SUPER CYCLE	39 79
▽	SUPER HITS	44 89
	SWORD AND SORCERY	57 115
	TAI BOXING	34 69
	TAI PAN	44 89
▽	TARZAN	27 55
	TENSION	54 109
	TENTH FRAME	42 85
	TERROR OF THE DEEP	44 89
	THANATOS	37 75
	THE GREAT ESCAPE	34 69
	THE LAST MISSION	62 125
	THING BOUNCES BACK	44 89
	THINK	44 89
	THOMAHAWK	44 89
▽	TOAD RUNNER	24 49
	TOBROUCK	44 89
	TOP GUN	27 55
	TORNADO LOW LEWEL	29 59
▽	TRAILBLAZER	24 49
	TRANSAT ONE	44 89
●	TRIO HIT PACK 3	47 95
▽	TRIVIAL PURSUIT	39 79
	TROLLIE WALLYE	22 45
	TT RACER	24 49
●	TUER N'EST PAS JOUER	49 99
	UCHIMATA	39 79
●	ULTRON	62 125
	VIRGIN ATLANTIC	49 99
●	VOLEY BALL	57 115
	WARLOCK	47 95
	WARLORD	44 99
▽	WARRIOR	27 55
	WERNER	37 75
	WHO DARES WIN 2	29 59
	WIZBALL	44 89
●	WONDERBOY	47 95
	WORLD CUP	19 39
	WORLD GAMES	49 95
	XARQ	49 99
	XENO	44 89
▽	XEVIOUS	27 55
▽	YIE AR KUNG FU 2	29 59
▽	ZAXX	29 59
	ZOIDS	39 79
●	ZOMBIE	59 119

TITRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUES

	1942	42 85
	ACTIVATOR	57 115
	ALIEN 2	49 99
	ALIEN HIGWAY	57 115
▽	AMERICA'S CUP	57 115
	ANTIRIAD	42 85
	ARKANOID	72 145
▽	ARMY MOVE	62 125
	ASPHALT	57 115
	ATHLETE	77 155
	ATLANTIS	42 85
	AU REVOIR MONTHY	72 145
	AVENGER	54 109
	BALL BREAKER	72 145
●	BALOON CHALENGE	72 145
	BARBARIAN	64 129
	BASKET BALL	64 129
	BATMAN	52 105
	BIG 4	57 115
	BIG BAND	102 205
	BILLY LA BANLIEUE	44 89
	BLACK MAGIC	74 149
	BLUE WAR	79 159
▽	BOB WINNER	67 135
	BOMB JACK 2	67 135
	BOUNDER	59 119
	BREAKTHRU	44 89
	BRIDGE PLAYER 3	74 149
	BUBBLER	72 145
●	CANADAIR	77 155
●	CATCH 23	74 149
	CAULDRON 2	39 79
	CESNA OVER MOSCOU	97 195
●	CHALENGE GOBOTS	72 145
●	CHIFFRES ET LETTRES	127 255
	CINE CLAP	62 125
	COBRA	57 115
▽	COMPUTER HITS 6	54 109
●	CONFLIT	74 149
●	CONVOY RAIDER	67 135
	COSA NOSTRA	89 179
	CRYSTAL BLEU	107 215
▽	CRYSTAL CASTLES	64 129
	DAKAR MOTO	89 179
	DAN DARE	59 119
▽	DANDY	49 99
	DANGER STREET	77 155
	DEACTIVATOR	67 135
	DEATHCATE	67 135
	DEATHVILLE	69 139
●	DEATWISH	67 135
	DEEP STRIKE	67 135
	DESPOTIK DESIGN	92 185
	DOG FIGHT	72 145
	DONKEY KONG	62 125
	DRAGON'S LAIR	47 95
	EAGLE NEST	72 145
	ELECTRA GLIDE	54 109
	ENIGME A OXFORD	109 219
	EQUINOXE	65 145
	EREBUS	64 129
	ETHNOS	92 185
	EXPLORATEUR 3	64 129
▽	EXPLORER	49 99
▽	EXPRESS RIDER	62 125
●	F15 STRIKE EAGLE	77 155
	FAIAL	79 159
	FAIRLIGHT	44 89
	FIGHTER PILOT	34 69
	FINAL MARTIX	67 135
	FIRE LORD	57 115
	FLASH	89 179
▽	FRANK BRUNO BOXING	37 75

	FUTURE KNIGHT	57	115		LES ANNALES DE ROME	69	139		RAID	29	59		STARQUAKE	69	139
▽	GALVAN	37	75	●	LES CLASSIQUES	94	189		RED ARROWS	37	75	▽	STRYFE	64	129
●	GAME OVER	72	145		LIVINGSTONE	89	179		RED HAWK	64	129	●	SUB STAR	69	139
	GLIDER RIDER	52	105		LIVINGSTONE SUPONGO	67	135		RELIEF ACTION	89	179		SUPER CYCLE	69	139
●	GLOBE TROTTER	102	105		M'ENFIN	84	169	▽	RENEGADE	47	95	▽	SUPER HITS	67	135
▽	GOLD HITS 2	67	135		MAD DOG	89	179		RESCUE ON FRACTALUS	52	105		SW REPORTER	54	109
	GOLDEN HITS	39	79		MAG MAX	72	145	▽	REVOLUTION	57	115		TAI BOXING	49	99
	GRAPHIQUE CITY	67	135		MANHATAN 95	74	149	●	ROAD RUNNER	69	139		TAI PAN	67	135
▽	GREEN BERET	29	59		MARACAIBO	47	95		ROBBOT	39	79		TAU CETI	44	89
	HACKER	57	115		MARCHE A L'OMBRE	92	185		ROBINSON CRUSOE	79	159		TEMPEST	64	129
	HACKER 2	52	105		MARIO BROTHERS	67	135		ROCKY HORROR SHOW	42	85		TENSION	67	135
	HANSE	84	169		MASQUE	79	159		RODEO	82	165		TENTH FRAME	62	125
	HARDBALL	44	89		MERCENARY	92	185		ROOM 10	59	119		TERROR OF THE DEEP	72	145
	HAWAI	82	169		MERMAID MADNESS	54	109		SABOTEUR	62	139		THANATOS	67	135
▽	HIGWAY ENCOUNTER	27	55		METROCROSS	79	159		SABOTEUR 2	69	139		THE LAST MISSION	89	179
	HIJACK	47	95		MGT	54	109		SAILING	62	125		THE PAWN	64	129
	HISTOIRE D'OR	72	165		MIAMI VICE	34	69		SAMOURAY TRILOGY	72	145		THEATRE EUROPE	69	139
	HIT PACK 2	59	119		MICROPOOL HITS	72	145		SAPIENS	44	89		THING BOUNCES BACK	64	129
	HYDROFOOL	64	129		MICROSCRABBLE	54	109		SACAREN	72	145		THOMAHAWK	57	115
▽	IKARI WARRIORS	37	75		MIROIR ASTRAL	109	219		SCALEXTRIC	72	145		TOAD RUNNER	59	119
	IMPOSSABALL	67	135		MISSION OMEGA	62	139		SCOOBYDOO	34	69		TOBROUCK	62	125
	IMPOSSIBLE MISSION	39	79		MLM 3D	82	165		SENTINEL	72	145		TOP GUN	37	75
	INCANTATION	87	175		MONOPOLY	97	195		SHAOLIN'ROAD	72	145		TOP SECRET	57	115
●	INDOR SPORT	67	135		MONTHY ON THE RUN	64	129		SHOCKWAY RIDER	64	129	▽	TORNADO LOW LEVEL	49	99
	INERTIE	74	149		MOVIE	52	165	●	SHOLO	84	169		TRAILBLAZER	57	115
▽	INFILTRATOR	39	79		MUTANTS	72	145	▽	SHORT CIRCUIT	47	95		TRIVIAL PURSUIT	94	189
▽	INTERNATIONAL KARATE	47	95		NEMESIS	69	139	▽	SIGMA 7	47	95	●	TUER N'EST PAS JOUER	74	149
	INVITATION	87	175		NEMESIS THE WARLOCK	72	145		SLAP LIGHT	72	145		UCHIMATA	72	145
	JACK THE NIPPER	59	119		NEXUS	64	129		SOLD A MILLION 2	32	65	●	ULTRON	74	149
	JAIL BREACK	52	105		NITROGLICERINE	87	175		SOLD A MILLION 3	39	79		V	32	65
	K.Y.A	92	185		ONE	49	99		SPACE HARRIER	39	79	●	VOLLEY BALL	74	149
	KAT TRAP	74	149		OPERATION NEMO	77	155		SPACE SHUTTLE	57	115		WARLOCK	67	135
	KNIGHT GAMES	42	85	▽	PACK ELITE	37	75	▽	SPINDIZZY	29	59		WERNER	52	105
	KONAMI COIN OP HITS	39	79		PAPERBOY	67	135		SPITFIRE 40	39	79		WINTER GAME	57	115
	KRACK OUT	67	135		PING PONG	49	99		SRAM	39	79		WIZBALL	72	145
	L'ANTRE DE GORK	82	169		PRODIGY	47	95		SRAM 2	54	105		WORLD GAMES	72	145
	LE CHEVALIER BLANC	72	145		PROFANATION	74	149		STAIRWAY TO HELL	69	139		XENO	57	115
●	LE NECROMANCIEN	72	145	●	PSI 5 TRADING CO	74	149	●	STARFOX	72	145		XEVIOUS	77	155
▽	LE PACTE	57	115		PYRAMIDE D'ATLANTIS	49	99		STAR GLIDER	49	99	▽	YIE AR KUNG FU 2	57	105
	LE PASSAGER DU TEMPS	97	195	●	QUARTET	72	145		STAR RAIDERS 2	64	129	▽	ZAXX	52	105
	LEADER BOARD	64	129		QUESTOR	67	135		STAR STRIKE 2	57	115		ZOIDS	39	79

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs : la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre, la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez.

Pour calculer votre échange, additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez, puis le prix de vente des logiciels que vous commandez, effectuez ensuite la soustraction : total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange ; à ajouter, seulement lors de votre premier échange, au montant de votre adhésion qui est valable un an et vous permettra de recevoir tous les mois la liste remise à jour des logiciels.

Avec BOOMERANG, pas de contraintes, de commande minimum ou autre, mais deux simples règles qui régissent le fonctionnement des échanges : les logiciels envoyés doivent être d'origine, ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d'utilisation.

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés, vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer.

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock, les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité.

Adressez votre colis ou votre commande à :

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.67.70.42

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX
GAO

AMS 10/87

BULLETIN D'ADHÉSION

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1ère colonne)
TOTAL REPRISE			

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2ème colonne)
TOTAL COMMANDE			

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE _____

ADHÉSION 50 F + FRAIS D'ENVOI 15 F _____ + 65 F

MONTANT TOTAL _____

A l'ordre de Boomerang. Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATÉRIEL : ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

CONCOURS

GO!/AMSTRAD MAGAZINE



Vous ne connaissez pas encore **GO !** C'est une nouvelle marque de logiciels. Très vite vous allez être impressionnés par l'extraordinaire qualité de ses jeux. A commencer par le premier, **"TRANTOR THE LAST STORMTROOPER"**, le guerrier qui se retrouve sur une planète hostile, armé seulement de son lance-flamme. Comme lui vous devrez franchir les différents obstacles que vous rencontrez et progresser dans les différents niveaux du jeux. A chaque niveau vous obtiendrez une des huit lettres qui composent le mot de passe. Quand vous l'aurez trouvé, une nouvelle aventure commencera. Votre but étant de quitter la planète. Ce jeux est une création originale de Probe Sotfware. Il fait appel à toutes vos qualités de stratège et de combattant de l'espace. Il vous étonnera par la qualité de ses graphismes et de son animation.
GO ! est jeune et plein d'énergie.
GO ! a pensé que la meilleure façon de faire connaissance était de vous offrir un super concours avec des prix vraiment originaux.

Comment jouer

1) Vous avez jusqu'au 25 octobre, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos bulletins réponses, à l'adresse suivante :
Amstrad Magazine "Concours GO !", 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
2) En cas d'égalité, les équipes d'Amstrad Magazine et de GO ! se réservent le droit de tirer au sort et dans l'ordre les cent premiers.
3) Les lots seront envoyés, **directement par l'éditeur,** par la poste à partir du 1er novembre et la liste des gagnants sera publiée dans Amstrad Magazine n° 29.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez maître Nadjar, 18, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

W	A	T	C	U	O	N	E	S	T	R	E	E	T	S	P	O	R
I	V	I	R	M	I	S	J	O	N	E	S	O	U	T	R	C	T
O	U	M	B	A	C	I	R	E	M	A	N	I	A	T	P	A	C
M	C	P	A	R	N	T	S	G	A	U	N	T	L	E	S	L	B
S	I	O	S	U	R	T	O	D	E	U	X	R	U	N	I	I	A
E	O	S	E	N	●	●	O	L	O	●	●	W	Z	●	D	F	S
I	U	S	B	●	U	I	●	R	●	M	I	●	O	●	E	D	K
E	T	I	A	●	W	E	Z	A	●	Z	O	●	K	●	A	R	E
O	W	B	L	●	U	●	●	U	●	S	N	●	E	Y	R	N	T
B	T	I	L	Z	●	●	T	R	A	●	●	S	O	●	M	I	B
R	A	U	Z	E	M	T	C	V	G	K	E	Y	Z	U	S	A	A
A	M	O	R	A	S	I	A	C	H	A	P	L	I	N	T	G	L
V	E	R	T	R	R	O	S	P	E	M	T	U	K	E	A	R	L
N	R	M	O	U	D	D	L	S	T	P	S	R	D	T	M	A	U
U	I	Z	R	A	D	M	W	O	I	A	Y	T	E	D	E	I	N
I	N	D	I	A	N	A	R	A	M	O	N	X	R	Z	S	M	D
V	U	V	T	N	I	W	R	R	R	A	T	S	E	V	A	R	B
J	O	N	E	S	J	T	I	R	O	Z	D	R	U	G	O	L	D

COUPON-REPONSE
GO ! CONCOURS

Nom :

Prénom :

Adresse :

Âge :

. . . . . .

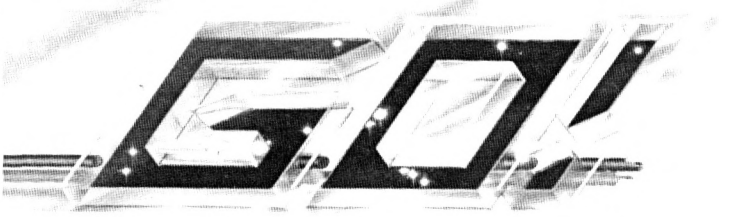
Règlement du concours :

1. Vous devrez trouver dans ce tableau les 6 premiers titres de GO ! et les entourer par un cercle.

TRANTOR - Sortie en septembre pour Amstrad, Spectrum, C64 et Atari ST.
WIZARD WARZ - Sortie en octobre pour Amstrad, Spectrum, C64 et Atari ST.
CAPTAIN AMERICA - Sortie en octobre pour Amstrad, Spectrum, C64, Atari ST, et MSX.
LAZER TAG - Sortie en novembre pour Amstrad, Spectrum et C64.
BRAVESTARR - Sortie en décembre pour Amstrad, Spectrum, C64 et Atari ST.
SIDE ARMS - Sortie en décembre pour Amstrad, Spectrum et C64.
Tous ces titres vont sortir avant Noël ! Vous serez les premiers à les découvrir.

2. Puis vous devrez découper le tableau et le renvoyer à Amstrad Magazine (n'oubliez pas d'inscrire votre nom et votre adresse sur le coupon-réponse).

3. GO ! VOUS OFFRE 100 SUPER-PRIX À GAGNER.
1er PRIX : 1 LECTEUR DE COMPACT-DISQUE PORTABLE AVEC TÉLÉCOMMANDE, TOSHIBA - REF. XR 94 57.
DU 2e AU 25e PRIX : La cassette originale des singles que vous pourrez écouter sur la face 2 des 5 premiers jeux (version cassette) de GO !
Le groupe s'appelle **"RESISTOR",** ils sont Anglais et leur premier titre que vous trouverez sur la face 2 de "TRANTOR-THE LAST STORMTROOPER" s'intitule "The Fight".
DU 26e AU 100e PRIX : 1 poster géant de "TRANTOR-THE LAST STORMTROOPER".



Méridien informatique

DISCOLOGY

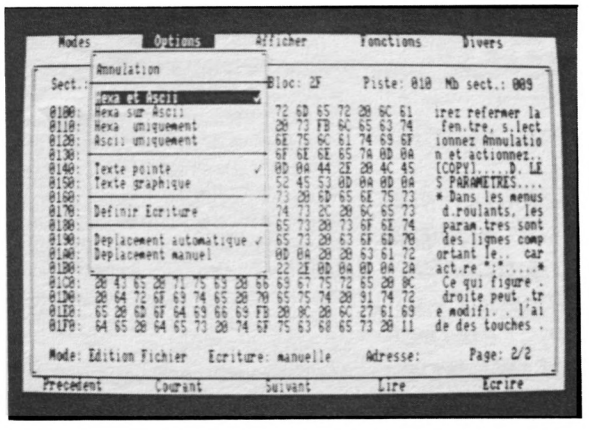
VERSION 3.0

La performance au service de votre Amstrad.

Editeur+ Copieur+ Exploreur+

Ultra rapide : 150 Ko de Langage Machine,
Fenêtres, Menus déroulants, Aide intégrée,
Manuel de 24 pages + Additif technique.

Nouvelle version : Encore plus de performances pour votre Amstrad !



L'EDITEUR

Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.

Quatre modes d'édition combinant Ascii, hexa, décimal, octal, binaire.

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

- Désassemblage direct des programmes en Langage Machine
- Listage automatique des programmes Basic
- Les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique

Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert :

- Récupérer une disquette endomagée ou un programme effacé
- Explorer un directory, le reparer, le modifier
- Localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier

LE COPIEUR

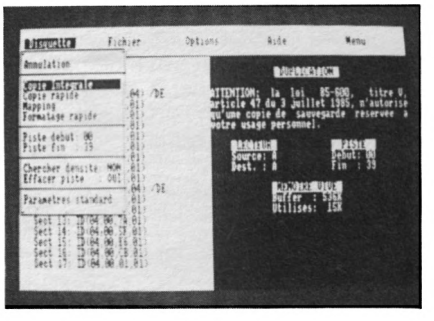
NOUVEAU +
La copie intégrale
encore plus puissante !

Enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes (et cassettes) protégées ou pas.

Comme l'Editeur, il reconnait 99 pistes, toutes les densites d'écriture, les pistes déformatées, les secteurs non standard, effacés ou de taille anormale.

Des performances inédites à votre service :

- Réparation automatique des secteurs endomagés
- Gestion automatique des extensions mémoire
- Une fonction catalogue qui permet de copier des fichiers séparément sur cassette ou disquette.



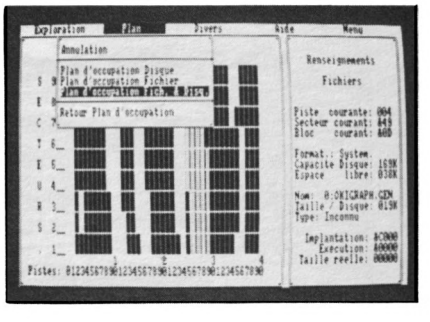
L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes
cachées de vos disquettes.

Voyage au centre de la disquette...
L'Exploreur de Discology fournit toutes les informations sur la disquette :
Formatage, densité d'écriture, caractéristiques des secteurs, secteurs "plantés", plan d'occcupation des fichiers sur la disquette.

Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du controleur disque.

Pour tous les "cracks" de l'Amstrad et ceux qui veulent le devenir.



Discology est disponible sur disquette pour Amstrad CPC chez tous les très bons revendeurs. Vous pouvez aussi le commander directement sans frais de port supplémentaires à : **MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.**

- Master Save est toujours disponible au prix de 190 F. Il reprend les caractéristiques du Copieur de Disquette de Discology
- Si vous désirez recevoir Discology et que vous possédez déja Master Save, vous ne payez que la différence.

BON DE COMMANDE

VERSION 3.0

O JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F
O JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F
O JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

MON REGLEMENT : O CHEQUE QUE JE JOINS (LE PORT EST GRATUIT) O CONTRE REMBOURSEMENT (J'AJOUTE 25 F DE FRAIS DE PORT)

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL (facultatif) : _____

A retourner à : MERIDIEN INFORMATIQUE, 5 et 7, La Canebière - 13001 Marseille.

MASK

Comme à la télé



Editeur : Gremlin
Genre : aventure/arcade
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★
Originalité : ★★

Mask, vous connaissez ? Mais si, le dessin animé de la télé, vous savez bien ! Avec son équipe de surdoués de la conduite d'engins transformables à volonté. Tous casqués/masqués et toujours en lutte contre Venom, l'éternel méchant de service. Ce Vénom, quel sale type, il ne rate jamais une occasion de nuire ! D'essayer, plutôt, car Matt Trakker et son équipe sont là pour le contrecarrer, heureusement. Mais sans l'anéantir, histoire que le plaisir dure encore pendant quelques épisodes supplémentaires.

Le thème existait donc.Restait à l'adapter pour votre ordinateur favori. Ni facile, ni évident, sans doute, mais pourquoi pas, après tout. L'idée de Mask en vaut bien d'autres, en matière de jeux. Vous voilà donc aux commandes d'un Thunderhawk, automobile dernier modèle transformable en objet volant parfaitement identifiable. A vous de réunir l'équipe et les masques (en trois étapes) avant de partir à l'attaque de la base de l'affreux Venom (but ultime et dernière étape du jeu).



Le jeu est chargé, c'est parti ! Vous vous trouvez à Boulder Hill, dans la peau de Matt Trakker, le chef de l'équipe. Il vous faut trouver votre masque ainsi qu'un de vos coéquipiers et son masque. Pour vous aider à retrouver votre ami, vous bénéficiez de l'aide d'un scanner qu'il faut d'abord activer avant qu'il puisse vous indiquer où se trouve votre équipier. Pour activer ce scanner, vous devez ramasser et assembler dans le bon ordre quatre morceaux de la clé de sécurité. Pour récupérer les masques, les morceaux de clé et le scanner (ainsi que des bombes et des trousses à outils fort utiles), il vous suffit de les survoler. Ramassez les masques, le scanner et les morceaux de clé. Assemblez ces morceaux pour activer le scanner, repérez votre copain et allez le chercher.

Malheureusement, vous n'êtes pas seul à Boulder Hill. Poursuivi par des jeeps (aisément bombardables) et des chars (plus difficiles à détruire), surveillé par un hélicoptère bombardier, menacé de chutes de pierres, vous êtes cerné de toutes parts. Heureusement, le Thunderhawk que vous pilotez est rapide, il file dans toutes les directions dans un scroolling sans accrocs. Sauf les arbres et autres cactus sur votre route mais, là, c'est à vous de les contourner. La possibilité d'utiliser une manette de jeu est la bienvenue, d'ailleurs. Parce que ça va vite, très vite. Ramasser les objets convoités sans y laisser sa vie n'a rien d'une partie de campagne par une chaude journée d'août. Mais où serait le plaisir, s'il suffisait de se promener en sifflotant ?

Si vous vous sortez de Boulder Hill, vous pourrez exercer vos talents dans une phase préhistorique puis futuriste pour réunir la totalité de l'équipe et partir à l'assaut des serpents de Venom. Mais gagner le droit à cet ultime plaisir vous demandera sûrement pas mal d'efforts et quelques heures passées cramponné au clavier. Pour les as du tir rapide, bien sûr, mais aussi pour ceux qui aiment les jeux d'action qui méritent bien leur nom car largement pourvus en rebondissements divers et variés.

Patrick Yoann


GAME
LE N° 1 PARAITRA
LE 8 OCTOBRE
MENSUEL
MAG
nouveau !
FREDY 87

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE

TEL. : (1) 43.68.12.12

INFORMATIQUE SYSTEM FRANCE
99, av. du général leclerc - 94700 Maisons-Alfort
Tél : (1) 43.68.12.12
130, av. du général leclerc - 92340 Bourg-la-Reine
Tél : (1) 46.60.18.55

VAL DE MARNE COMPUTER
62 Bis, av. clémenceau - 94700 Maisons-Alfort
Tél : (1) 43.78.00.72

SAUMUR INFORMATIQUE
13, rue fourrier - B.P 106 - Saumur Cedex
Tél : (16) 41.67.82.43



- Unité centrale 512 Ko
- Moniteur Monochrome
- Lecteur de disquettes 360 ko
- Disque Dur 20 Mo
- Souris
- MS DOS 3,2
- DOS Plus
- GEM DESKTOP et PAINT
- BASIC 2

	MONOCHROME	COULEUR
PC 1512 SD	5925 F TTC	8170 F TTC
PC 1512 DD	7460 F TTC	9710 F TTC
PC 1512 HD 20 Mo	☎	☎
IMPRIMANTE DMP 3000		**2290 F TTC**
IMPRIMANTE DMP 4000		**3990 F TTC**
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D		1.750 F TTC

1/2 journée d'initiation gratuite en nos locaux pour l'achat d'un PCW ou d'un PC 1512.

AMSTRAD PCW - Traitement de texte

PCW 8256	4740 F TTC
PCW 8512	5926 F TTC

Autres produits AMSTRAD

Lecteur de disquettes FD-2	1990 F TTC
Interface Série/parallèle CPS	690 F TTC

Logiciels professionnels PC 1512		IMPRIMANTES	
Wordstar 1512	890 F TTC	Citizen 120 D	1.750 F TTC
Supercalc 3	890 F TTC	Epson LX 800	2.890 F TTC
Reflex	990 F TTC	Nec P6 (24 aiguilles)	6.990 F TTC
Sidekick	390 F TTC	Seikosha (24 aiguilles)	4.990 F TTC
Comptabilité Saari	2350 F TTC	DMP 2000	1.690 F TTC
Facturation Stock Fassi	2350 F TTC	DMP 3000	2.290 F TTC
Paie Gipsi	2350 F TTC	DMP 4000	3.990 F TTC
Framework Premier	1170 F TTC	Imprimantes Laser Epson	19.900 F TTC
D Base II PC	1170 F TTC		
Compta LPC	1120 F TTC		
Gestion LPC	4980 F TTC		
Evolution Sunset	1170 F TTC		

ATTITUDES

Informatique System France
99, Avenue du Général Leclerc 94700 Maisons Alfort - Tél. : 43.68.12.12

Qté	DÉSIGNATION	PRIX
TOTAUX		

* Stock limité.

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
_____
TÉL. _____

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

AMS 10 87

AMSTRAD CPC PCW PC PRO

Vous trouverez dans
"Amstrad Pro"

Les news 56
Talos 63
Hot-Line 66
Traitements de texte 69
Placon 93
Synea et Mynea 111
Quick Mailing 120

DESVERGNES 87

Le petit monde de la micro est en pleine effervescence. Cela, vous le savez. Mais, connaissez-vous tous les nouveaux produits, tant logiciels que matériels ? Si tel est le cas, passez vite à la rubrique suivante, sinon nous vous convions à lire une fois de plus en notre compagnie les sujets que nous avons gardé au frais, rien que pour vous, un mois durant...

Logicom, ou le 6128 Humaniste

Comment un jeune polyhandicapé entièrement paralysé et privé de la parole peut-il s'adresser après vingt ans de silence à ses proches, sinon par le truchement d'un ordinateur et surtout d'un logiciel aux performances étonnantes ? L'interprète Multi-Codes, dont il existe cinq versions ayant chacune un domaine d'action différent, permet aux handicapés même gravement atteints de reconquérir une place au sein de la société.

Pourquoi "Interprète Multi-Code's ? Tout simplement parce qu'il recouvre la grande majorité des "codes" dont nous nous servons quotidiennement : les lettres (Voca Lettres), qui ne sont rien moins que le codage écrit correspondant aux sons que nous émettons, les chiffres (Voca Chiffres), les pictogrammes (Voca Picto), les jeux et tests (Voca Jeux et Voca Tests), et même le Bliss (Voca Bliss), plus ou moins analogue au braille, le relief en moins.

Chacun de ces logiciels doit être accompagné d'un synthétiseur de parole et d'un amplificateur, ce qui amène à un ensemble ordinateur plus matériel et logiciel (en fonction de la version utilisée) à un prix raisonnable variant entre 10 000 et 13 000 F.

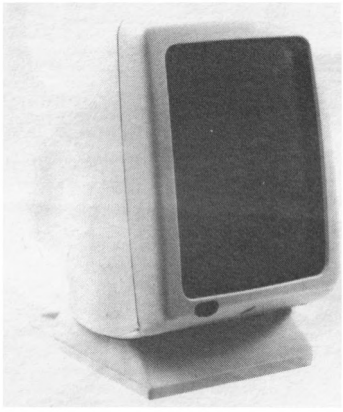
Longue vie à Logicom et à ce genre d'initiative qui donnent, si l'on pouvait encore en douter, tout son sens à l'existence même de l'ordinateur. Logicom, M. Alain Barré, 9, rue Pierrer Overney, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.30.53.



Fou, peut-être, américain, c'est sûr...

Non, ne faisons pas de mauvais esprit. Bill Graham d'Info-Tech n'est pas fou, loin de là. Ce n'est pas parce qu'il propose un logiciel de DAC en plein mois de juillet qu'il faut craindre pour sa santé mentale. En fait, il s'agit plutôt d'une preuve de confiance. J'ai nommé Generic CADD. De la DAC professionnelle pour 1 290 F h.t., cela paraissait impossible il y a seulement quelques mois. D'autant que le logiciel en question, malgré son prix dérisoire, se permet de rivaliser avec les plus grands, coûtant eux entre dix et vingt fois plus cher. Certains d'entre vous, parmi les mieux informés auront déjà eu connaissance de l'existence de Generic CADD. Il est vrai qu'il n'a rien de nouveau en tant que tel, à la différence toutefois que sa traduction en français est désormais disponible depuis le 14 juillet. Info Tech, 10, rue Saint-Nicolas, 75012 Paris. Tél. : 43.44.06.48.

Un ace... dès le premier service



Lorsque l'on commence à mettre un doigt dans l'engrenage de la PAO en étant équipé d'un ordinateur standard, on en atteint très vite les limites. Une seule solution, se munir d'un matériel plus adapté à la situation. Le véritable élément important dans ce contexte est sans nul doute l'écran. Les principaux critères de choix vont de la visualisation graphique (WYSIWYG), à la taille, de préférence pleine page au format A4, en passant par une résolution la plus haute possible. Le nouvel écran pleine page de ACE répond à ces trois critères et offre en prime une grande compatibilité avec les meilleurs logiciels de PAO, tels que Page Maker, Ventura, ACE vision, etc. ainsi qu'avec les traitements de texte ou les tableurs nécessitant également ce genre de ressources. ACE, 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 42.85.46.40.

A.S.I. : deux nouveaux produits de commmunication

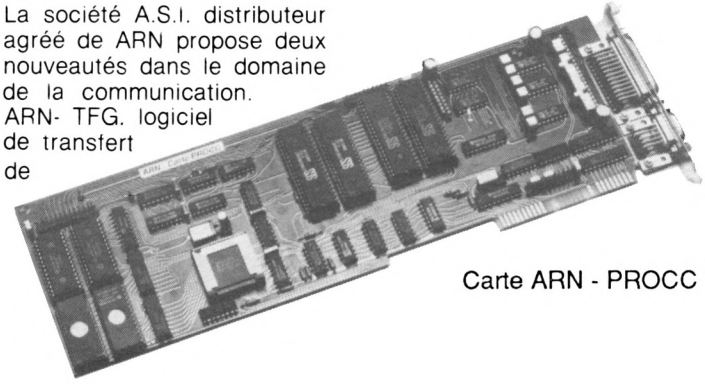
La société A.S.I. distributeur agréé de ARN propose deux nouveautés dans le domaine de la communication.

ARN- TFG, logiciel de transfert de fichiers généralisé, permet à des PC en cours de communication, ayant des modes d'accès à Transpac différents, de dialoguer entre eux et de constituer à travers Transpac, un réseau dans lequel les unités d'échange sont des fichiers. Constitué d'un poste serveur (de préférence un PC équipé d'ARN-X25), qui devra, entre autres, assurer la régulation du trafic, et de postes distants (PC équipés soit d'ARN-X25 ou ARN-PCX32 ou d'autres cartes Modems pour accéder à un point d'accès Vidéotex), dont le rôle est d'initier des transferts vers d'autres distants ou vers le serveur, ou de recevoir des fichiers. Le réseau offre la possibilité d'acheminer automatiquement les fichiers générés vers un ou plusieurs destinateurs, quel que soit le lieu de réception, en synchrone ou asynchrone.

L'intérêt du produit en question est de fournir un réseau ne nécessitant pas de forts investissements, les coûts de transmission étant notablement réduits par l'utilisation de Transpac et de Télétel 1. ARN-TFG est commercialisé au prix de 1 000 F TTC.

ARN-MCL, logiciel de télémaintenance sur PC, permet de travailler avec des cartes synchrones ou asynchrones (compatibles Hayes). Comme son nom l'indique, ARN-MCL offre la possibilité aux entreprises d'assistance, d'effectuer des interventions sans nécessiter un déplacement. ARN-MCL existe en deux versions, l'une fonctionnant sur produits ARN exclusivement, au prix de 1 000 F TTC, l'autre fonctionnant sur tous produits, au prix de 2 000 F TTC.

A signaler que la société A.S.I. est également distributrice des cartes ARN-SCC (carte série biport synchrone/asynchrone), et ARN-PROCC (carte contrôleur de communication biport),



Carte ARN - PROCC

commercialisées respectivement à 2 200 et 7 000 F TTC. A.S.I. 8, avenue de Carrosses, 77210 Avon. Tél. : 64.22.56.86.

Borland en constante progression

Lors de la conférence de presse de Philippe Kahn du 20 août, ce dernier dévoilait enfin au grand jour les chiffres dénonçant la croissance époustouflante de Borland International. Avec un chiffre d'affaires de 12,4 millions de dollars contre 7,3 millions pour la même période en 86, la société enregistre une progression de 70 %. Les bénéfices nets atteignent 1,7 millions de dollars, soit 37 % de mieux par rapport au premier trimestre fiscal de l'an dernier.

Il est certain que la sortie des trois nouveaux produits phare, Turbo C, Turbo Basic et Eurêka, n'est pas étrangère, loin s'en faut, à ce succès financier. Jugez plutôt : Turbo Basic, pour ne parler que de lui, compte déjà 80 000 adeptes. Pour ne pas faillir à sa volonté de fournir un jeu complet d'outils de programmation à ces derniers, Borland offrira d'ailleurs bientôt la première série de Toolbox en Turbo Basic, qui permettront le développement de systèmes de base de données, de télécommunication et d'éditeurs de texte. Les trois Toolbox sont livrées avec le code source des routines et s'adaptent facilement aux applications des utilisateurs.

Le premier se nomme Turbo Basic Database Toolbox (TBDT, pour les intimes) et se compose de trois séries de routines pour la programmation de bases de données : accès, tri, affichage et saisie. Plus de deux milliards d'enregistrements sont possibles, du simple fait que TBDT utilise des entiers longs pour leur affecter des numéros. De plus, un système d'arborescences de type B+ autorise une recherche très rapide de l'information.

Le second, du nom de Turbo Basic Editor Toolbox comprend deux éditeurs de texte : First-Ed, éditeur multi-fenêtres et multi-fichiers utilisant des caractères de contrôle et Microstar, semblable à First-Ed, à ceci près qu'il comprend en outre des menus déroulants. Non content d'autoriser le travail multi-tâches ainsi que les fenêtres, Editor Toolbox est résidant, ce qui réduit notablement les temps d'accès.

Le troisième participant au tiercé gagnant est Turbo Basic Telecom Toolbox. Il offre toutes les routines nécessaires au développement d'un programme complet de communication : un moniteur de communication asynchrone, des routines pour le contrôle des "ports" et la gestion d'écran, etc.

Fonctionnant tous trois sur IBM PC et compatibles équipés d'un adaptateur d'écran monochrome ou compatible EGA, CGA, MCGA ou VGA, le trio Toolbox sera disponible cet automne au prix de 995 F H.T. Borland France, les Postillons des Bruyères, 65, rue de la Garenne, 92318 Sèvres Cedex. Tél. : 45.07.15.11.

Robtek diversifie ses activités

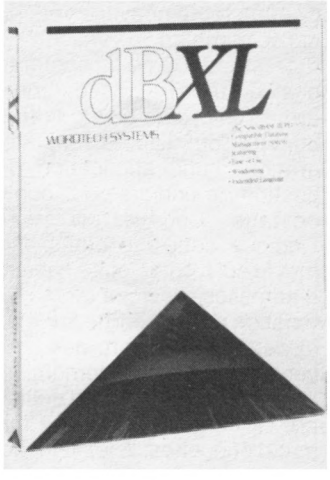
Après la réalisation de deux lecteurs de disques, d'une extension RAM et d'une interface moniteur, Robtek annonce le lancement d'un nouveau label, HI-TEK. Ce nouveau département de Robtek sera essentiellement consacré au hardware et constitue donc la troisième branche de la société qui recouvrait déjà les programmes de jeux et utilitaires. Robtek Ltd., Unit 4, Isleworth Business Complex, St Johns Road, Isleworth, Middx, TW7 6NL England.

Newsdesk : le PCW à l'heure de la PAO

Avec l'arrivée sur le marché de ce produit signé Electric Studio, ainsi que le DTP PAO (vu plus haut), le PCW reprend un nouvel essor. Comme tout logiciel de PAO qui se respecte, Newsdesk permet, entre autre, de récupérer des fichiers textes (issus de Locoscript par exemple) et de les mettre en page à votre bon vouloir. Newsdesk contient un module de création graphique permettant d'obtenir des effets tels que : rotation, vidéo-inverse, fausse perspective, etc. De plus, il est entièrement compatible avec toute la gamme Electric Studio dédiée au PCW : stylo optique, souris et même vidéo digitaliseur. Commercialisé au prix de 605 F TTC. Innelec, 110 bis, avenue du Général Leclerc - bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin Cedex. Tél. : 48.91.00.44.

dBXL : le clone de dBase III Plus

Développé par Wordtech Systems avec l'accord d'Ashton Tate, dBXL, plutôt qu'un clone proprement dit, est un interpréteur du langage dBase III Plus. Son but : supprimer totalement la nécessité d'utiliser dBase lors de la conception d'applications. Il est bien évident que le transit des fichiers dBase dBXL est entièrement autorisé, la syntaxe étant identique. Disponible depuis septembre en français au prix de 2 850 F H.T. A.C.E., 6, rue Rochambeau, 75009 Paris. Tél. : 42.85.46.40.



RUN INFORMATIQUE
à votre disposition 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 de 10 h à 19 h du lundi au samedi
7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE (angle rue des Poissonniers)
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT-DE-NEUILLY
Informez-vous : assistez à nos démonstrations permanentes dans nos 2 magasins
ATARI 520/1040 MEGATARI
TOTALEMENT COMPATIBLE 520 ET 1040 ST
BLITTER CHIP
COPROCESSEUR GRAPHIQUE
TOS - ENVIRONNEMENT GEM
HORLOGE PERMANENTE
IMPRIMANTE LASER SLM 804
RÉSOLUTION 300 x 300 POINTS/POUCE
8 PAGES MINUTE
AMIGA 500
MULTITACHE • GRAPHISME • IMAGES • VIDEO • SON • RAM 512K
AMIGA 2000
MULTITACHE • RAM 1 Mo
TOTALEMENT MODULAIRE •
VIDEO • GRAPHISME • IMAGES •
COMPATIBLE MS DOS (XT/AT)
Rejoignez le Club AMIGA/RUN
AMSTRAD PC1512
l'intégrale PC
OFFRE SPECIALE
CHAQUE PC 1512 EST LIVRÉ AVEC CET ENSEMBLE DE LOGICIELS D'UNE VALEUR DE 3 000 F :
• TRAITEMENT DE TEXTE "ÉVOLUTION SUNSET"
• TABLEUR GRAPHIQUE "CALCOMAT"
• BASE DE DONNÉES RELATIONNELLES "SUPERBASE"
ET EN PLUS UN PACK DE 4 JEUX (Leader Board Golf - World Games - Arkanoid - Super Tennis)
canon
et ce pour le prix du 1512 seul !
et toujours PCW et CPC
RUN c'est les machines les plus pointues en démonstration permanente
• leurs périphériques et accessoires
• les meilleurs logiciels, et les plus récents
• la librairie
RUN = information/service avant/après VENTE
nouveau LA CONSOLE SEGA ET SES JEUX
ETUDIANTS-COLLECTIVITÉS
CONSULTEZ-NOUS
LE MEILLEUR ACCUEIL VOUS EST RESERVE
CREDIT CETELEM IMMEDIAT
CREDIT ENTREPRISE-LEASING
CONSULTEZ-NOUS
BON à renvoyer à RUN dept V.P.C. : 62 rue Gérard 75013 PARIS
ENVOYEZ-MOI votre liste de logiciels : (ma machine) .....
votre documentation sur l'ordinateur : .....
Nom. ..... Prénom .....
Adresse .....
AMST 10
SUPER !! POUR TOUT ACHAT RUN OFFRE UN CADEAU SURPRISE SUPER !!

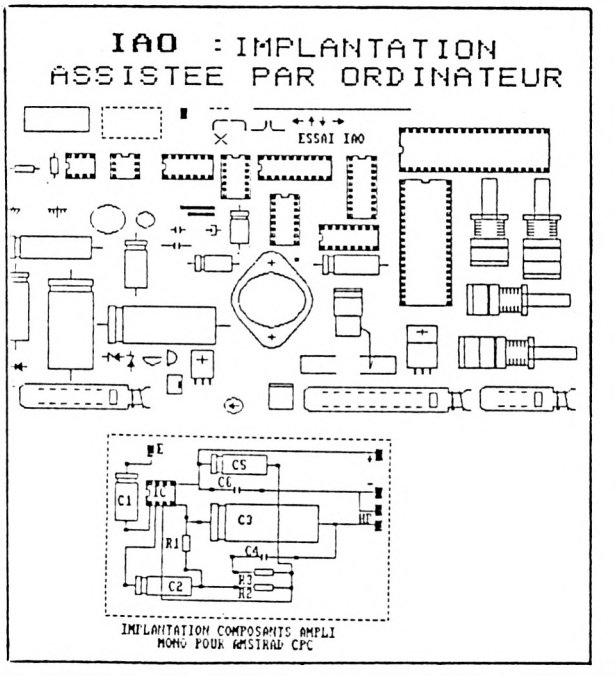
Wordstar 2000 en français

La traduction, que nous avions déjà annoncée dans l'un de nos numéros précédents, est enfin terminée, et ceci pour le plus grand plaisir des inconditionnels (et Dieu sait qu'ils sont nombreux) de Wordstar. Comme toute nouvelle version qui se respecte, la version 2 de Wordstar 2000 ne se contente pas d'être francisée, mais arme son arc de bien d'autres cordes. Tout d'abord, il y l'intégration d'une application de gestion de fichiers pour publipostage. Comme son nom l'indique, cette application permet le suivi complet de fichiers d'adresses avec une puissante fonction de recherche sur clés et de tri. Au nombre des nouveautés, figure également un ensemble de matrices d'édition pré-enregistrées, tels que format d'étiquettes, listes téléphoniques, etc.

Quant à toutes les fonctionnalités nouvelles, il vous reste à les découvrir... Wordstar 2000 est commercialisé au même prix que la version précédente, c'est-à-dire à 5 850 F H.T. SND Micropro, 10, rue de Navarin, 75009 Paris. Tél. : 42.80.58.84.

A&C Micrologic : le dessin pro tous azimuts sur CPC 6128

Après Bancamstrad dont nous mentionnions brièvement les qualités dans notre numéro précédent, Micrologic revient à l'assaut pour présenter six logiciels de dessin à vocation professionnelle sur 6128. Quatre disquettes sont proposées, contenant soit l'intégralité, soit seulement une partie des logiciels de dessins appliqués à l'électronique allant du circuit imprimé à l'implantation, en passant par le schéma, tous trois ayant une terminaison en AO, pour Assisté par Ordinateur. Les trois autres programmes : Plus, Zonard, TTO sont des utilitaires graphiques. Micrologic, 12, allée de la Mare à Jacquin, 91210 Draveil.



NE VOUS TROMPEZ PAS...

Vous possédez un P.C. et vous souhaitez traiter votre comptabilité ?

Nous vous fournissons à l'essai : le programme et le manuel (230 pages) de **NATH Comptabilité.**

VERSION STANDARD

intégrant des automatismes de saisie permettant à l'utilisateur débutant de gérer lui-même sa comptabilité sans connaissances particulières : positionnement automatique débit-crédit, création ou recherche des comptes pendant la saisie, calcul TVA, modification des brouillards de journaux avant validation définitive, lettrage automatique, édition de tous les états comptables, travail de saisie sans contrainte de période, génération automatique des "A Nouveau", chaînage avec Facturation et programme de Caisse NATH.

VERSION MAJOR

Version standard intégrant des automatismes de gestion : suivi de trésorerie, échéancier clients et fournisseurs, statistiques d'achats et de ventes, tableau de bord suivi de l'entreprise. 3 lettres de relance des impayés, compte de résultat et bilan.

☐ Je désire recevoir, à l'essai, NATH Major (155 Frs TTC de participation port et emballage).
☐ Je désire recevoir, à l'essai, NATH Standard (155 Frs TTC de participation port et emballage).
☐ Je désire acheter NATH Major au prix de 1990 Frs HT (2360,14 Frs TTC).
☐ Je désire acheter NATH Standard au prix de 1248 frs HT (1480,12 Frs TTC).
☐ Je désire recevoir une documentation (joindre 4 timbres à 2,20 F).

AMS 10/87

Ci-joint mon règlement à l'ordre de L'ONDE MARITIME INFORMATIQUE.

NOM : _____
SOCIETE : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____
TEL : _____

L'ONDE MARITIME

257 rue Judaïque - 33000 BORDEAUX - Tél. : 56.24.05.34

BORDEAUX - CANNES - AVIGNON



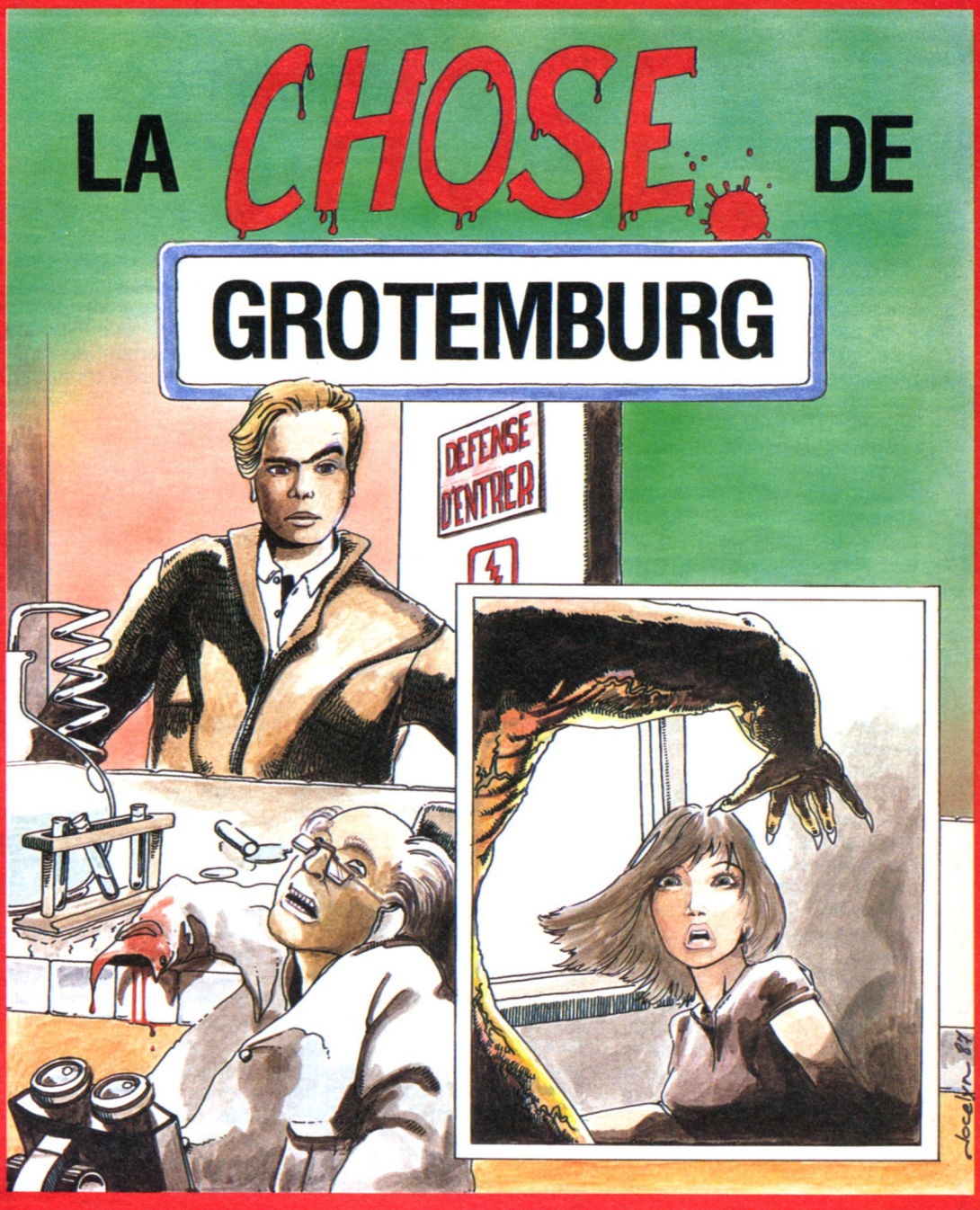








LA CHOSE DE GROTEMBURG



Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS

NOM		ADRESSE	
LA CHOSE DE GROTENBURG		REGLEMENT : PORT GRATUIT	
AMSTRAD K7	140 F		
AMSTRAD DISQUE	180 F	CHEQUE BANCAIRE	
PC ET COMPATIBLES	259 F*		
ATARI ST	259 F*	C.C.P	

Cochez la case correspondante et retournez à :
UBI SOFT : 1, voie Félix Eboué, 94021 CRETEIL, Tél. 43 77 74 01

** Bientôt disponible sur ST, PC et COMPATIBLES.*

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

UBI Soft

fnac

Desktop Publisher à la Une...

Enfin, Desktop Publisher sur PCW est là. Entièrement francisé, du manuel à l'écran, en passant par la jaquette, ce logiciel surnommé dans sa version actuelle DTP PAO, contient un ensemble de polices de caractères (fontes) entièrement accentuées. Même notre cher accent circonflexe, si souvent oublié, est de la partie, c'est tout dire... Signalons que la francisation a eu lieu en notre bon pays et que ceci explique bien des choses. Bref tout est pour le mieux.
DTP PAO est commercialisé sous plusieurs formes. Soit en package (quatre packages différents), soit seul. Le prix de DTP (logiciel seul) est de 350 F TTC, un véritable cadeau.
Les packages comprenant : soit la souris AMX, soit le scanner Mastercan en plus du logiciel, sont commercialisés au prix de 850 F TTC. Un ensemble composé des deux outils pré-cités est également offert pour 1 495 F TTC. Le dernier package, de loin le plus intéressant et le plus complet, comprend le scanner, la souris et PCW Paint, le tout au prix défiant toute concurrence de 1 650 F TTC.
Il est important de noter que la grande majorité des images que l'on peut actuellement créer sur PCW sont accessibles à DTP PAO.
Dernière petite chose encore, les fichiers ASCII de Locoscript sont récupérables par DTP PAO et... accentués. Etonnant non ? Power Products France, Cours de la Gare, 60200 Compiègne. Tél. : 44.83.48.48.

Vecteur 500 : la capacité de traitement

Le logiciel Vecteur 500 est un routeur télématique, c'est-à-dire qu'il transforme un compatible PC en véritable station de routage télématique. Bien que d'un principe de fonctionnement identique à celui d'un terminal Télex, il représente un investissement douze fois moins important du simple fait de l'utilisation des lignes téléphoniques normales et des terminaux de réception simplifiés (répondeurs vidéotex et minitels). Le rôle de Vecteur 500 est d'assurer de manière parfaitement autonome la diffusion et la réception de messages écrits auprès de tout correspondant équipé d'un Minitel et d'un répondeur vidéotex. Ces liaisons se font à raison de cinq cents messages par tranche de douze heures, ceci par ligne et par appareil. Soclema, 15, rue d'Estienne d'Orves, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.04.04.

P.C.S.M. version 2 de Deltasoft

Deltasoft annonce pour courant octobre prochain, la disponibilité de la deuxième version de P.C.S.M. logiciel français de référence en statistiques, analyse de données et dépouillement d'enquêtes. La version 2 de P.C.S.M. comprend six modules différents : gestion des données et statistiques descriptives, tests paramétriques et non paramétriques, plans expérimentaux, etc. La présentation de ce logiciel se fera lors de la G.E.M.I., qui aura lieu du 14 au 20 septembre. Deltasoft, 29, bd Gambetta, 38000 Grenoble. Tél. : 76.87.98.27.

QUME : deux nouvelles imprimantes laser

L'avantage de l'impression laser, c'est bien évidemment la qualité irréprochable du piqué, mais c'est aussi la vitesse. Les deux "petites" nouvelles de QUME (Postscript 1 et 2) promettent une vitesse de dix pages/minute avec le langage Postscript intégré (modèle à 2 et 3 Mégas de mémoire). La raison de leur rapidité tient au fait qu'elles sont équipées d'un contrôleur ultra rapide d'Adobe. L'ensemble permet donc l'impression à grande vitesse de pages complètes d'images graphiques pour les applications telles que "Desktop Publishing".
Il est intéressant de noter que la Postscript, quelque soit le modèle, se connecte directement sur les micro-ordinateurs Apple ou IBM PC et compatibles. Les possibilités standard sont de trente-cinq polices de caractères, une résolution de 300 × 300 points/pouce, un téléchargement de fontes, un panachage d'interfaces (Apple Talk, RS 422, RS 232 et parallèle Centronics), et pour finir, elles émulent la HP Laserjet Plus et HP GL. Disponibles dès septembre. QUME France, 93, rue des Chantiers, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.55.33.

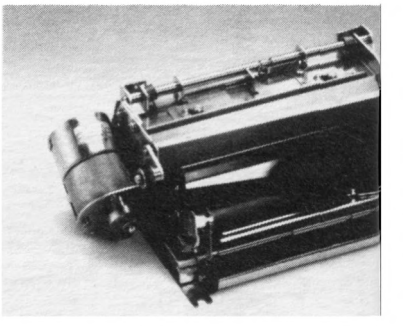
Saari, nouveau produit : le module de gestion avancée

La société Saari, dont les conceptions ne dérogent pas de la gestion, étend sa gamme avec la sortie du module de gestion avancée. Ce programme vient compléter et multiplier les possibilités de la gestion commerciale SAARI Major, en en faisant un véritable outil commercial et marketing. L'avantage principal de ce complément réside dans ses possibilités de tri illimitées qui permettront à l'utilisateur de connaître en temps réel le détail des ventes par clients (ou par articles), l'évolution des ventes clients, le palmarès client, etc. SAARI, 41/45, rue Galilée, 75116 Paris. Tél. : 47.58.12.42.

K-Minstrel de Kuma : votre PC musical

K-Minstrel est un logiciel d'édition musicale destiné à permettre aux compositeurs de réaliser facilement et rapidement des "œuvres" sur leur PC. Construit sous environnement GEM, il est conçu de manière agréable et utilise les menus déroulants ainsi que la souris. La musique peut être composée et éditée à l'écran et imprimée sous forme de "score" (partition musicale), prête pour un prochain emploi. K-Minstrel a la capacité de mémoriser jusqu'à 3 200 accords. Une interface midi est également disponible, permettant la sortie sur quatre à seize canaux de la composition ainsi obtenue, au lieu du canal unique produit par le processeur sonore interne. Kuma Computers Ltd, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, RG87JW. Tél. : 07.35.74.335.

Le DP834CP de Hengstler



Ce nom barbare désigne en fait un mécanisme permettant l'impression de feuilles d'une largeur de 114 mm. Le mécanisme est équipé d'un massicot électrique qui destine son utilisation plus particulièrement aux systèmes automatiques de distribution de tickets. Il peut être également utilisé dans tous les systèmes de point de vente.
L'impression se fait en bicolore, sur du papier normal dont il est possible de couper la feuille originale et conserver la copie. La vitesse d'impression du DP834CP est de 80 cps. Hengstler Contrôle Numérique, Z.I. des Mardelles, 94-106, rue Blaise-Pascal, B.P. 71, 93602 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.22.90.



LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

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

AMSTRAD

Nouveautés...

BIC 4 II	99 F	139 F
BIVOUAC	109 F	169 F
CATCH 23	89 F	139 F
CENTURION	89 F	139 F
CHARLY DREAMS	125 F	175 F
CONFLITS	89 F	139 F
DEATH WISH 3	85 F	129 F
DIEUX DE LA MER	109 F	169 F
GABRIELLE	135 F	175 F
HIGHT FRONTIERE	89 F	139 F
HITS N°4	145 F	179 F
HURLEMENTS		175 F
HYBRID	89 F	139 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145 F	189 F
L'ŒIL DE SET	145 F	189 F
LA CH. DE GROTENBURG	145 F	189 F
LE MAITRE DES AMES		189 F
LE MANGE CAILLOUX	99 F	155 F
LEGENDE		145 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
MANHATTAN LIGHT	135 F	175 F
MASQUE PLUS		189 F
MISSION	125 F	175 F
PACK UBI 3	145 F	
PEUR SUR AMYTIVILLE	135 F	175 F
ROAD RUNNER	89 F	129 F
SOLOMONS KEYS		139 F
SUNSTAR	89 F	139 F
THRONE FIRE	85 F	

SELECTION

ADVANCED ART STUDIO		205 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM	85 F	125 F
ARKANOID	79 F	113 F
ARMY MOVES	85 F	125 F
ASPHALT	109 F	135 F
BALLBREAKER	95 F	143 F
BARBARIAN	79 F	119 F
BASKETBALL	79 F	119 F
BOMBJACK II	79 F	118 F
CANADAIR	95 F	139 F
CHALLENGE OF THE GOBOTS	88 F	135 F
CYRUS CHESS II	75 F	109 F
DEEPERS DONGEON	42 F	57 F
DONKEY KONG	55 F	95 F
DWARF	99 F	159 F
ENDURO RACER	73 F	109 F
ERRE HITS VOL 1	139 F	219 F
EREBUS		133 F
EXPRESS RAIDER	83 F	117 F
F 15 STRIKE EAGLE	99 F	143 F
FER ET FLAMME		219 F
FLASH	135 F	189 F
GAUNTLET	77 F	122 F
GLOBE TROTTER		195 F
GOLD HITS II	95 F	135 F
GOLF TROPHEE	115 F	179 F
GRAPHIC CITY	119 F	144 F
GRAND PRIX 500	135 F	165 F
H.M.S. COBRA	269 F	269 F
HIT PACK II	89 F	269 F
HIT PACK TRIO	95 F	139 F
HIT N°1 OU N°2	139 F	169 F
INCANTATION	135 F	189 F
INERTIE	109 F	139 F
K Y A	135 F	189 F
KONAMI'S COIN OP HITS	85 F	125 F
LA CITE PERDUE		195 F
LE NECROMANCIEN	95 F	139 F
LE PACTE		195 F
LE PASSAGER DU TEMPS		189 F
LES PASSAGERS DU VENT I	259 F	259 F
LES PASSAGERS DU VENT II	259 F	259 F
LES AVENT. DE J. BURTON	95 F	145 F
LES CLASSIQUES	135 F	185 F
LEADERBOARD	87 F	125 F
LEADERBOARD TOURNAMENT		65 F
LEVIATHAN	85 F	129 F
LIVINGSTONE	125 F	175 F
LUCKY LUKE		165 F
M'ENFIN	115 F	145 F
MANHATTAN 95	115 F	139 F
MAD DOG	129 F	175 F
MAG MAX	69 F	119 F
MARIO BROTHERS	59 F	99 F
MASQUE		145 F
MERCENARY	89 F	189 F
METRO CROSS	85 F	125 F
MEURTRE EN SERIE	235 F	269 F
MEURTRE SUR L'ATLANT	235 F	269 F
MULTIPLAN		495 F
PACK FIL II	139 F	185 F
PACK UBI II	149 F	185 F
PAC MAN	85 F	115 F
PAPERBOY	75 F	135 F
PAWN		139 F
PROFANATION	105 F	139 F
PROHIBITION	119 F	185 F
RELIEF ACTION	149 F	189 F
ROBINSON CRUSOE		152 F
SABOTEUR II	85 F	119 F
SCALECTRIC	95 F	139 F
SENTINEL	95 F	139 F
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SRAM		175 F
SRAM II		195 F
STAR RAIDERS II	79 F	135 F
STARGLIDER	119 F	159 F
STRIYFE	135 F	195 F
SUPER CYCLE	89 F	129 F
SUPER HITS (OCEAN)	89 F	139 F
TENTH FRAME BOWLING	79 F	129 F
THEY SOLD A MILLION III	85 F	129 F
TOP GUN	69 F	125 F
TRIVIAL POURSUIT	145 F	189 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
WINTER GAMES	75 F	109 F
WIZZBALL	85 F	139 F
WONDERBOY	79 F	115 F
WORLD GAMES	85 F	139 F
YIE AR KUNG FU II	65 F	115 F
Z COMME ZARK DAVOR	89 F	135 F
ZOMBI	115 F	125 F

PCW

BOB WINNER	219 F
CYRUS II CHESS	129 F
GUILD OF THIEVES	199 F
HISTOIRE D'OR	199 F
KNIGHT ORK	209 F
LEADER BOARD	175 F
LORD OF THE RING	165 F
M.G.T	149 F
MULTIPLAN	495 F
ORPHEE	229 F
PAWN	239 F
PCW GRAPH	319 F
RUBIS (logiciel de gestion en français)	445 F
TOMAHAWK	149 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TRIVIAL POURSUITE	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

PC 1512

UTILITAIRES

ALADIN (trésorerie)	936 F
ALIENOR II PC	1638 F
CALCOMAT	610 F
COMPTA GENERALE	935 F
DATAMAT	610 F
D BASE III	6595 F
FACTURATION EN STOCK	1308 F
FASST (assembl. désassembl.)	750 F
FRAMEWORK 1"	1236 F
MUSIC CONSTITUTION SET	149 F
NEWSROOM	339 F
PC TYPE +	846 F
SOLUTION PL 1512	1803 F
SUPERCALC 4	3280 F
TEXTOMAT	639 F
TURBO BASIC	795 F
WORDWRITER	435 F

LIVRES

CLEFS POUR GEM SUR PC	210 F
CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES	199 F
GEM SUR AMSTRAD PC	185 F
MANUEL REF. TECH. PC 1512	230 F
PC 1512 LIVRE DU BASIC 2	160 F
LIVRE DU LANGAGE MACHINE PC	160 F

JEUX

A VIEW TO A KILL	149 F
ACE	179 F
ANNALS TO ROME	255 F
ARKANOID	169 F
BALANCE OF POWER	259 F
BIVOUAC	185 F
BOB WINNER	212 F
CHIFFRES ET LETTRES	249 F
CRUSADE IN EUROPE	259 F
DAKAR 4 X 4	185 F
DESTROYER	215 F
DEFENDER ON THE CROWN	299 F
DIEUX DE LA MER	185 F
ECHEC 3 D	199 F
EDEN BLUES	235 F
F 15 STRIKE EAGLE	215 F
FLIGHT SIMULATOR	385 F
GRAND PRIX 500	215 F
GUILD OF THIEVES	249 F
HMS COBRA	269 F
KNIGHT ORK	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ŒIL DE SET	249 F
LE MAITRE DES ARMES	249 F
LE NECROMENCIEN	149 F
LES PASSAGERS DU VEN I	269 F
LES PASSAGERS DU VENT II	269 F
MACADAM BUMPER	269 F
MARBLE MADNESS	269 F
MARCHE A L'OMBRE	235 F
MASQUE +	249 F
MEAN 18 GOLF	159 F
MEURTRE EN SERIE	269 F
MICRO-SCRABBLE	229 F
MISSION	215 F
MYSTERES DE PARIS	179 F
PC 1512 HITS	199 F
PAWN	249 F
PHALSBERG	269 F
PHANTASIE	279 F
PITSTOP II	159 F
PROHIBITION	235 F
RAMBO	149 F
SABOTEUR II	149 F
SAPIENS	215 F
SILENT SERVICE	215 F
SRAM	235 F
STARGLIDER	175 F
SUMMER GAMES II	155 F
TRACKER	209 F
TRIVIAL POURSUIT	255 F
WINTER GAMES	155 F
WORLD GAMES	215 F
WORLD TOUR GOLF	195 F
ZOMBI	199 F

PERIPHERIQUES

PROLONGATEUR JOYSTICK CPC	89 F
DOUB. DE JOYSTICK (en V) (Amstrad)	100 F
LIGHT PEN CPC K7	229 F
LIGHT PEN CPC D	329 F
LIGHT PEN PCW 8256	675 F
LIGHT PEN PC 1512	179 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC D	455 F
SYNTHETISEUR VOCAL CPC K7	419 F
INTERFACE SERIES RS 232 C	755 F
AMX MOUSE POUR AMSTRAD CPC	725 F
TAPIS SOURIS	100 F
HOUSSE 464 et 6128 COULEUR	115 F
HOUSSE 8256 VERT	195 F
HOUSSE PC 1512	180 F
DISQ. VIERGES AMSTRAD (x 10)	290 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
QUICK SHOT II	120 F
ECONOMY (Controller)	55 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
TAC I PLUS	285 F
TAC III	130 F
VENUS (6 microswitch)	170 F

Pour tous les autres titres, nous contacter.

MINITEL : 36-15
Tapez CLUBTEL
Code STAR



Nouveautés, Hit Parade, Promotions, Messagerie, Commandes...

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

Vente par correspondance uniquement.

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

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX

carte bleue CB

TOTAL	
Frais de Port	15 F
C.R.	
TOTAL	

Payer par Carte Bleue

□□□□•□□□□•□□□□•□□□□

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

Dom-Tom et Export : Port : **50 F.**

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)

AMS 10 87

Amstrad Magazine 10

6 SUPER HITS POUR AMSTRAD

AMSTRAD



★OCEAN'S★ ALL STAR HITS

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF 93 42 71 45.

TALOS : LES DEVIS FACILES PCW 8256-8512

Editeur : Logicys
Genre : élaboration de devis
Support : disquette
Intérêt : ★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★

Aborder l'élaboration de devis de manière agréable n'est pas toujours facile, d'autant que la grande majorité des logiciels du genre sont d'une austérité à dissuader les plus fanas... Vu sous cet angle, Talos n'a pas son égal. Bien présenté, agrémenté de petits effets graphiques représentant les touches à utiliser, il donne presque l'illusion d'un travail plaisant. Un modèle ? Pas tout à fait. Son principal défaut : le Basic.

Ma chemise pour... un langage évolué

Il n'y a pas à dire, le langage fait souvent toute la différence. Talos eut été écrit en Pascal ou en machine, qu'il eut pu se retrouver sur l'une des trois marches du podium. Nous ne le dirons jamais assez : le pro et le Basic ne font pas bon ménage. Par ailleurs, il paraît difficile d'émettre de gros reproches concernant le logiciel lui-même. Tout y est, et qui plus est, tout est soigné à l'extrême, sans pour autant aller au détriment du domaine traité.
Un seul regard sur le menu général permet de se faire une bonne opinion du produit dont nous allons parcourir ensemble les points principaux.

Fichiers codés

Tout le fonctionnement du programme est presqu'entièrement basé sur la saisie correcte des nombreuses variables du fichier

Edition du même devis.

Le , 28.08.87

LAROND
54 rue de Lens

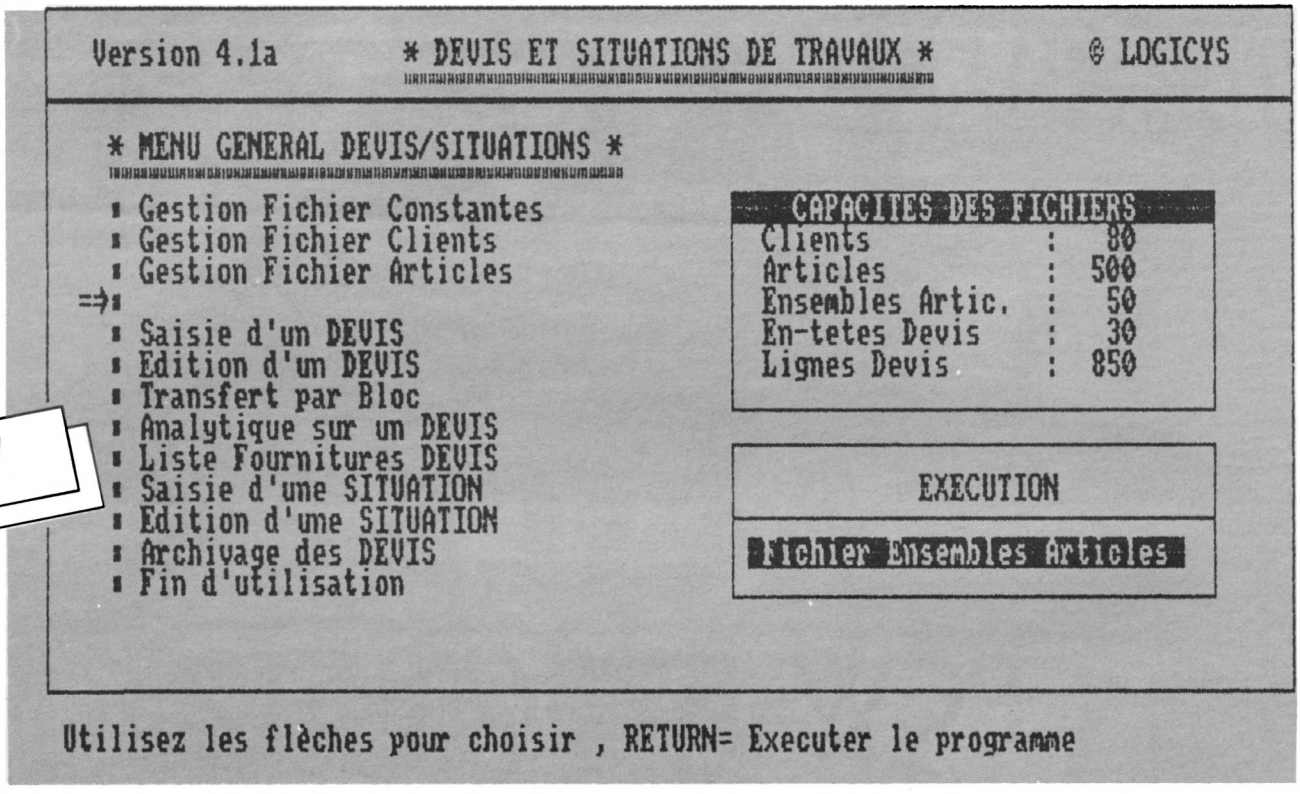
43670 Lens

** DEVIS **

Devis No : D 1
Code client : 999999

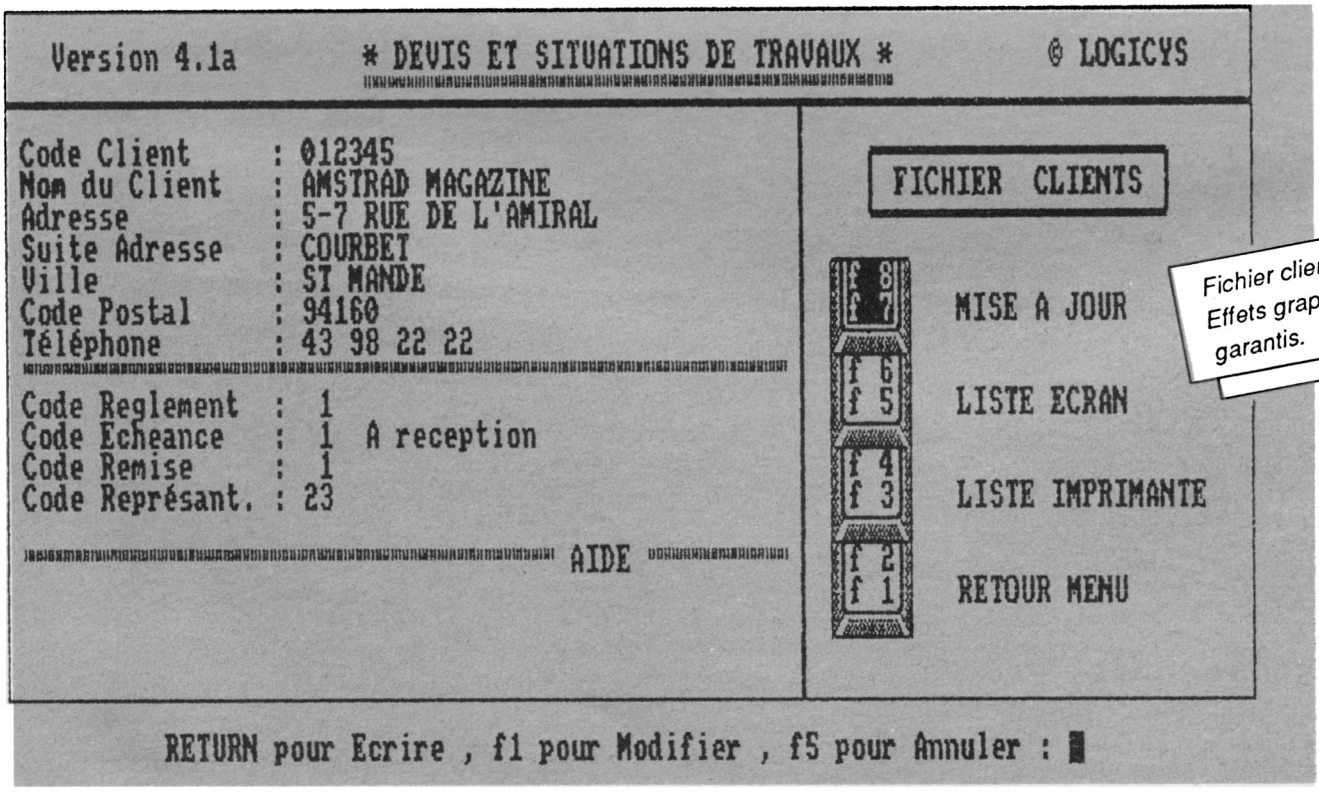
Ref.	DESIGNATION OUVRAGE	Un	Quantité	Prix U.HT	Montant HT	T	Rg
	Ordinateur PCW 8512	1	4.000	4997.00	19988.00	1	0
	Ordinateur PCW 8256	1	5.000	3997.00	19985.00	1	0
	Ordinateur PC 1512 SD	1	2.000	4990.00	9980.00	1	0
				S/Total	49953.00		
A encaisser dès réception.							

MONTANT HT	T.V.A	MONTANT TVA		TOTAL H.T
49953.00	18.60	9291.26		49953.00
49953.00		9291.26	TOTAL TTC DU DEVIS	59244.26
			RETENUE de GARANTIE	-1.00
			TOTAL NET DU DEVIS	59243.26



Menu général de Talos.

"Constantes". En fait, le terme de fonctionnement est un peu abusif. Le logiciel peut effectivement tourner sans que le fichier ait été rempli, mais il fournira des résultats erronés lors des calculs effectués dans les différents modules.
Le fichier "Constantes", on le comprend aisément, doit contenir toutes les données invariables (mais néanmoins modifiables) nécessaires à une simplification optimale de l'utilisation, telles que l'adresse et la raison sociale de la société exploitante, ou encore, différents taux de T.V.A. (jusqu'à huit taux pré-programmés). Les codes règlements appartiennent également à la catégorie des constantes. Jusqu'à vingt codes pourront ainsi être mémorisés, évitant la perte de temps que constituerait la saisie répétitive des modes de règlements tels que : compte bancaire, CCP, espèces, etc.



Fichier clients. Effets graphiques garantis.

Nous en terminerons avec les constantes, en signalant la présence d'un module de gestion des codes registres. Ce module, qui permet d'établir la relation entre les codes registres du fichier articles et les désignations associées, est structuré sur le même modèle que le précédent : code, désignation.
L'existence d'autres fichiers du même type est également à signaler. Ceux-ci, codes registres ou codes échéances sont inclus directement dans le programme et ne nécessitent à priori aucune modification.

Et ingénieux avec çà !

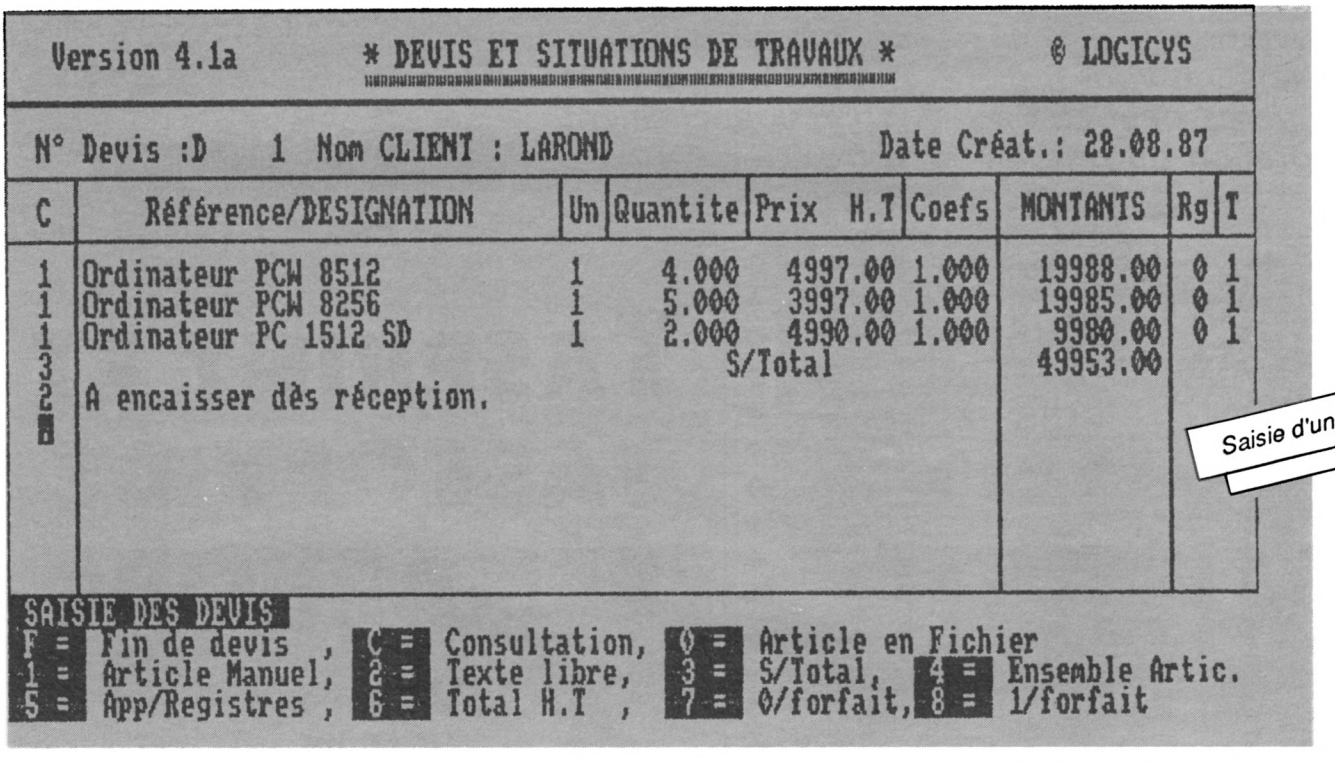
Nous venons de voir l'un des aspects les plus appréciables de Talos : la programmation de nombreux ordres souvent utilisés.

fichiers. Par contre, l'ingéniosité de Talos atteint son comble avec les fichiers d'ensembles d'articles. En effet, rares sont les articles se vendant réellement seuls, sans environnement. Alors plutôt que d'aller les récupérer un par un dans le fichier correspondant, pourquoi ne pas fabriquer des groupes qui pourront être appelés de la même façon.
Vous voici avec tous les éléments en main, prêt à confectionner dans la joie et la bonne humeur votre premier vrai devis.

Devis et situations de travaux

La saisie des devis est divisée en deux parties : l'en-tête et la liste des articles affectés à ce dernier. Si tous les fichiers que

par l'ordinateur en fonction des informations qui lui ont été données, ce qui supprime tout risque d'erreur et permet donc de laisser l'entière responsabilité des opérations saisie au premier venu, ou presque...
En fonction d'un devis établi, il est possible de déterminer la marge moyenne compte tenu des coûts de main-d'œuvre et fournitures et des divers coefficients de vente appliqués à un devis. Cette opération est effectuée lors de l'appel de l'option "Tableau analytique".
La dernière étape véritablement importante du programme est la saisie des situations de travaux. L'édition du document qui en résultera devra être remise au client et tiendra lieu de facture indiquant à un moment donné, le pourcentage de réalisation réparti en fonction des travaux à effectuer.



Saisie d'un devis.

Mais que serait une gestion de fichiers interne efficace, si elle ne comprenait pas en plus un fichier clients et articles. Ces deux fichiers, habituellement rencontrés en de tels cas, n'ont rien de surprenant, tout du moins en ce qui concerne les renseignements pris. La seule véritable différence est qu'ils soient également codés. Ainsi, lors de la création d'un devis, la saisie sera réduite au minimum, c'est-à-dire à l'entrée au clavier des différents codes correspondant aux rubriques concernées. Encore fallait-il y penser, mais cela ne tient après tout qu'à une programmation judicieuse et à une exploitation maximale des

nous avons énumérés précédemment ont été correctement documentés, vous ne devriez pas rencontrer de difficultés majeures. Conçu comme un pseudo traitement de texte, la partie saisie des lignes (liste des articles figurant dans le devis), en comporte presque tous les avantages. Donnant le choix entre une saisie manuelle des données ou un appel aux différents fichiers. Permettant l'insertion de texte libre, d'un sous-total ou encore d'un total H.T. où bon vous semble, ce module ne demande plus aucune connaissance particulière, sinon celle de la référence des codes. Tous les calculs sont ici effectués

Dans l'ensemble

Dans l'ensemble, Talos remplit donc bien son œuvre. La question qui se pose cependant est de savoir dans quelle mesure il appartient réellement à la catégorie des professionnels. Ses capacités, en tout cas, ne lui permettent pas de rivaliser avec d'autres produits nettement plus performants. Cependant, il faut bien admettre qu'il cadre tout à fait avec une utilisation du type artisanal ou semi-professionnel.
Contact : Logicys, Centre émeraude - Cidex 47, 61-69, rue Camille-Pelletan, 33150 Cenon. Tél. : 56.40.94.75.

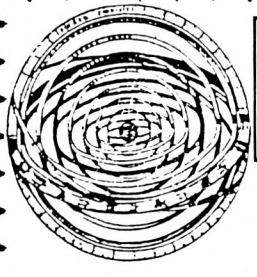
G.B.

HOT-LINE

La Hot-Line dans notre "jargon", c'est la ligne directe. Ligne directe entre les éditeurs, les concepteurs de hard ou de soft, et vous, utilisateurs. Si d'aventure vous êtes perdu dans les méandres d'un logiciel professionnel, faites-le nous savoir.
Indirectement, vous contribuerez peut-être à l'amélioration du produit et éviterez à d'autres de tomber dans un piège infernal.
Un dernier mot avant que vous ne preniez la plume. Sachez que le mot d'ordre de cette rubrique est : "à question pertinente, réponse pertinente", et qu'il ne saurait être question de futilités. Professionnellement vôtre...

Possesseur d'un Amstrad 6128 monochrome et d'une imprimante Seikosha SP-1000, je rencontre certaines difficultés à utiliser les programmes Tasword et Tasprint qui ne semblent pas fonctionner correctement avec cette imprimante.
Par ailleurs, pourriez-vous m'indiquer comment imprimer avec Tasword version 6128, le deuxième jeu de caractères.
Robert Chénier - Tours

Nous recevons régulièrement beaucoup de courrier mettant en cause des incompatibilités apparentes entre matériels (le plus souvent l'imprimante) et logiciels. Cette fois, la société Sémaphore qui a francisé et distribue Tasword répond à vos questions et résoud vos problèmes. Ce mois-ci, la solution à vos problèmes de SP-1000 CPC et, le mois prochain, comment imprimer le deuxième jeu de caractères.



SOUS QUELLE ETOILE SUIS-JE NE ?

290 F.
La disquette double-face

MIROIR ASTRAL

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

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

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

TASPRINT ET TASCOPY DE SÉMAPHORE

Utilisation avec les imprimantes Seikosha SP-1000 CPC

Cette imprimante qui fonctionne normalement dans sa version dédiée avec le CPC, présente des comportements étranges dans sa version proprement "CPC".

Les additions suivantes aux programmes de base TASPRINT et TASWORD permettent de configurer ceux-ci pour fonctionner avec la version modifiée de l'imprimante. Dans les deux cas, il suffit, une fois le programme chargé, de taper deux fois ESC puis, dans le basic, opérer les additions ci-dessous. Nous soulignerons une nouvelle fois ici l'avantage pour ce genre d'opérations des programmes non protégés...

Programme ACOPY — copie d'écran A4

```
510 DATA 14

645 DATA "Seikosha sp 1000 CPC"

Ligne 780 ajouter : ,2335 à la fin de la ligne

2181 'Seikosha 1000 CPC
2182 DATA 4,27,75,100,2,0,0
2183 DATA 4,27,75,44,0,0,0
2184 DATA 4,27,75,124,0,0,0
2185 DATA 2,27,49,0,0,0,0

2335 RESTORE 2181 : RETURN
```

Programme POSTER — copie d'écran format A3

```
500 DATA 14

631 DATA "Seikosha sp-1000 CPC"

Ligne 940, ajouter: ,2571 à la fin de la ligne

2421 ' seikosha 1000 CPC
2422 DATA 4,27,75,100,2,0,0
2423 DATA 4,27,75,44,0,0,0
2424 DATA 4,27,75,124,0,0,0
2425 DATA 2,27,49,0,0,0,0

2571 RESTORE 2421 : RETURN
```

Programme TASPRINT — le typographe

```
1300 DATA 17

1465 DATA "Seikosha sp-1000 CPC"

2930 REM Seikosha SP-1000 CPC
2940 DATA "-17"
2950 DATA "2","27","50"
2960 DATA "2","27","49"
2970 DATA "2","0"
2980 DATA "48","96"
2990 DATA "*1","4","27","75","96","3"
3000 DATA "*2","4","27","76","64","7"
```

Analyse du bloc DATA

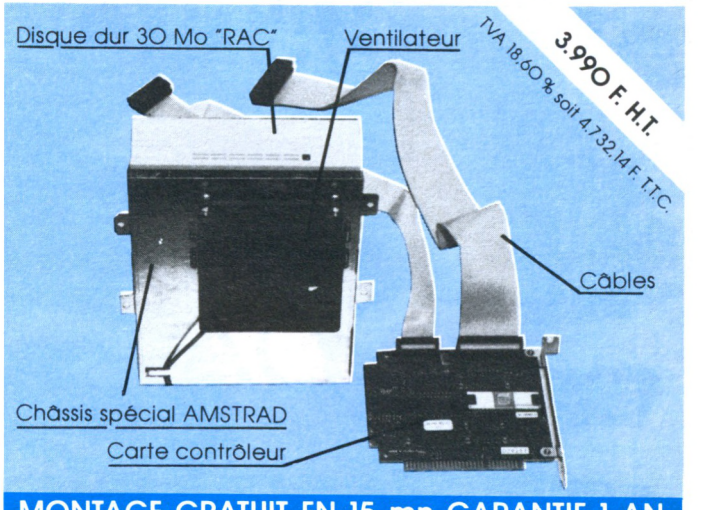
2950 "2", nombre de codes suivant dans la ligne.
2950 "27", "50" codes "escape" pour espacement normal 1/6 pouce.
2690 "27", "49" codes "escape" pour espacement mode graphique.
2971 "2" nombre de modes graphiques.
"0" bit le + significatif en haut de la tête
2980 "48", "96" nombre de points par ligne, 480 ou 960
2990 séquence graphique densité standard
3000 séquence graphique double densité

Nous suggérons à tous ceux qui désirent tirer parti au mieux de l'imprimante matricielle, la lecture du livre de Michel Archambault "La pratique des imprimantes" aux éditions Soracom.
Nous restons à la disposition des lecteurs pour toute aide supplémentaire concernant ces programmes (Par écrit seulement et qu'ils veuillent bien joindre une enveloppe auto-adressée et QUATRE coupons réponse internationaux).

EN EXCLUSIVITE

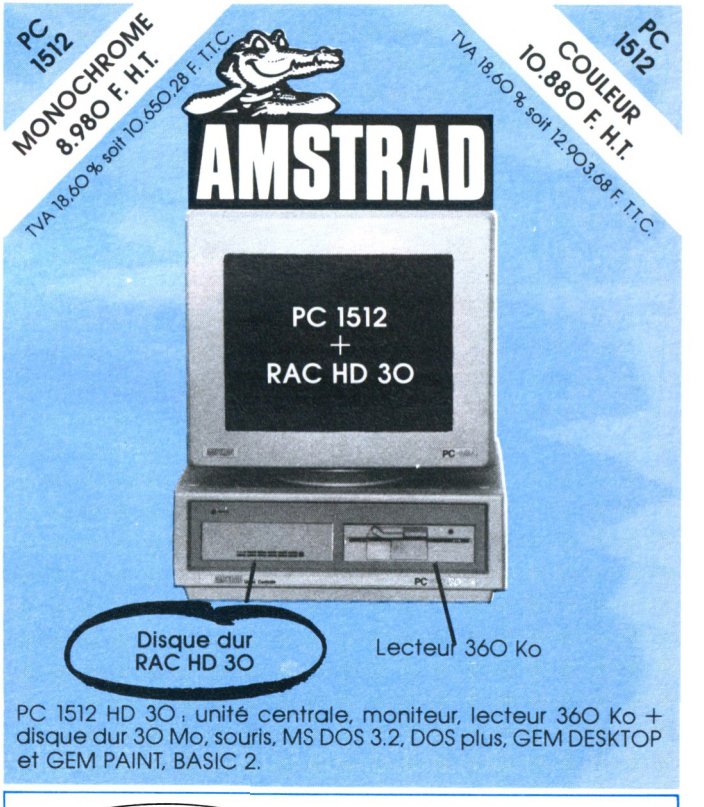
à "La Règle à Calcul"

KIT DISQUE DUR 30 Mo SPECIAL POUR AMSTRAD PC 1512



MONTAGE GRATUIT EN 15 mn GARANTIE 1 AN

Caractéristiques techniques du Kit RAC HD 30 PC 1512
Faible consommation, système 4 plateaux, 4 têtes, vitesse d'accès moyenne de 60 ms.



PC 1512 HD 30 : unité centrale, moniteur, lecteur 360 Ko + disque dur 30 Mo, souris, MS DOS 3.2, DOS plus, GEM DESKTOP et GEM PAINT, BASIC 2.

la Règle à Calcul

BON DE COMMANDE AMS 10 87

LA REGLE A CALCUL 65 Bd Saint-Germain
BP 300 75228 Paris Cedex 05 Tél. : (1) 43 25 68 88 Télex : RAC 201 324 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

Participation aux frais d'expédition :
- pour le Kit disque dur RAC HD 30 : 35 F - pour le PC 1512 : 100 F

RYGAR™

BATTONS-NOUS!!!

De l'aube des temps nous vient le héros légendaire qui fera partout trépider les joueurs....

4.5 billions d'années ont passé depuis la création de la terre. De nombreux maîtres ont gouverné de toute leur gloire. Mais le temps, leur plus grand ennemi, a fini par vaincre leur règne. Et maintenant, le règne d'un maître commence... Rygar, le Guerrier Légendaire! Un guerrier qui ne respecte qu'un code, le code du combat.
Gladiateurs antagonistiques, reptiles, monstres, créatures magiques... venez, venez, venez faire face au pouvoir de l'intrépide Rygar, et selon les paroles-mêmes du guerrier immortel BATTONS-NOUS!!!





PHOTOS D'ECRAN: VERSION ARCADE

CBM 64/128		SPECTRUM	AMSTRAD	
CASSETTE	DISQUE	CASSETTE	CASSETTE	DISQUE

U.S. GOLD® All American Software

U.S. Gold (France) S.A.R.L. BP3 Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel: (16) 93 427144

TECMO™

LES TRAITEMENTS DE TEXTE

SUITE

VOTRE GUIDE D'ACHAT

Comme promis, nous continuons notre étude des traitements de texte pour PC. Les logiciels essayés ce mois-ci font grosso modo partie de la même gamme de prix que ceux présentés le mois dernier et sont vendus entre 500 et 1000 F. Le mois prochain, nous terminerons l'étude des produits situés dans cette fourchette et entamerons celle des logiciels coûtant plus de 1 000 F. Ainsi, avec les numéros de septembre, octobre et novembre de votre magazine, vous aurez un aperçu de la majorité des traitements de texte pour PC dont le prix est inférieur à 1 500 F. Dans le dernier chapitre viendront les " ténors " du marché professionnel c'est-à-dire les WORD 3 et WORD PERFECT et leurs outsiders LOTUS MANUSCRIPT, WORDSTAR 2000) EVOLUTION, ainsi que, si nous l'avons en version commercialisée, SPRINT de BORLAND.

FLASHTEXT

Edité par INTEK, FLASHTEXT est un logiciel certes non dépourvu de qualités mais que l'organisation de sa documentation et certains problèmes rencontrés lors de l'impression de textes rendent difficilement recommandable.

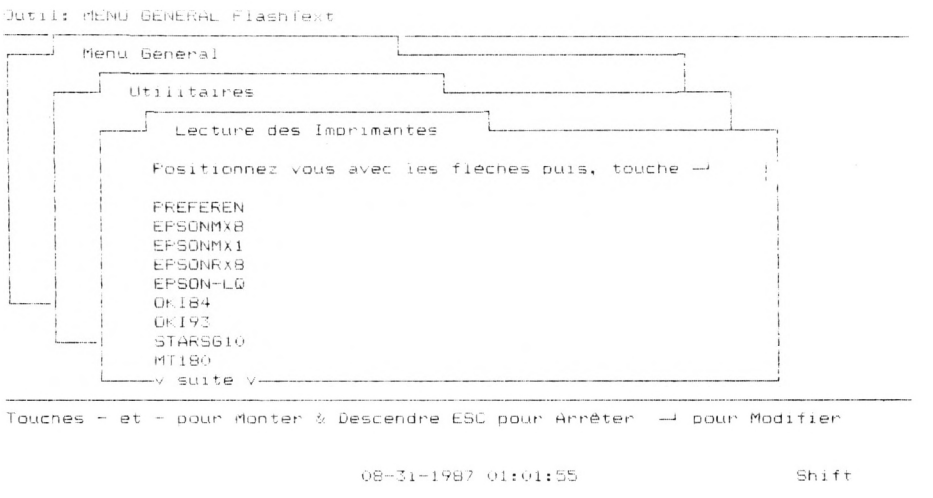
Parlons tout d'abord de la documentation. Présentée sous la forme d'un cahier de soixante-quinze pages, elle expose effectivement toutes les fonctions de FLASHTEXT et la procédure à suivre pour les mettre en œuvre. Il n'est donc pas question de dire qu'elle est incomplète. Mais sa présentation par trop touffue, (c'est peu de dire que les points importants ne sont pas mis suffisamment en évidence) et l'absence d'exemples concrets la rendent par trop hermétique pour qui n'a pas l'habitude des logiciels de traitement de documents. Pour arranger les choses, l'utilisateur ne dispose pas d'aide en ligne et n'a donc d'autre possibilité que de se reporter à la brochure pour obtenir des renseignements. Il est certes possible de définir un niveau d'utilisateur (Débutant, Moyen, ou Avancé) mais cette précision ne sert qu'à limiter les fonctions auxquelles peut avoir accès l'utilisateur par rapport à son niveau de connaissances.
Elle permet certes au néophyte de se familiariser d'abord avec les fonctions les plus utilisées, (les fonctions non affichées sont réellement inaccessibles) mais sa nécessité et son utilité sont à démontrer.

Pour continuer avec les défauts, parlons un peu de l'impression. D'après la documentation, aucun problème ne se pose avec les imprimantes IBM. Quelle ne fut pas ma surprise de ne pas pouvoir obtenir les caractères accentués sur une imprimante configurée en IBM, et sur laquelle j'obtiens ces caractères avec tous les autres logiciels du même type. De deux choses l'une : ou la documentation n'est pas suffisamment explicite (le choix d'une imprimante dans une liste n'est pourtant pas sorcier), ou il manque quelque chose quelque part, mais quoi ? Précisons tout de suite que j'utilise une CITIZEN 120 D configurée en imprimante IBM avec jeu de caractères français, et qu'elle fonctionne parfaitement avec les autres logiciels. Il est d'ailleurs à noter qu'à l'inverse de ce qui se trouve ailleurs, les imprimantes IBM graphiques et EPSON FX ne sont pas dans la liste des types d'imprimantes joints au logiciel. Gageons qu'il s'agit d'un problème localisé sur la disquette du logiciel, car il serait quand même étonnant qu'un tel produit ne puisse imprimer nos chers accents.
Enfin, certaines manipulations ne sont pas des plus légères. Ainsi si vous voulez choisir une imprimante alors que vous êtes en saisie il vous faudra au préalable sauvegarder le texte affiché faute de quoi ce dernier sera perdu. FLASHTEXT vous avertit de ce risque, ce qui vous permet de l'éviter. Mais il s'agit d'un procédé plutôt lourd d'utilisation.
Tout n'est cependant pas négatif dans FLASHTEXT. Il est rapide (pour une fois, un logiciel porte bien son nom) et surtout travaille lors de son lancement en mode recouvrement, et non en insertion. Cette dernière est appréciable, surtout pour les débutants qui sont aisément déroutés par l'insertion systématique et qui corrigent plus facilement leurs

erreurs en retapant la partie erronée. Signalons aussi la répétition verticale qui facilite grandement la réalisation des tableaux et s'active grâce à la touche F3, et la tabulation numérique qui permet un cadrage à droite.

Pour le reste, FLASHTEXT est muni des fonctions essentielles à tout traitement de texte digne de ce nom à savoir copie de bloc, recherche et remplacement de texte, et possibilité de mailing. Un regret au sujet de cette fonction, les explications qui la concernent sont vraiment trop succinctes (1 page). Enfin, la capacité de FLASHTEXT est d'environ huit pages de texte ce qui est largement suffisant pour la plupart des utilisations de ce genre de logiciel. Pour terminer, il est utile que vous sachiez que FLASHTEXT utilise la souris ce qui facilite les manipulations et les positionnements dans le texte.

Il est dommage que FLASTEXT souffre des défauts énumérés plus haut. En effet, son utilisation est en général agréable et le produit est assez complet pour satisfaire la petite association ou le travailleur indépendant désireux d'avoir un produit performant pour un prix raisonnable. Toutefois ses faiblesses, ainsi que la mauvaise organisation de sa documentation et l'absence d'une aide en ligne nous empêchent de le conseiller et lui font préférer d'autres logiciels. L'affichage des choix "à la façon de Microsoft" et l'apparition de menus de sélection (non déroulants il est vrai) ne suffisant pas à rendre un produit totalement attrayant.



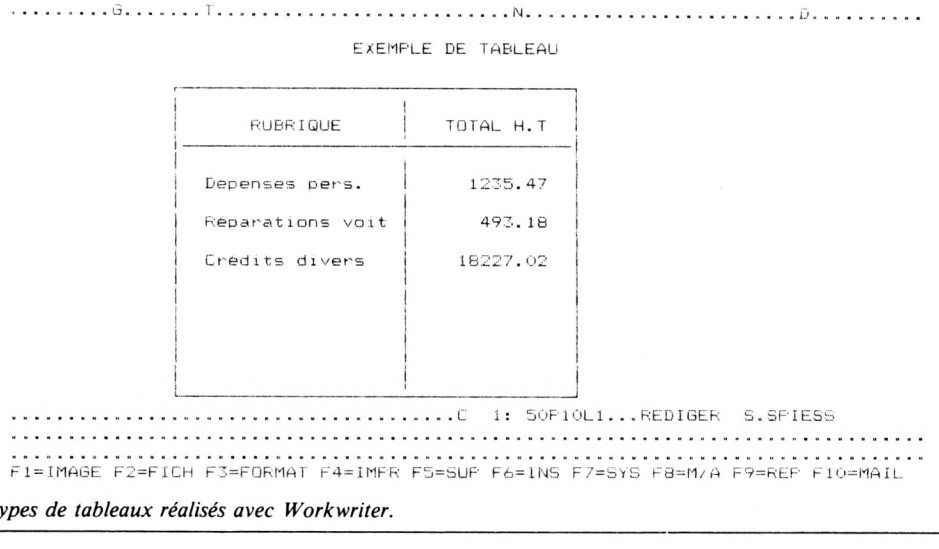
2) Flashtexte : l'écran au niveau " expérimenté " puis " débutant " ; le nenu général.

WORKWRITER

Le logiciel de Ere Informatique se veut simple d'emploi et performant. Il l'est effectivement. Dans une superbe boîte en carton, vous trouvez le manuel utilisateur et la disquette du logiciel qui sont largement à l'aise dans leur emballage.

La documentation est constituée en tout et pour tout d'un livret de 40 pages environ et le moins que l'on puisse dire est qu'elle est insuffisante. Certes la quasi-totalité des possibilités du produit sont exposées, mais il n'y a absolument aucun exemple d'application du produit (ou en tout cas, ce qui est dénommé exemple à la fin de la brochure ne mérite pas du tout cette appellation). C'est franchement dommage car le logiciel lui-même est plutôt simple et agréable à utiliser. Mais disons-le carrément : la documentation n'est absolument pas au niveau du produit, et n'est qu'un catalogue des possibilités du logiciel, sans indication supplémentaire. Il aurait sûrement mieux valu vendre le logiciel une centaine de francs plus cher et fournir un manuel utilisateur digne de ce nom. Un traitement de texte ne nécessite pas les mêmes explications qu'un jeu, ne serait-ce que parce qu'il n'a pas la même utilité.

Le logiciel lui-même est, nous l'avons déjà écrit, simple et agréable d'emploi. Tout au plus pourra-t-on regretter une certaine lenteur dans les déplace-



1) Types de tableaux réalisés avec Workwriter.

ABONNEMENT



Economisez 65F

12 NUMEROS + 4 HORS-SERIE

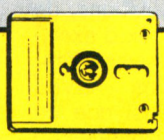
275F AU LIEU DE 340F

CASSETTES



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

DISQUETTES



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

RELIURES



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

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 26 27
(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. ☐ n° 24, 25, 26 : 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, 25, 26 (entourez celui que vous désirez) Soit : 18 F + 6,50 F de frais de port : 24,50 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 : 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

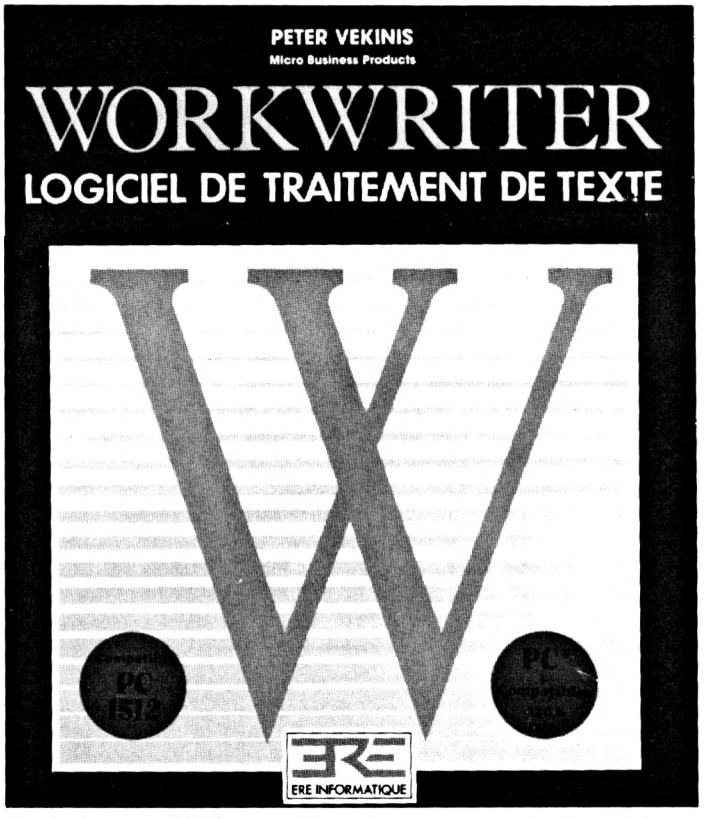
ments du curseur dans le texte, mais ceci est sûrement dû à ses possibilités graphiques. Car il en possède de très intéressantes : histogrammes, boîtes (permettant, en les combinant avec les tabulations, de réaliser des tableaux d'excellente facture) peuvent être aisément tracés avec WORKWRITER, ainsi que de simples lignes horizontales ou verticales. Mentionnons aussi que l'utilisation des touches INS et DEL pour la réalisation des coins d'un tableau provoque au début quelques surprises, car ces touches sont détournées de leur utilisation habituelle. Mais l'habitude est vite prise des nouvelles fonctions de ces touches. En appuyant sur ALT et en composant le code ASCII d'un caractère vous obtenez l'affichage de ce caractère.

Les possibilités de travail sur le texte sont on ne peut plus clas siques, à l'exception des fonctions de déplacement et de copie de blocs qui sont inexistantes. On trouvera cependant les fonctions d'alignement des colonnes de chiffres sur le point décimal et de décalage d'un paragraphe par rapport au reste du texte.

Il est nécessaire de prendre garde au déroulement de certaines fonctions. Ainsi, la rejustification d'une ligne située dans un paragraphe décalé grâce à la mise en place d'un alinéa se fait entre les marges droite et gauche de la page et ne tient pas compte de l'alinéa précisé. Enfin la saisie se fait, sauf indication contraire, en mode recouvrement ce qui est plus pratique pour le débutant que le mode insertion.

Les capacités de WORKWRITER sont limitées par la taille d'une directory sous MS/DOS. En effet, chaque page fait l'objet d'un fichier particulier dont le nom est consitué de l'appellation du texte avec comme extansion le numéro de la page stockée. Il n'est pas évident que cette méthode soit la meilleure pour la saisie de textes importants, surtout à cause de la multiplication des accès disque qu'une telle procédure implique.

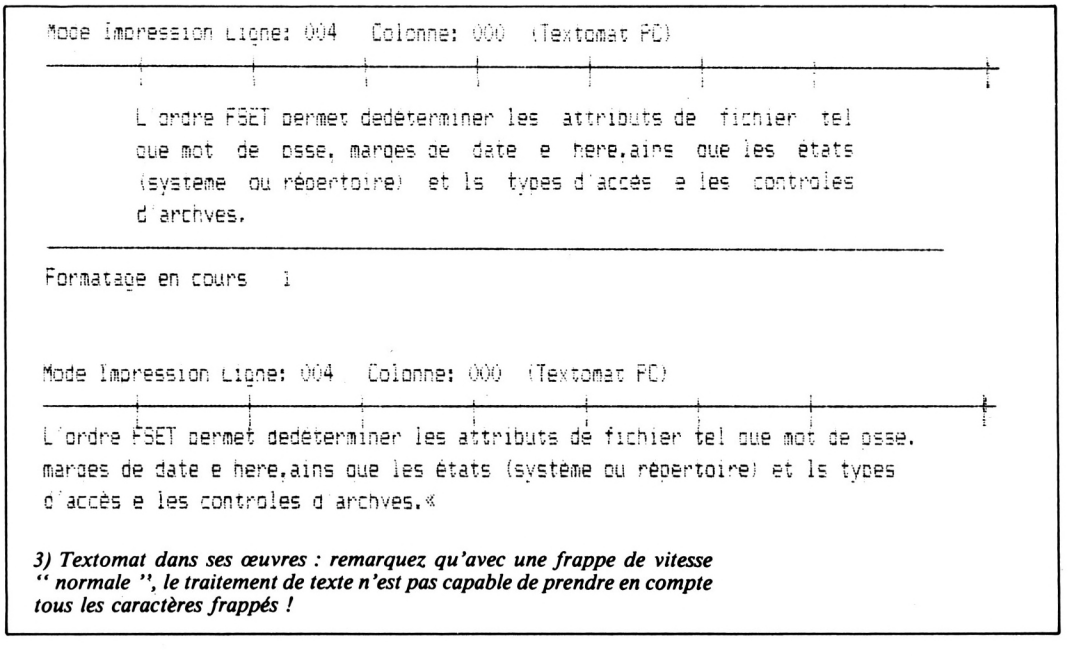
Malgré quelques défauts mineurs, WORKWRITER apparaît comme un produit agréable et dont la prise en mains est rapide. Dans cette gamme de prix, il est un des rares logiciels de traitement de texte à être



muni de possibilités graphiques. Certes, vous n'aurez pas toutes les possibilités qu'offrent d'autres logiciels plus élaborés, mais aussi plus coûteux. Il sera toutefois largement suffisant pour contenter celui qui doit taper des textes de faible volume ou est amené à rédiger des rapports contenant des tableaux de synthèse ou de résultats.

TEXTOMAT

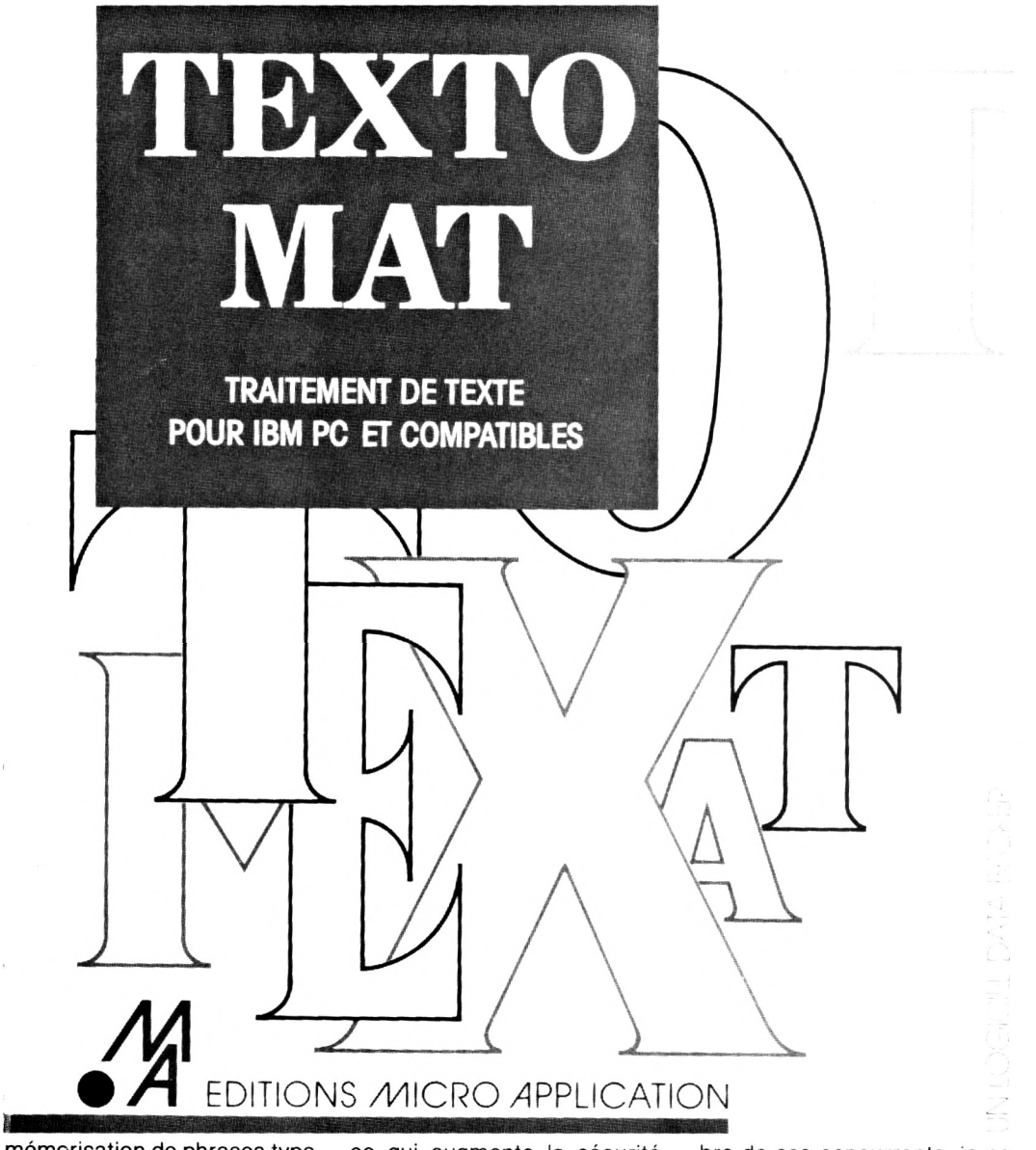
Présenté dans un classeur contenant le manuel utilisateur et une disquette, TEXTOMAT est le traitement de texte pour PC et produit par MICRO-APPLICATION.
La documentation est constituée d'environ 160 pages. Là encore, il faut regretter l'absence d'exemples concrets qui sont indispensables, surtout pour des logiciels de ce type destinés au vu de leur prix à une clientèle de néophytes. Pas grand chose à critiquer à son sujet, à l'exception de la remarque précédente. Il s'agit d'une documentation des plus complètes que nous ayons pu trouver sur les logiciels de ce type dans cette gamme de prix. Toutes les fonctions y sont expliquées avec un niveau de



3) Textomat dans ses œuvres : remarquez qu'avec une frappe de vitesse " normale ", le traitement de texte n'est pas capable de prendre en compte tous les caractères frappés !

détail suffisant pour qui a déjà eu à utiliser cette famille de logiciels mais, encore une fois, bon courage au débutant.
L'écran de TEXTOMAT est on ne peut plus simple. Il se compose tout simplement d'une ligne d'état à la partie supérieure et indiquant le mode de travail ainsi que la position des différentes tabulations. La ligne du bas est réservée à l'affichage des options proposées par les menus. Autant que vous le sachiez tout de suite TEXTOMAT n'est pas, mais alors pas du tout, WYSIWYG (What You See Is What You Get) et ne vous présente pas à l'écran, lors de la saisie occupe toute la largeur de l'écran et ce n'est que lors du choix ECRAN dans le menu IMP que vous pourrez visualiser le texte tel qu'il se présentera à l'imprimante. On peut aimer, mais j'avoue préférer grandement les logiciels qui permettent de se faire une idée de ce que sera le texte lors de la saisie, c'est autrement plus confortable.

Pour corser le tout, TEXTOMAT est lent, très lent. A une vitesse de frappe normale (je ne suis pas excessivement rapide), vous avez le temps de voir la fin de votre phrase s'afficher alors même que vous l'avez terminée. Ceci s'accompagne de l'oubli d'un nombre conséquent de caractères et vous oblige à effectuer quantité de corrections. C'est franchement désagréable, et même rédhibitoire.
Pourtant, TEXTOMAT possède des options que d'autres logiciels du même prix n'ont pas. Citons la possibilité de faire des calculs entre deux valeurs dans une ligne de texte (hélas aussi mal expliquée que le reste), la possibilité d'activer une routine de césure automatique ou semi-automatique (au choix), et les fonctions de



mémorisation de phrases type et de séquences de caractères de contrôle. Le mailing est particulièrement aisé à mettre en œuvre et, de plus, TEXTOMAT est doté d'un programme de gestion de fichier des adresses qui facilite l'utilisation de cette fonction. Enfin l'ordre UNDO permet d'annuler les effets de la dernière fonction exécutée, ce qui augmente la sécurité d'emploi du produit.
TEXTOMAT permet de saisir jusqu'à 48 000 caractères, ce qui correspond à environ vingt-cinq pages de texte. Cette capacité sera largement suffisante pour la majorité des utilisateurs. Toutefois, et malgré la présence de certaines possibilités inexistantes chez nombre de ses concurrents, je ne saurais conseiller l'acquisition de ce logiciel. Le fait qu'il ne soit absolument pas WYSIWYG, et sa lenteur sont des défauts par trop génants et qu'on ne retrouve pas chez d'autres produits. Peut-être conviendra-t-il à ceux qui ont déjà utilisé la version CPC du logiciel ?

EVOLUTION SUNSET

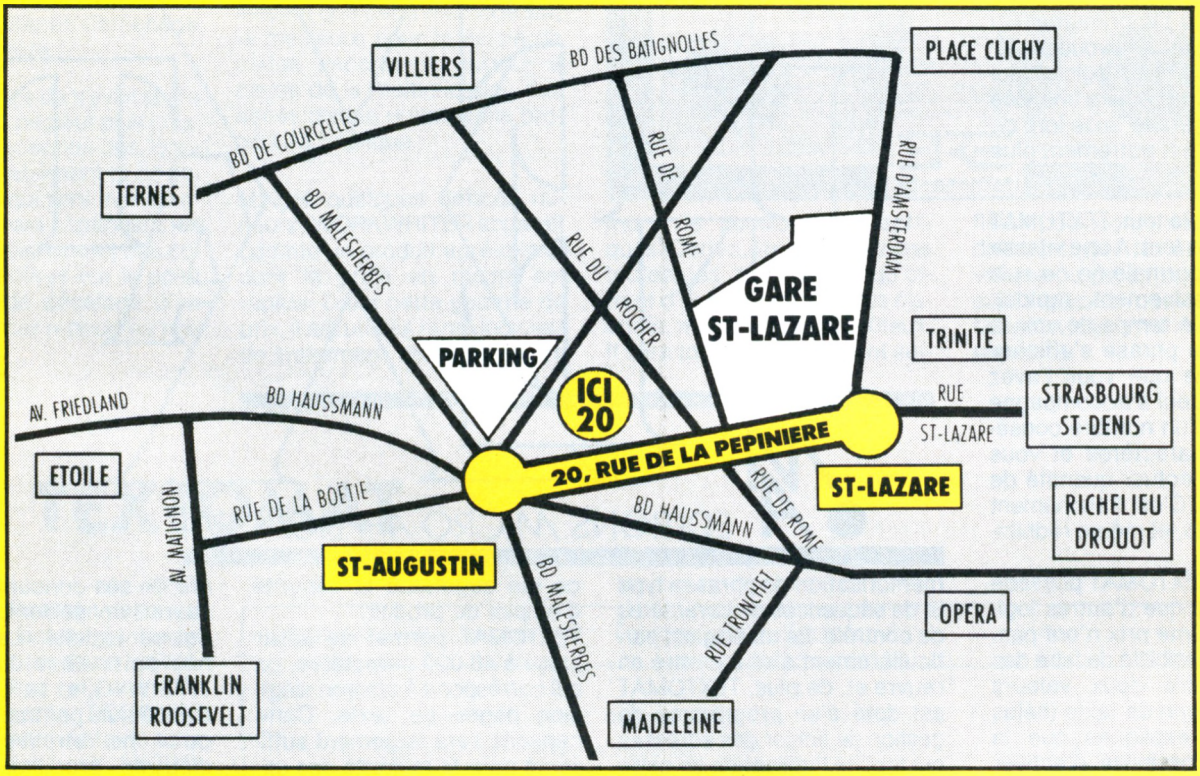
Il s'agit d'une version simplifiée du traitement de texte ÉVOLUTION développé sous GEM. Par rapport à son aînée, la version SUNSET a quelques fonctions en moins, telles le tri alphabétique de paragraphes ou encore l'indexation automatique.
Avouons-le tout de suite, ce produit a tout pour séduire. On peut certes ne pas aimer travailler sous un intégrateur, mais il faut reconnaître qu'un produit tel que GEM trouve dans son association avec un logiciel tel que ÉVOLUTION toute sa justification.
Composée d'un classeur, la documentation manque de détails. Encore une fois, elle s'adresse à des utilisateurs familiarisés avec GEM, mais aussi avec le logiciel lui-même. Quand donc les éditeurs de ce type de logiciels comprendront-ils que l'essentiel est d'avoir un manuel utilisateur clair et bien organisé, et non pas de " faire du volume " ? On peut aussi lui reprocher de ne pas avoir été

HYPER-CB

Ouvre le 6 octobre 87 son

2e magasin

Au centre de Paris



20, RUE DE LA PEPINIERE
75008 PARIS - TEL. : (16) 1 42.94.94.04

HORAIRES OUVERTURE

MARDI AU SAMEDI
DE 9 H 30 A 13 H
DE 14 H A 19 H 30

METRO + RER

ST-AUGUSTIN
ST-LAZARE
RER AUBERT
CHAUSSEE D'ANTIN

GARE SNCF

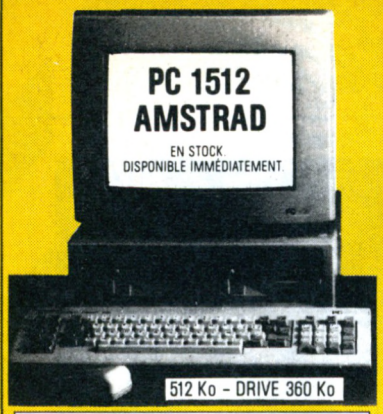
GARE ST-LAZARE
A 200 METRES

PARKING

PARKING ST-AUGUSTIN
A 300 METRES

PROMO AMSTRAD

DANS LES 2 MAGASINS HYPER-CB



Livré avec moniteur		MONO	COUL
SD	1 DRIVE	4 997 F	6 890 F
DD	2 DRIVE	6 290 F	8 190 F
HD	DISK DUR 20 Mo	9 490 F	11 390 F

PC 1512 HD

HD 20 mono ~~9 990 F HT~~ **9 490 F HT**

HD 20 couleur ~~11 890 F HT~~ **11 390 F HT**

PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

7 350 F HT

MONO 8 710 F TTC

PC 1512 SD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

9 250 F HT

COULEUR 10 970 F TTC

PC 1512 DD

+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

8 650 F HT

MONO 10 250 F TTC

PC 1512 DD

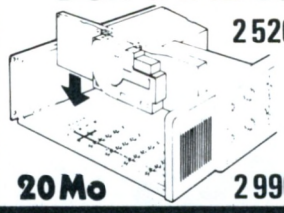
+ 20 Mo CARTE DISK DUR TANDON

10 550 F HT

COULEUR 12 510 F TTC

PROMOTION

CARTE DISQUE DUR TANDON



2 520 F HT

20 Mo — 2 990 F TTC

PC 1512

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

7 990 F HT
9 476 F TTC

AVEC CARTE DISK DUR 20 Mo
10 340 F HT
12 260 F TTC

PROMO

CARTES KORTEX

• SPECIAL AMSTRAD KXTEL + KXCOM2	1 250 F HT
• TOUS LES COMPATIBLES KORTEX 1200 + KXCOM2 KORTEX 2400 + KXCOM2	4 990 F HT 8 950 F HT
• COMPLEMENT A L'EQUIPEMENT KXMAIL2 (MAILING) KXSERV + KALIOP	1 950 F HT 1 950 F HT
• REPONDEUR MINITEL KORTEX	2 990 F HT

IMPRIMANTES 80 COLONNES			PROMO	
	TTC	HT	LIST	COUR
120 D	1 999 F	1 685 F	100	25
LSP 10	2 999 F	2 520 F	120	25
MSP 10	3 999 F	3 360 F	160	40
MSP 20	4 999 F	4 210 F	200	50

IMPRIMANTES 136 COLONNES			PROMO	
MSP 15	4 590 F	3 870 F	160	40
MSP 25	5 999 F	5 060 F	200	50
MQP 45*	8 500 F	7 170 F	200	95

PROMO CPC 464 MONO
+ 1 MP2 PERITEL ..... 1 990 F
POUR BRANCHEMENT TV

CPC 464 COULEUR	2 990 F
CPC 6128 MONO	2 990 F
CPC 6128 COULEUR	3 990 F
DD1 - LECTEUR DISK	1 990 F
FD1 - 2e LECTEUR	1 590 F
DMP 2000	1 690 F
DMP 3000	2 290 F
DMP 4000	3 990 F

BOITE RANGEMENT 80 DISK
5' 1/4 + 25 DISK ..... 170 F

NOUVEAU TRAITEMENT DE TEXTE PCW 9512 AMSTRAD



DISPONIBLE FIN OCTOBRE PRIX N.C.

NOUVEAU POUR LA CARTE BLANCHE



Dès le 1/10/87
votre carte blanche HYPER-CB
est jumelée avec la carte aurore Cetelem

Jusqu'à 50 000 F de crédit permanent immédiat. à votre nom*

avec la carte blanche jumelée carte aurore, vous bénéficiez de tous les avantages de la carte aurore.
Renseignez-vous chez hyper-CB

*Après acceptation du dossier par Cetelem.

DEMANDE DE CARTE BLANCHE
A retourner à HYPER-CB, 183 rue St-Charles 75015 Paris

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

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....
Ville .....
Téléphone .....

AM-CBH-09-86

2 MAGASINS HYPER-CB

HYPER-CB
183, rue St-Charles 75015 Paris
16 (1) 45.54.39.76
ouverture du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h 30

HYPER-CB 2
20, rue de la Pépinière 75008 Paris
16 (1) 42.94.94.04
ouverture du mardi au samedi de 9 h 30 à 13 h de 14 h à 19 h 30

AMS 10/87

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT ENVOYER CE BON A

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

Je désire recevoir (remplir le tableau ci dessous)

Nom .....
Prenom .....
Adresse .....
Telephone .....
Code postal .....
Ville .....

Offre valable dans la limite de nos stocks disponibles jusqu'au 1.11.86

SVM 10/86

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.
Montant du crédit demandé :

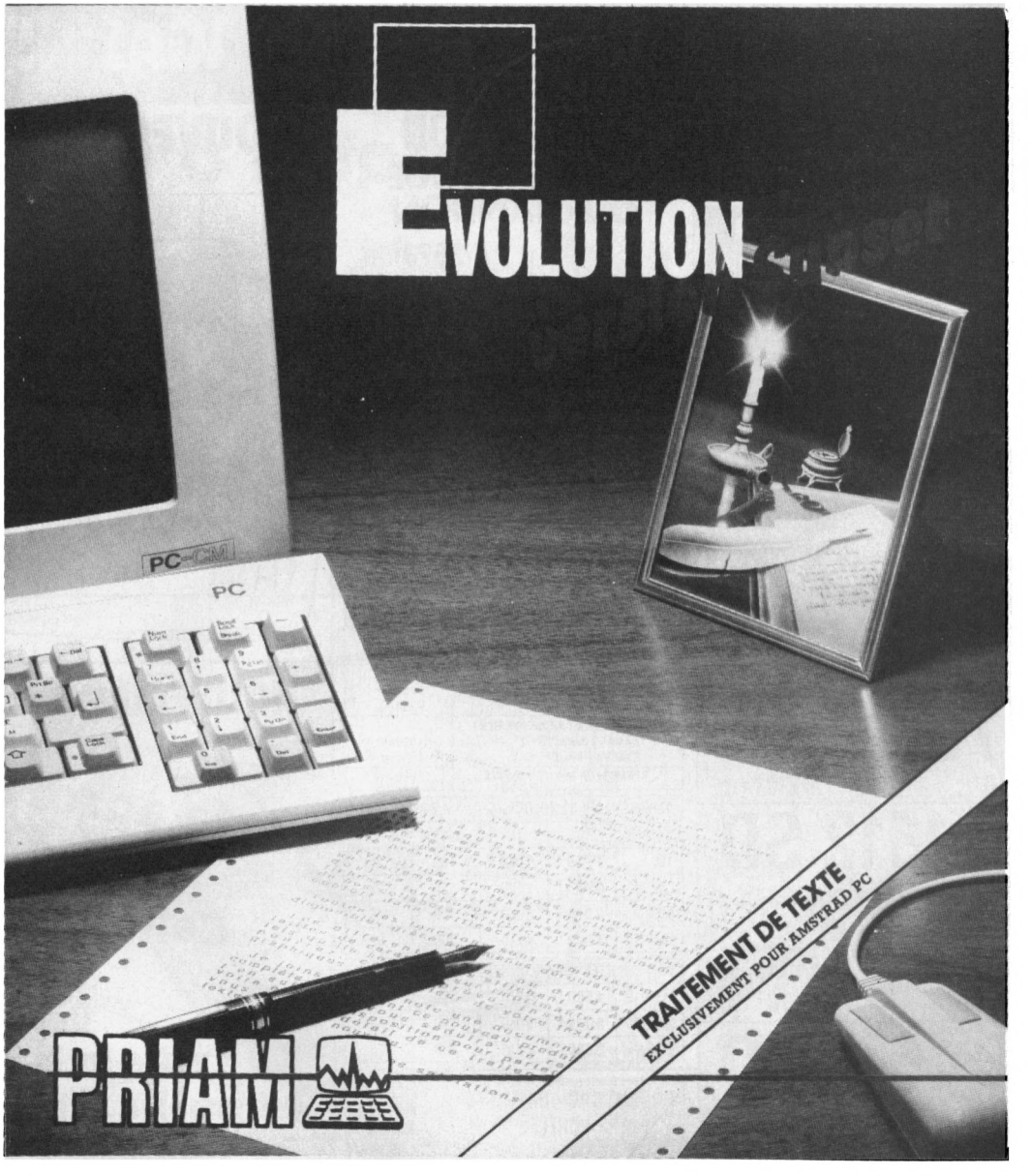
Participation aux frais d'envois
0 à 500 F ajouter ..... + 30 F
+ 500 F ajouter ..... + 55 F
Tous les micros, moniteurs, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F
CORSE-DOM-TOM nous consulter

Total de la commande .....
+
TOTAL GENERAL .....

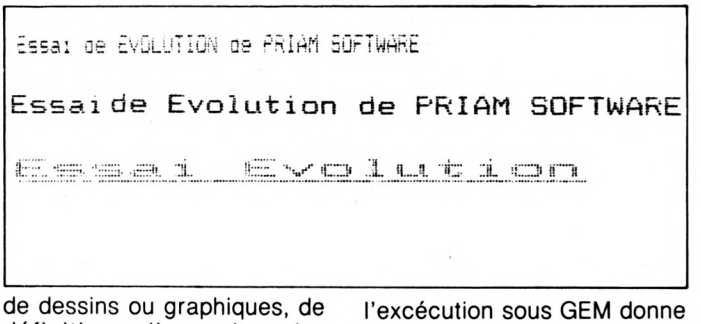
réécrite pour la seule version SUNSET (il n'y a pas de petites économies). En effet, elle est truffée de paragraphes en italiques qui concernent la seule version complète d'ÉVOLUTION et sa lecture est cause d'erreurs et " crises de nerfs " manifestées par la recherche de fonctions non présentes dans SUNSET.

Nous n'entrerons pas en détail dans les possibilités qu'offre le travail sous GEM. Vous connaissez sûrement le rôle des ascenceurs situés sur le côté et en bas des fenêtres et la façon d'activer ou désactiver des fonctions avec la souris.

Avec SUNSET, vous pouvez avoir jusqu'à quatre fenêtres ouvertes simultanément, chacune pouvant contenir un texte différent ou des morceaux d'un même texte. Chaque fenêtre est titrée par le nom du texte qu'elle contient. Des morceaux peuvent être échangés entre les documents affichés dans les différentes fenêtres. Le logiciel travaille entièrement en mode graphique, ce qui permet d'avoir de nombreuses polices de caractères et en fait un produit réellement WYSIWG. Cela se traduit certes par une certaine lenteur du logiciel, mais celle-ci est peu sensible en comparaison d'autres produits qui n'offrent pas les mêmes possibilités. Enfin, pour la taille du texte que vous désirez saisir, vous n'êtes à priori limité que par la seule place disponible sur le support magnétique.



Parmi ses nombreuses possibilités ÉVOLUTION SUNSET dispose des fonctions d'insertion de dessins ou graphiques, de définition d'un glossaire d'expressions courantes, et d'aide à la césure de mots. Enfin, sa fonction mailing est agrémentée de la possibilité d'utiliser des critères de sélection mettant en jeu les arguments du fichier des variables. Tout ceci fait un produit très agréable à utiliser. Le choix de l'excécution sous GEM donne au logiciel une ergonomie indéniable et le confort apporté par les menus déroulants n'est pas négligeable. On regrettera seulement, et une fois de plus, l'inadaptation de la documentation au public visé. Mais, après quelques tâtonnements, il en est de SUNSET comme des autres : on s'en sort !



Conclusion

Sur les quatre produits essayés ce mois-ci, deux se détachent très nettement, essentiellement par leur facilité d'emploi. WORKWRITER et ÉVOLUTION SUNSET sont en effet au-dessus du lot. Certes, FLASHTEXT et TEXTOMAT (bien qu'ils soient très lents) ne sont pas ce qu'il conviendrait d'appeler des "mauvais logiciels", mais nos préférences vont aux deux autres. Notre choix final ira toutefois à SUNSET qui, en travaillant sous GEM, offre une ergonomie que n'a pas son concurrent et présente plus de possibilités.

R.P. SPIEGEL

logiciel	éditeur	qual. doc.	facil. emploi	fonct.	global	Prix
FLASHTEXT	Intek	–	+	++	+	
TEXTOMAT	Micro-Application	–	–	+	–/+	820 FF
WORKWRITER	ERE Informatique	–	++	+	+/++	450 FF
SUNSET	PRIAM	–/+	+++	+++	++/+++	1 150 FF

GENERAL

PROGRAMME AUTOMNE 1987

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

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

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

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

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

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

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

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

Cadeaux pour les PCW Amstrad

1 1 rame papier
2 1 ruban d'imprimante supplémentaire
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 bon d'achat de 300 F pour un logiciel professionnel d'une valeur minimum de 1000 F (bon valable 6 mois)
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

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

Cadeaux pour les PC Tandon et Copam

1 12 programmes cadeaux du domaine public
2 10 disquettes 5 P 1/4
3 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour l'Atari ST et MEGA ST

1 1 logiciel GFA BASIC (valeur 495 F)
2 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

1 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
2 1 traitement de texte TEXTOMAT
3 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem) à partir de 2000 F d'achat

Cadeaux pour les magnétoscopes

En dehors des magnétoscopes aux prix "AFFAIRE DE LA SAISON", pour tout achat d'un scope vous avez droit à :

1 1 grand film VHS neuf à choisir dans notre vidéothèque de plus de 1000 titres
2 2 cassettes vidéo E120
3 1 garantie 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 housse de protection
5 1 paiement en 4 fois sans intérêt (après acceptation du dossier Cetelem)

Cadeaux pour baladeurs

GENERAL a pensé à votre petit(e) ami(e) : n'écoutez plus votre baladeur en vilain égoiste. Pour tout achat d'un baladeur, GENERAL vous offre :

1 1 doubleur de casque qui vous permet de brancher un 2e casque sur votre baladeur
2 1 deuxième casque baladeur stéréo (marque à notre choix selon disponibilités), le premier casque étant fourni d'origine avec le baladeur

Cadeaux pour les cartes d'extension, disks durs et streamers pour PC

1 1 baladeur FM stéréo
2 1 grand film VHS à choisir parmi notre vidéothèque de plus de 1000 titres
3 1 garantie de 2 ans pièces et main d'œuvre
4 1 paiement en 4 fois sans intérêt (à partir de 2000F d'achat et après acceptation du dossier Cetelem).

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

LES AFFAIRES DE LA SAISON

GENERAL vous fait gagner du temps ! Les prix qui suivent étant pratiquement incomparables, désormais, vous ne perdrez plus votre temps à comparer nos prix à ceux de nos confrères.

Platine Laserdisc MULTITECH CD600	999 F
Four micro ondes 12L DAEWO DMB 502	999 F
Radio double cassette CHAVI CR 3227	499 F
JUMBO YOKO 8 HP Radio double cassette équaliseur	999 F
RADIALVA Double cassette 3 HP basse + 2 Tweeter + Radio	999 F
Baladeur FM ISAM avec casque	59 F
Baladeur Cassette avec casque	69 F
Autoradio cassette auto-reverse, affichage tuner digital + horloge AUDIOLOGIC	499 F
TV YOKO 36cm PAL/SECAM telecom. infrarouge	2495 F
TV YOKO 51cm PAL/SECAM télécom. infrarouge	3495 F
Mini TV 12cm multistandard YOKO piles/secteur 12V	699 F
Micro ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 128+	990 F
Antenne intérieure amplifiée 32dB SPAZIO	199 F
RADIO REVEIL affichage LED	99 F
Radio cassette stéréo RADIALVA PRESTIGE	399 F
2 ENCEINTES amplifiées CHAVI pour baladeur	99 F
Casque baladeur CHAVI	9 F
Chaine HIFI avec Laserdisc, double cassette, ampli, tuner, tourne disque, 2 enceintes MULTITECH	3490 F
Autoradio cassette stéréo extractible CHAVI	360 F
Paire de HP voiture en boitier CS 809 AUDIOSONIC	99 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM DMR 412 ME	1999 F
TV DAEWO 36cm PAL/SECAM télécom. infrarouge 412 VR	2999 F
Jeu d'échecs électronique CHESSMAN I	299 F
Lecteur laserdisc portable avec casque	1899 F
Magnétoscope VHS SECAM MULTITECH 086 avec télécommande	3490 F
Magnétoscope VHS PAL/SECAM MULTITECH 090 avec télécommande	4595 F

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

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.

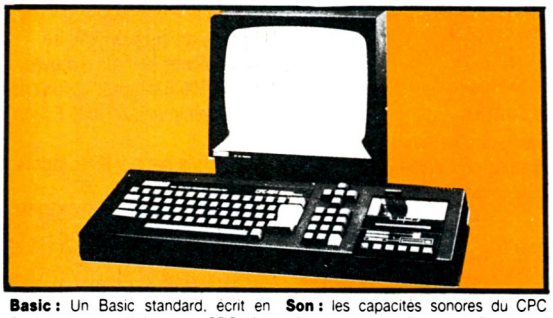
64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

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 où 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.

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.

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.

Ordinateur personnel

Amstrad CPC 6128



Le CPC 6128 est impressionnant
Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.

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

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

LES GRAPHIQUES
Les programmes 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 pourl'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.

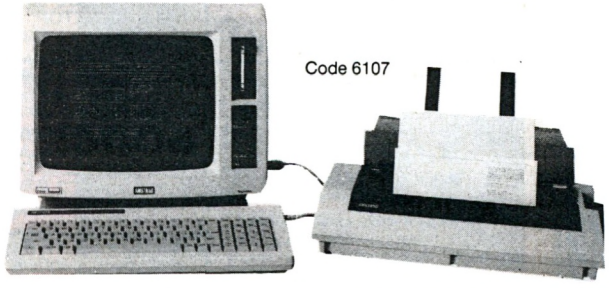
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

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

REVOLUTIONNAIRE

Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 119F

Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas le cas pour le ruban textile fourni d'origine avec la machine. Indispensable pour ceux qui veulent une frappe professionnelle.

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

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.

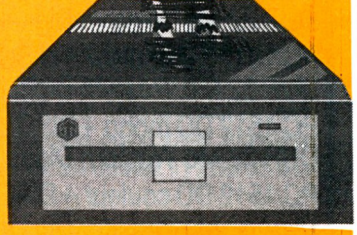
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez 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

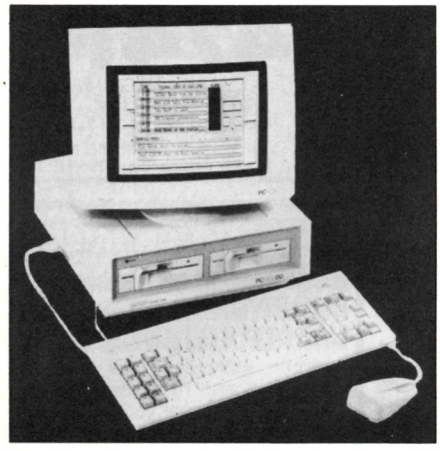
TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

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 deposée 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
11255F

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
13508F

CADEAU !
Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

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 icones 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.

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.

PC 1512 VERSION GENERAL

PC 1512 SD mono +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko **6920F**

PC 1512 SD couleur +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko **9160F**

PC 1512 SD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital **9910F**

PC 1512 SD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital **12160F**

PC 1512 DD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital **11440F**

PC 1512 DD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital **13690F**

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.

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, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640 HD 20 COULEUR EGA

1 DRIVE 360 Ko + 1 DISQUE DUR 20 Mo



La principale différence entre le PC 1512 et le PC 1640 est la carte EGA haute définition couleur intégrée à ce dernier, ainsi que le moniteur couleur haute résolution fourni avec. Les autres différences : un ventilateur est utilisé dans le moniteur. Ce dernier est notamment plus lourd que celui du PC 1512. Ses côtes sont : 10,5 pouces x 7,5 pouces x 13 pouces en diagonale, soit pratiquement un écran de 36 cm. Le moniteur se connecte sur l'unité centrale via une prise normalisée IBM 9 broches. Il est ainsi possible de changer de moniteur bien qu'il faille, dans ce cas, prévoir une alimentation externe. Le clavier est rigoureusement identique à celui du PC 1512. Le moniteur est de type EGA compatible CGA. La résolution EGA est de 640x350 et la résolution CGA de 640x200. Vous pouvez obtenir 16 couleurs à partir d'une palette de 64 couleurs. La carte mère contient une RAM vidéo de 256K pour gérer la carte EGA. La compatibilité HERCULES est également intégrée sur la carte mère et pourra offrir avec un moniteur monochrome une résolution graphique en 2 couleurs de 720x350. Le processeur EGA est fourni par la firme américaine PARADISE, qui a été rachetée par WESTERN DIGITAL, le célèbre constructeur de cartes controleurs pour disques durs. Le logiciel pour changer les modes écran est fourni sous la forme d'un petit utilitaire sous MS/DOS appelé "DISPLAY". On frappe DISPLAY CGA, DISPLAY EGA ou DISPLAY HERC et le mode écran s'affiche en modifiant la synchro du moniteur. Quand on tape DISPLAY HERC avec un écran couleur, on n'obtient rien sur l'écran. La qualité d'affichage EGA constitue un énorme progrès par rapport au mode CGA IBM. EGAPAINT, édité par RIX, fonctionne parfaitement sur le 1640 et une représentation sur 43 lignes est aisément réalisée ce qui est une des caractéristiques EGA. Le DOS du 1640 permet un scrolling sur les 43 lignes alors que bien souvent, certaines cartes EGA ne permettent un scrolling que sur 25 lignes. Le mode CGA transforme le PC 1640 en 1512 sans aucune différence. Une autre différence avec le PC 1512 est que désormais un interrupteur permet de déconnecter la partie carte graphique de la carte mère, ce qui permet d'utiliser sur les slots d'extension d'autres cartes graphiques au choix. Les logiciels fournis avec le PC 1640 sont les mêmes que sur le PC 1512 : DOS 3.2, GEM 2.0 et BASIC LOCOMOTIVE 2, avec en plus un utilitaire de programmation appelé LINK et des utilitaires de gestion du disque dur.

Le PC 1640 est fourni avec 640 Ko RAM d'origine. Malgré le disque dur, il reste sur le 1640 trois slots d'extension disponibles car la carte controleur du HD 20 est fixée sur un 4e slot prévu pour une carte courte. La documentation de près de 500 pages est toujours aussi complète avec, en plus, deux nouveaux chapitres consacrés au graphisme EGA.

Le PC 1640 constitue le sommet de la gamme AMSTRAD et représente, comme toujours, un excellent achat sur le plan du rapport prix/performance.

La machine, prête à l'emploi, avec la souris et les logiciels fournis :

13390F HT

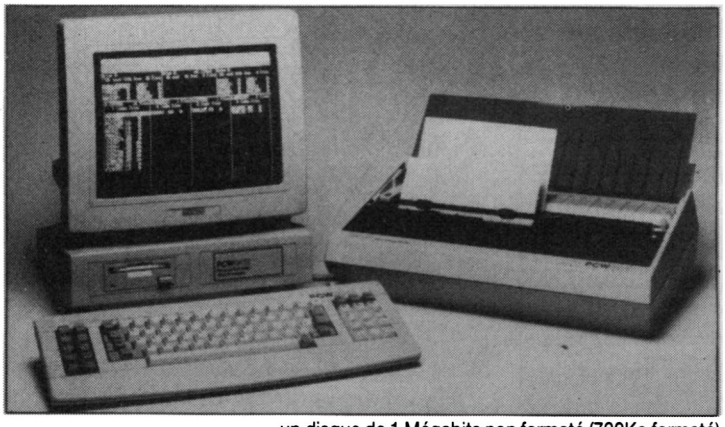
soit **15880F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
TTX Evolution Sunset + Superbase + Calcomat + 4 jeux : Leaderbord, WorldGames, Arkanoid, Super Tennis

GARANTIE 2 ANS

AMSTRAD PCW 9512



La caractéristique principale du PCW 9512 par rapport aux PCW 8256/8512 est l'imprimante qui est ici à marguerite. C'est une 20 CPS à marguerites interchangeables type Diablo 630. Le chariot est un 132 colonnes avec tracteur intégré et chargeur 1 feuille automatique. La parfaite qualité courrier obtenue fera taire les détracteurs des PCW 8256 / 8512 qui n'étaient pas totalement satisfaits de l'imprimante matricielle. L'imprimante est capable d'imprimer en bold, en double frappe, en "Superscript" et "Subscript" (fort utile pour les formules mathématiques). L'écran du moniteur affiche en blanc à la différence des PCW 8256/8512 qui affichaient en vert. Il est à haute résolution avec un affichage de 90x32 caractères. L'affichage blanc est plus lisible et la transition du papier à l'écran est moins fatigante. Un nouveau clavier de 82 touches permet d'utiliser avatageusement la rapidité et les nouvelles facilités du nouveau logiciel de traitement de texte LOCOSCRIPT II. Ce dernier est équipé de menus déroulants, évitant le besoin d'apprendre une série compliquée d'instructions pour le traitement de texte. 512K de RAM avec un disque de 1 Mégabits non formaté (720Ko formaté) au format traditionnel 3 pouces avec un indexage pour 250 fichiers séparés. Avec une page moyenne comprenant entre 1000 et 1500 caractères, on peut stocker 700 pages de texte sur une disquette. Il y a aussi un emplacement pour un 2e drive. Un port parallèle Centronics est intégré ainsi qu'un port d'extension pour l'interface parallèle série PCS 8256. Cela signifie que d'autres imprimantes (jusqu'à 4) peuvent être utilisées. Il y a des drivers d'imprimantes disponibles fournis pour l'imprimante EPSON FX et le standard DIABLO. Bien que destiné à fonctionner seul, des modems sont disponibles afin de faire communiquer entre eux plusieurs PCW.

La machine prête à l'emploi, avec LOCOSCRIPT II :

5490F HT

soit **6510F TTC**

Paiement en 4 fois, sans frais, après acceptation du dossier Cetelem

CADEAUX :
1 RAME DE PAPIER
+ 1 RUBAN IMPRIMANTE
GARANTIE 2 ANS

Le logiciel LOCOSCRIPT II fourni avec la machine comprend plusieurs ajouts par rapport à Locoscript I : un programme de mailing qui permet d'imprimer des étiquettes, Locospell, un dictionnaire de 78000 mots. Le PCW 9512 est également fourni avec CP/M Plus et ses utilitaires standards : Basic Mallard, Graphique GSX et Logo DR. L'utilisateur obtiendra avec le PCW 9512 une frappe aussi bonne qu'avec une grosse machine à écrire avec en plus toutes les facilités de l'informatique. Le PCW 9512 n'a pas la vocation de remplacer les PCW 8256/8512 mais de toucher une clientèle plus profesionnelle et plus exigeante pour la qualité la frappe.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

VHS	E30	E60	E105	E120	E180	E195	E240	EC30
TDK	–	46	–	50	54	–	71	–
TDK EHG	–	–	–	58	66	–	84	61,50
TFK HIFI	–	–	–	71	79	–	–	–
TDK PRO	80	–	–	98	108	–	–	–
FUJI	31	35	39	42	47	–	66	–
FUJI SHG	34	39	–	56	61	–	85	60
FUJI XG	–	–	–	72	81	–	–	–
JVC	–	–	–	43	48	57	66	43,50
JVC SHG	–	–	–	57	65	–	84	52,50
JVC PRO	61,50	66	–	71	78	–	–	62
ITC SHG	24,90	25,90	29,90	34,90	39,90	49,90	59,90	E200 54,90

CASSETTES 8 mm

TDK	PS 30 : 76,50 F	P 60 : 92 F	P 90 : 113 F
FUJI	PS 30 : 69,50 F	PS 60 : 82 F	PS 90 : 97,50 F

V 2000	VCC 360 HG	VCC 480 HG
PDM HG	110 F	130 F

BETA	L500	L750	L500HG	L750HG	L830HG
FUJI	46,50F	60,75F	55F	69,75	–
TDK	53F	59F	60,50F	69F	80F

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

Standard (rouge, bleu, noir ou blanc) 3,50F

Luxe (bordeaux, havane ou vert) 7,50F

INJECTES

Standard (noir ou blanc) 7,00F

Luxe (noir ou bordeaux) 10,00F

CASSETTES AUDIO

TDK

DC C60	11,00 F
DC C90	14,50 F
AD C60	13,00 F
AD C90	17,00 F
ADX C60	20,00 F
ADX C90	27,00 F
SF C60	16,00 F
SF C90	20,50 F
SA C60	17,00 F
SA C90	21,00 F
SAX C60	21,50 F
SAX C90	30,00 F
MA C60	34,50 F
MA C90	47,50 F
MAR C60	55,00 F
MAR C90	77,00 F

FUJI

DR C60	9,50 F
DR C90	13,70 F
DR C120	18,00 F
FR C60	11,00 F
FR C90	16,00 F
FR I C60	12,70 F
FR I C90	17,50 F
FR II C60	13,80 F
FR II C90	19,60 F
FR IIS C60	17,50 F
FR IIS C90	25,50 F
METAL C60	24,00 F
METAL C90	32,50 F

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000	195F
AUDIO	65F

Films photographiques FUJI

HR 100	24p/135	26,50F	50 D	36p/135	44,00F
HR 100	36p/135	35,00F	100 D	36p/135	46,00F
HR 200	24p/135	28,00F	400 D	36p/135	57,00F
HR 200	36p/135	34,00F	HR Disc (x2)		47,00F
HR 400	24p/135	31,50F	HR 100	24p/110	20,50F
HR 400	36p/135	40,00F	HR 100	24p/126	24,00F

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D MAXELL (pour DD1, FD1 et CPC 6128) **19,90F**
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

3 POUCES 1D AMSOFT **29F** pièce
27F par 10 **25F** par 25
23F90 par 50 **21F90** par 100

3 POUCES 2DD AMSOFT pour le 2e drive du 8512 **79F** pièce

3 POUCES 2DD MAXELL pour le 2e drive du 8512 **39F** pièce
Sans la boite plastique de protection mais avec enveloppe en carton et étiquettes

BOITIER PLASTIQUE TYPE AMSOFT **30F les 10**

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

3 P 1/2 1D SONY, MAXELL, SCOTCH (pour Atari 520 STF ou Amiga 500 **17F** pièce
14F90 par 10 **12F90** par 30

3 P 1/2 2D I3E, DATATECH (Atari 1040 STF et Amiga 1000) **19F** pièce
17F par 10 **15F** par 30

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

4F90 par 10 **3F90** par 100
4F50 par 50 **3F50** par 500

LOGICIELS POUR CPC

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus 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'ARCADE

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'arcade 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.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitrailette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manignifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor ébouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette **129 F**
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette **150 F**
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

RELIEF ACTION
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette **29,90 F**
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette **145 F**
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette **90 F**
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette **49 F**
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette **149 F** Disquette **199 F**
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette **29,90 F**
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette **44,90 F**
Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette **169 F**
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'erst pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette **169 F**
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette **169 F**
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

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**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

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

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez 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 pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

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

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de 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.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette **169 F** Disquette **220 F**
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette **125 F** Disquette **175 F**
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette **105 F** Disquette **165 F**
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette **290 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitrailllette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette **249 F**
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Installé au centre du monde, là où nait la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette **159 F** Disquette **220 F**
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette **230 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette **295 F**
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquèreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette **44,90 F**
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus pas les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette **230 F**
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette **219 F**
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette **150 F**
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette **F** Disquette **F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette **150 F** Disquette **220 F**
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette **149 F** Disquette **220 F**
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette **145 F** Disquette **180 F**
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette **195 F**
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette **230 F**
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette **109 F** Disquette **199 F**
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette **220 F**
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette **230 F**
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous ménera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette **290 F** Disquette **290 F**
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette **240 F**
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette **129 F** Disquette **210 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette **199 F**
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette **149 F** Disquette **195 F**
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Il s'agit ici d'une héroine. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le chef des Saracems sur un parcours semé de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette **44,90 F**
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette **195 F**
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette **220 F**
Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette **100 F** Disquette **220 F**
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette **220 F**
Choisissez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette **240 F**
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's . Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best selier de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.
Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **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.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT
Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, 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.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thailandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

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.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

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 héroique. 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 hélicopère 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.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote etr vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est corriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

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**
Jeu 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.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

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.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

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 le 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.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

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

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

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les 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 pasionnant 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.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS N° 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS N° 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS N° 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS N° 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS N° 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS N° 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS N° 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX N° 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

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

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 recettes 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 8 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.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

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.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

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 biorythmes. 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.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son nom l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

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.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

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 indéxés, 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

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

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.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE
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.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
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.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

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.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

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, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (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.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et compréhensibie, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
Disquette **590 F**
Gestion de fichiers en français. Vous pouvez créer, modifier, rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Utilisable par un débutant, DATAMAT permet : la recherche avec ou sans index, la recherche multicritères, le tri des fiches en ordre croissant ou décroissant suivant critères, l'impression sur différents types d'imprimantes. DATAMAT est écrit en langage machine et est utilisable conjointement avec TEXTOMAT, le traitement de texte, pour réaliser des mailings.

GESTION D'ASSOCIATION
Disquette **1190 F**
Gestion d'association, de fédération, de sections locales ou départementales pouvant avoir plusieurs branches d'activité. Traitement des adhérents, gestion des cotisations annuelles, journaux, dons, relance, étiquettes, reversement national ou fédéral, gestion intégrée de trésorerie, bilan et cloture annuels.

MODULE CERFA
Disquette **569 F**
Permet d'obtenir le bilan et le compte de résultat conforme aux imprimés CERFA de la liasse fiscale qui doivent être remis à l'administration en fin d'exercice comptable. Les programmes sont élaborés en fonction d'ALIENOR.

NOSTRADABUR
Disquette **490 F**
Superbe logiciel d'aide à la prévision. L'ensemble de ses qualités le feront vite devenir un allié indispensable à votre entreprise, quelle que soit son importance.

PAYE SUR PCW
Disquette **1174 F**
Traitement des paramètres de paye. Bulletins mensuels par catégorie, constitution et édition automatique de journaux mensuels et des déclarations trimestrielles (URSSAF, ASSEDIC, Caisses de retraite et de prévoyance)

OPTICAISSE
Disquette **794 F**
Les fonctions classiques d'une caisse enregistreuse à 20 registres avec accès aux ventes hebdomadaires et mensuelles par famille. Calcule la TVA (4 taux différents) par jour, par semaine, par mois. Gère différents modes de paiement et édite un journal de caisse mensuel.

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

	PRIX HT	PRIX TTC
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

	PRIX HT	PRIX TTC
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
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 artificelle	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 JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette **120 F**
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette **120 F**
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette **195 F**
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette **290 F**
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette **99 F**
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette **249 F**
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette **250 F**
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette **270 F**
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette **290 F**
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette **220 F**
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette **290 F**
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette **290 F**
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette **340 F**
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette **363 F**
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette **220 F**
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette **290 F**
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette **245 F**
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette **245 F**
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette **285 F**
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette **245 F**
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette **227 F**
Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette **239 F**
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syne, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette **455 F**
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette **580 F**
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette **245 F**
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette **219 F**
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette **195 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette **250 F**
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette **280 F**
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette **219 F**
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette **290 F**
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révélera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette **260 F**
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette **215 F**
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette **290 F**
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette **270 F**
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette **270 F**
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette **270 F**
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette **249 F**
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette **350 F**

CALCUL CM 1
Disquette **350 F**

CALCUL CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette **240 F**
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette **499 F**
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette **499 F**
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 1
Disquette **350 F**

GRAMMAIRE CM 2
Disquette **350 F**

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette **240 F**
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4e
Disquette **920 F**
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette **1174 F**
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette **699 F**
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette **1174 F**
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette **1174 F**
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**

EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**

WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparait à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**

C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire' MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**

C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**

C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**

Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**

12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**

8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**

7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**

9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**

21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**

13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**

15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**

Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoi.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**

Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

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 queiques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LÁNGAGE 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**

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 polyèdres, 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**

LIBRAIRIE AMSTRAD

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 8 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 F**

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, II - 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**

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
265 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphonique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE **30 F**

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 ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

AMS 10 87

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

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[illegible] - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] 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 Bruyeres-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 Valduic - Citroen - 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 Angouleme - 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 Algeriens - Chomette-Favor - Turbomeca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Academie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroen Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Cooperatif.

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 10 87

PLACON Un logiciel de comptabilité multi-sociétés

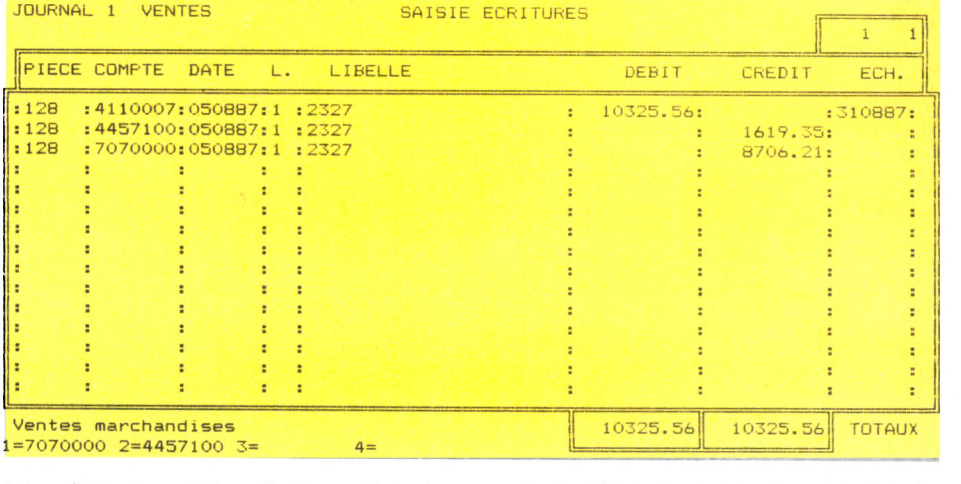
Distribué par API Informatique, PLACON est un logiciel de comptabilité générale permettant de traiter jusqu'à cinq sociétés différentes. Un de plus, direz-vous. C'est certes vrai, mais PLACON se distingue de ses concurrents dans le sens où il semble avoir été particulièrement conçu pour des débutants en informatique.

Une présentation claire pour un accès aisé.

Cela se ressent dès la lecture de la documentation. Présentée dans un classeur, celle-ci est très bien organisée. Au lieu d'être un simple exposé des possibilités du produit, elle débute par un exemplaire pratique sur une des sociétés tests enregistrées avec le logiciel. Ceci est très commode et permet au néophyte de comprendre rapidemment comment il peut utiliser le produit. On y trouve ensuite une description détaillée des fonctions offertes. Détaillée n'est pas un vain mot. La description des différentes options possibles est effectivement accompagnée d'une procédure d'utilisation précise expliquant toutes les phases du processus.
Toutes les fonctions possibles avec un logiciel de comptabilité classique (saisie des écritures, journaux, grand-livre, balance et bilan) sont accessibles avec PLACON. Nous ne nous amuserons donc pas à les détailler. Précisons simplement que la clôture d'exercice s'accompagne d'une génération automatique des reports à nouveau. De plus, il est possible d'effectuer un suivi des règlements de la clientèle et d'éditer, en cas de non paiement, des lettres de relance dont trois modèles sont fournis avec le logiciel. Pour ajouter à la simplicité des opérations, vous avez la possibilité de créer des libellés automatiques qui seront simplement appelés par leur numéro lors de la saisie des écritures. Il est également possible de compléter ces libellés par des renseignements particuliers. Vous pouvez ainsi créer un libellé automatique REGLEMENT FACTURE N° auquel vous n'aurez à ajouter que le numéro de facture lors de la saisie des écritures qui lui correspondent. Ce mode de travail accélère considérablement le rythme de saisie.

Tout en puissance et simplicité.

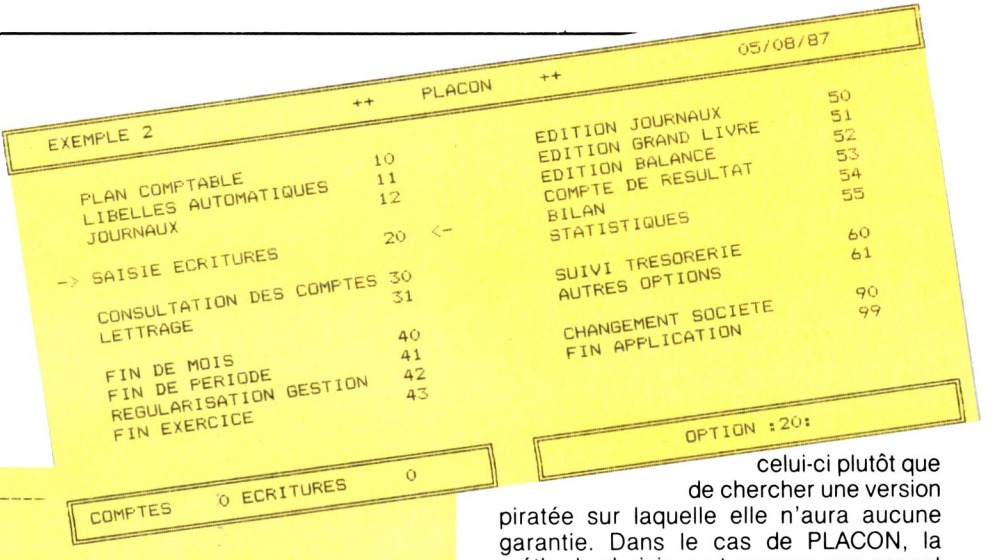
L'édition des états est facilitée par le paramètrage de l'imprimante. Vous devez signaler, en particulier, si votre imprimante est dotée d'un grand ou petit chariot (un petit chariot provoquera l'édition de certains états en condensé), le nombre de lignes par page, et si vous désirez un saut de page avant chaque début d'impression. Pour compléter le tableau, il faut signaler que le mode de travail est un heureux mélange de travail en temps réel et en temps différé (du batch pour tout dire). En effet, les écritures saisies sont d'abord stockées dans un fichier indépendant et ne jouent pas sur les soldes des comptes. Pour qu'elles soient effectivement prises en compte dans la comptabilité, vous devez au préalable les « valider » ce qui se fait simplement en choisissant l'option MISE A JOUR SAISIES COMPTABLES du menu de saisie des écritures. Avant cette opération, vous pouvez à volonté modifier des écritures saisies. Au sujet de cette facilité, il est dommage qu'il n'ait pas été prévu d'option permettant de supprimer des écritures saisies. S'il est vrai que les erreurs nécessitant une suppression de l'écriture enregistrée sont rares lors des utilisations de ce type de logiciel, nul ne peut affirmer qu'elles sont inexistantes. Pour terminer avec ce survol du logiciel précisons qu'un plan comptable standard qui devrait (à l'exception des comptes

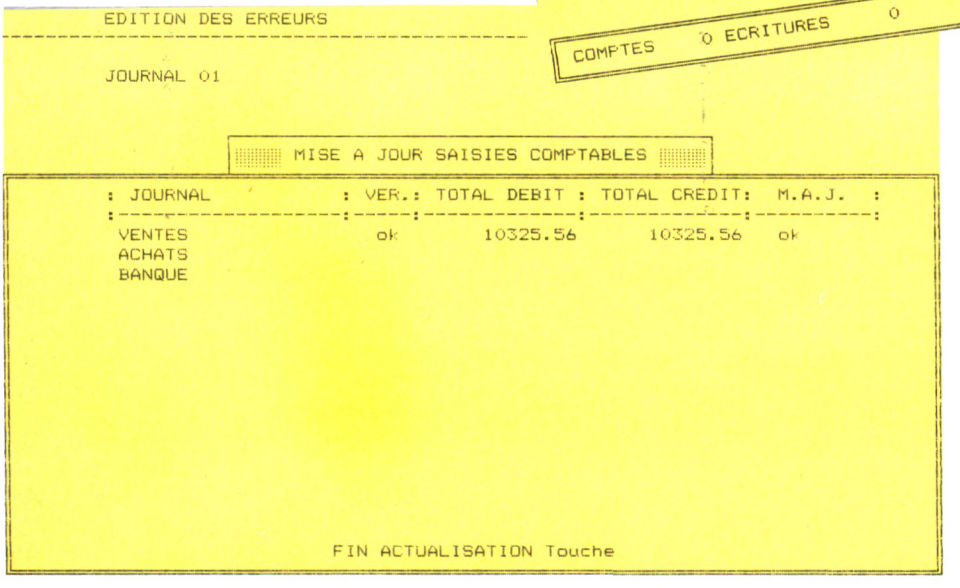


clients et fournisseurs) satisfaire la majorité des utilisateurs est fourni avec PLACON.

De menus défauts.

La sécurité n'a pas été négligée. Il est impossible d'ouvrir deux fois le même compte, de passer des écritures sur un compte inexistant (vous pouvez alors ouvrir le compte pendant la phase de saisie des écritures), ou de valider des écritures non équilibrées. De plus, le produit est muni d'une procédure de restauration qui permet de récupérer les données juqu'à le dernière sauvegarde en cas d'incident matériel.



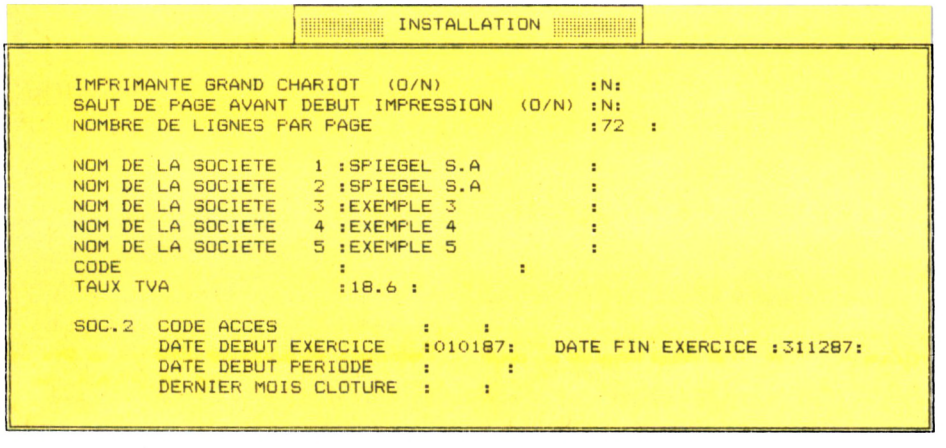


Si PLACON est doté de qualités certaines, il n'en est pas moins affecté de menus défauts. Par exemple, et pour une société, il n'est possible d'affecter qu'un seul taux de TVA qui sera pris en compte dans les calculs des contre-parties.

Dommage d'obliger à faire le calcul à la main lorsqu'on doit utiliser plusieurs taux, d'autant plus que la prise en compte de plusieurs taux (et éventuellement leur liaison avec des comptes particuliers) n'est vraiment pas une difficulté majeure.

Attention ! protection.

Enfin, on me permettra de critiquer la méthode de protection du logiciel. D'abord, j'ai du mal à comprendre la manie qu'ont les éditeurs français à établir sur leur produits des protections de plus en plus tordues et qui peuvent, à la limite, empêcher un début d'utilisation normal du logiciel. Que je sache, l'acquéreur professionnel d'un logiciel a besoin non seulement des disquettes du programme, mais aussi de la documentation. Et en général, une société désireuse de se procurer un produit correspondant à ses besoins achètera celui-ci plutôt que de chercher une version piratée sur laquelle elle n'aura aucune garantie. Dans le cas de PLACON, la méthode choisie vaut presque son pesant de cacahuètes. Lorsque vous acquérez le logiciel, vous ne pouvez saisir que deux cents écritures et deux cents comptes. Pour pouvoir faire plus, vous devez envoyer à l'éditeur une carte avec la raison sociale de votre société et vous recevrez par retour du courrier, un code vous permettant d'aller au-delà. Il est souhaitable que la poste n'ait pas de retard et que vous n'ayez pas trop de clientèle. Sinon, vous risquez de commencer votre saisie en rattrapant le retard pris pendant l'échange des codes. Et que se produit-il en cas de détérioration du support du logiciel ? Quand donc les distributeurs français se décideront-ils à considérer les utilisateurs (surtout professionnels) comme des adultes ? Mais il s'agit là d'un défaut mineur, et tellement courant en France.



Un bon produit au bon prix.

Par ses possibilités, PLACON apparait comme un produit de qualité, bien fini, et simple à utiliser. Sa documentation ainsi que la possibilité d'avoir à tout moment accès à une aide en ligne en font un logiciel tout particulièrement destiné aux néophytes de l'informatique. Sa prise en main est rapide, et un utilisateur non spécialiste a mis moins de deux heures à maîtriser la majeure partie de ce produit. De plus, cette simplicité ne s'obtient pas au détriment de la rigueur du traitement. Les sécurités prévues sont suffisantes et les modes de travail, de contrôle, et d'affectation devraient ravir les comptables. Enfin, PLACON utilise des fichiers ASCII. Ceci permet d'utiliser ses données avec d'autres logiciels, voire d'écrire des programmes produisant des fichiers récupérables par PLACON (interface avec un logiciel de paye par exemple). La documentation donne le nom des fichiers utilisés par le logiciel.

Pout tous renseignements : API Informatique. 25, rue Béarn, 33160 - St Médard-en-Jalles

R.P. Spiegel

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

AZUR COMMUNICATION TELEMATIQUE (LEM)

*

Spécialiste AMSTRAD
pour toutes applications
professionnelles

*

Conseil - Vente - Formation
Réalisation de logiciels
spécifiques

58, avenue Saint-Augustin
5e étage
06200 NICE - Tél. : 93.21.16.32
Informations sur Minitel 93.21.19.19

06 NICE-St LAURENT DU VAR

MICRO 3000

15 années d'expérience
Distributeur agréé
AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

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

09 PAMIERS

ARISERV

****** INFORMATIQUE**

Revendeur Conseil AMSTRAD

ORDINATEURS, PERIPHÉRIQUES
LOGICIELS, LIBRAIRIE

CHAINES HI-FI AMSTRAD
MAGNETOSCOPES

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
PCW
PC

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

27 EVREUX

ilsa

la griffe informatique

32.31.16.32

7, RUE DE VERDUN-EVREUX

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

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

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

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 ROANNE

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

42 SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON
ELECTRONIQUE ET MICRO-INFORMATIQUE
SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor
DIGITALISEUR D'IMAGES et SERVEUR MINITEL
17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

44 NANTES

Micronaute
a sélectionné pour vous du matériel TOP NIVEAU
AMSTRAD
- ordinateurs
- logiciels, livres
- périphériques
- location
- S.A.V. rapide sur place

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

45 SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE

M.E.R.C.I.
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

Guide des Spécialistes AMSTRAD

57 METZ

AMSTRAD

GRYCHTA S.A.

Tél. : 87.75.61.43 87.36.09.18



AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

59 LILLE

TAM.SCALL

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

POINT PILOTE
AMSTRAD

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 ALENCON

Boutique Loisirs

☆☆☆

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI

Amstrad - Commodore - Epson

40 bis, rue De Lattre De Tassigny
61000 ALENÇON
Tél. : 33.32.05.63

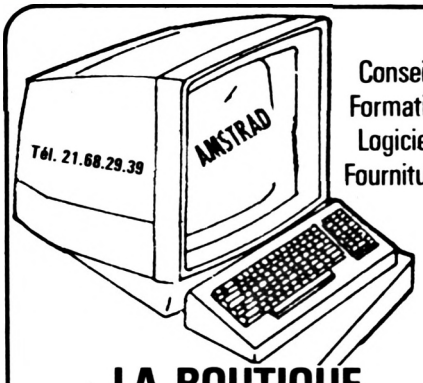
61 VIMOUTIERS

Loisir
INFORMATIQUE

Micro-ordinateurs
Accessoires
Nombreux logiciels

11, rue Du Perré
61220 VIMOUTIERS
Tél. 33.39.16.65

62 BETHUNE



Conseils
Formation
Logiciels
Fournitures

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

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

64 PAU

BASE 4

Revendeur agréé
AMSTRAD PROFESSIONNEL

POINT CLUB AMSTRAD

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

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**

Guide des Spécialistes AMSTRAD

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

72 LE MANS

Boutique Loisirs
☆☆☆
DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI
Amstrad - Commodore - Epson
Centre Commercial République
72000 LE MANS
Tél. : 43.23.14.22

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

WINGS
MICROELECTRONICS DISTRIBUTION
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR
ANNONCE L'OUVERTURE DE SON MAGASIN SPECIALISÉ
INFORMATIQUE PERSONNELLE
BUREAUTIQUE
TELEMATIQUE
au 57, rue de Charonne - 75011 PARIS
Métro : Ledru-Rollin - Tél. (1) 48.07.08.29
Ouvert du lundi au samedi de 9h à 19h.
• Tous les produits : AMSTRAD, ATARI, ZENITH, BORLAND, KORTEX, VORTEX, AMX...
• Service dépannage
• Formation vidéo assistée

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 Programmes
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

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

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

77 LAGNY-THORIGNY

MICRO VERTE
INFORMATIQUE
60.07.77.37

PARKING INTERMARCHÉ
195, rue de Claye
77400 THORIGNY S/MARNE

REVENDEUR OFFICIEL

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 St Quentin-en-Yvelines

UN NOUVEAU
GAME'S
le 28 octobre 1987

Centre Commercial
St Quentin-ville
Rue Colbert - Tél : 30.57.13.43

78 VELIZY

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy II
Niveau bas Tél. : 34.65.18.81

87 LIMOGES

SOMIF
INFORMATIQUE

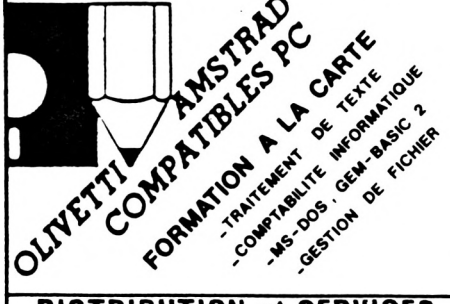
Revendeur Agréé
AMSTRAD

TOUTE LA GAMME DES ORDINATEURS, CHAINES HI-FI ET MAGNETOSCOPES

3, rue Jules Guesde
87000 LIMOGES - Tél. 55.34.64.19

91 ORSAY-COURTABOEUF

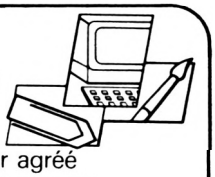
Vente à COURTABOEUF et par correspondance
Crédit - Documentation - Tarif sur demande



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

Guide des Spécialistes AMSTRAD

91 LES ULIS

Studio PHOT'ART

REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

92 PLESSIS ROBINSON / SCEAUX

LE CONSEIL EN PLUS
Micro-ordinateurs
PC1512 / PCW / CPC
Logiciels
Périphériques
Accessoires
D.P. INFORMATIQUE
26, avenue du Plessis
92350 PLESSIS ROBINSON
Tél. : 43.50.11.15

93 VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES
SPECIALISTE AMSTRAD PC 1512
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. : 48.55.32.87

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

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer
dans ce guide, contactez :
MICK au
43.98.22.22

COURRIER

Q : J'ai lu dans votre mensuel (Amstrad Magazine n° 22) qu'étaient sortis une souris AMX Mouse + AMX Desktop pour Amstrad PCW. Je possède un Amstrad CPC 6128 et je voudrais savoir si cette souris AMX + Desktop peut s'adapter sur le 6128. J'aimerais également avoir l'adresse de la société Wings.

Alex Pellegrinetti
Ajaccio

R : La souris en question et le logiciel d'exploitation (bureau) ne fonctionnent que sur PCW. Sachez qu'il existe une souris AMX pour le CPC, livrée avec un utilitaire de dessin mais pas de "desktop" comme pour le PCW.
L'adresse de la société WING'S est la suivante :
WING'S Microelectronics Distribution
205, rue du Faubourg St Honoré
75008 PARIS

Q : je voudrais savoir (question à 10 Ko) ce que veulent dire les mots : binaire, hexadécimal, bits ?

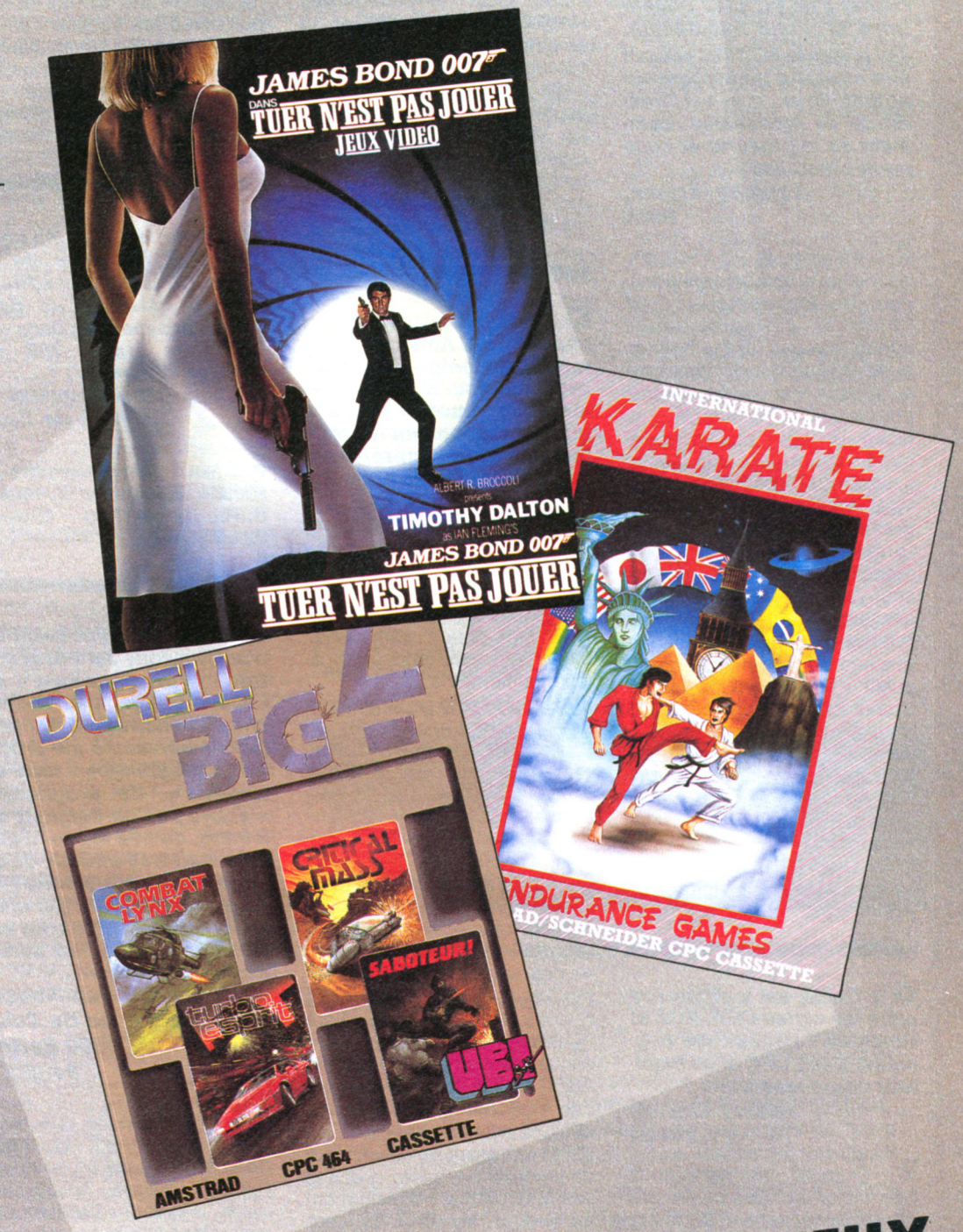
Jérome (12 ans) — Palaiseau

R : binaire et Hexadécimal font référence aux « Bases » qu'on étudie à l'école. Le binaire correspond à la « base deux » (0 ou 1 possible), l'exadécimal correspond à la « base 16 ». Concrètement, en informatique, ils sont utilisés notamment pour les symbols (fréquemment donnés en binaire sous forme de suite de 0 et de 1) et pour les chargeurs de programmes en assembleur (pokage de valeur en mémoire). Pour de longues listes de datas, par exemple, on pourra préférer la saisie en héxadécimal car cette méthode est plus courte (il vaut mieux saisir dix mille fois « FF » que dix mille fois « 255 » et entraine moins de risques d'erreurs.
La définition d'un « bits » est d'après le Dictionnaire de l'informatique Larousse, « la contraction de Binary Digit, soit un des chiffres dans la numération de base 2 ou une unité binaire de quantité d'information (...) ». En d'autres termes, c'est une information élémentaire.
NB : on a gagné les 10 Ko ?

·MAJUSCULE·

Villes	Magasins	Adresses
ABBEVILLE	DUCLERCQ	33 Place de l'Hôtel de Ville
ABBEVILLE	BUROMODERN	24 Place de la Libération
AGEN	FEYRIT	20 rue Jacquard
ANGERS	ETUDES et LOISIRS	26 rue Saint-Julien
ANGOULEME	L'HOMME MICRO	5 rue Franklin
APT	DUMAS	61 rue des Marchands
ARGENTAN	LOCABUREAU SA	Bd de l'Expansion BP124
AUXERRE	DUFLOUX (Succ. CUNY)	11/13/15 rue de la Draperie
AVIGNON	AMBLARD	10/14 Portail Matheron
BAYEUX	NEVEU	12/14 Place aux Pommes
BEAUNE	BUREAU MODERNE	18/22 avenue de la
BEAUVAIS	QUENEUTTE BEAUVAIS	5 rue du docteur Gérard
BESANCON	CAMPONOVO	50 Grande Rue
BOULOGNE-SUR-MER	DUMINY	26 et 34 rue Faidherbe
BOURGOIN-JALLIEU	MAJOLIRE	44 rue de la Liberté
BREST	MAJUSCULE	129 rue Jean-Jaurès
BRUAY EN ARTOIS	LIBRAIRIE DU LYCEE	17/19 rue A.Leroy
CALAIS	MAJUSCULE CALAIS	83 Bd La Fayette
CANNES	SORBONNE CANNES	7 rue des Belges
CHALETTE-SUR-LOING	Lib. des Ecoles BOUZIGE	46 ter rue Marceau
CHARLEVILLE-MEZIERE	ORGA-BURO	2/4 rue Noël
CHARTRES	LEGUE	10 rue Noel-Bailey
CHATOU	SOFIP	10 bis rue Marcelin Berthelot
CHERBOURG	HABERT MICRO	12/14 Place de la Révolution
COGNAC	L'HOMME	138 rue Aristide Briand
CREIL	QUENEUTTE 60	22 rue de la République
DREUX	LA ROSE DES VENTS	5 et 7 Grande Rue
DUNKERQUE	Lib. Universitaire DEMEY	1 rue Jules Hocquet
DUNKERQUE	MAJUSCULE (DEMEY)	Place Jean-Bart
EPINAL	HOMEYER	2 rue du 170ème R.I.
EVREUX	DROUHET	34 rue du docteur OURSEL
FOIX	SURRE	29 rue Decassé
GAP	DAVAGNIER	3 Place Jean Marcellin
GIEN	ASSELINEAU	Route de Paris BP15
GRENOBLE	UNIC-IDESS	8 rue Ampère
GUERET	SAINT MARTIN JEUNE	11 Grand rue
GUINGAMP	TOULET SUBERBIE	15 rue Notre Dame
HAZEBROUCK	BURO-FLANDRES	Résidence Lemire
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU	15 rue des Halles
LA ROCHE-SUR-YON	CHAGNEAU.	1 rue de la Vieille Horloge
LISIEUX	LIBRAIRIE	28 rue de la Libération
LONS-LE-SAUNIER	MARQUE-MAILLARD	13 rue Lecourbe
LORIENT	CRAFF	1 Place Aristide Briand
LUNEVILLE	BASTIEN	22-26 rue Germain Charier
LYON	MAJUSCULE	7 Cours Gambetta
MACON	RENAUDIER	23 rue Sigorgne
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX.	4 et 6 rue de Colmar
MANTES-LA-JOLIE	TONNENX	47 rue Nationale
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	26 rue de Rome
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	62 rue d'Italie
MARSEILLE	MARSEILLE PAPETERIE	41/43 rue d'Italie
MAUBEUGE	FRANCE PAPETERIE	37 avenue de France
MELUN	JACQUES AMYOT	22 rue Paul Doumer
MEYZIEU	CREUZET	116 bis rue de la République
MONTARGIS	MAJUSCULE (BOUZIGE)	3 rue de Loing
MONTPELLIER	SAURAMPS	2 rue Saint-Guilhem
MOULINS	JOLY & Fils	1 rur Denis Papin
MOULINS	JOLY & Fils	En haut de la rue d'Allier
MULHOUSE	PAP. des 3 ROIS	6 rue des Halles
NICE	ESPACE SORBONNE	22 rue Massena
NICE	SORBONNE	40 rue Gioffredo
NIMES	BUROTYP	21 rue de la République
OLORON STE-MARIE	CORNE	15/17 rue Saint-Grat
ORLEANS	A.M.C.	13 rue des Minimes
POITIERS	MAJUSCULE	3 bis rue de l'Eperon
PONTIVY	BLAYO	24b rue Albert de Mün
PONTOISE	LA BUREAUTIERE	13 Quai du Pothuis
SAINT QUENTIN	COGNET	21 rue Victor Basch
SAINT-LO	NEVEU SA	Z.I. BP 294
SARREGUEMINES	PIERRON-MULLER	5 rue Sainte-Croix
TOULOUSE	CASTELA	20 Place du Capitole
VALENCE	CRUSSOL	10 bd du Général de Gaulle
VENDOME	Ph. DENIS	20 & 56 avenue Gérard Yvon
VIENNE	IMBERT	7 & 9 Place Aristide Briand
VIERZON	BUROTIQUE 2000	37 rue Victor Hugo
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	986 rue Nationale
VILLEFRANCHE/Saône	Lib. des Ecoles	60 rue Nationale
WASQUEHAL	S.E.G. DAUPHINOR	Rue des Châteaux

NOUVEAU
LYON MAJUSCULE 7 Cours Gambetta



Pack comprenant :
TUER N'EST PAS JOUER
INTERNATIONAL KARATÉ
SABOTEUR
TURBO ESPRIT
COMBAT LYNX
CRITICAL MASS

6 SUPER JEUX POUR 149 F*

·MAJUSCULE·

Prix valables jusqu'au 31 octobre 1987.

** Version Amstrad cassette*
Version Amstrad disque 199 F

Q : Etant étudiant en mathématiques, j'envisage l'achat d'un PC 1512 Double Drive et d'une imprimante. J'ai lu que le PC 1512 pouvait être équipé d'un processeur arithmétique ; quel est l'intérêt de ce processeur, comment se le procurer et comment l'installer ?

Lenfant Jérôme, Paris

R : En effet, le PC 1512 dispose d'un emplacement prévu pour un coprocesseur 8087 (Intel) et particulièrement adapté aux calculs mathématiques en améliorant notamment la vitesse des longs calculs pour les tableurs (intérêt principal). Un 8087 pourra également s'avérer très utile si vous « tâtez » du Turbo Pascal et que vous voulez écrire des programmes de calculs très performants. L'envers de la médaille est que ce coprocesseur venant « assister » le processeur principal du PC coûte relativement cher... ce qui fait que peu d'applications « grand public » l'exploitent. Si malgré le coût (comptez environ 2 000 francs) vous décidez d'en équiper votre PC, pas de problème : en effet, bon nombre de compatibles dont le PC 1512 disposent d'un emplacement pour ce 8087 ; il ne vous reste alors plus qu'à l'enficher dans son support et à en exploiter ses possibilités.

Q : Quelle est la différence entre les cartes CGA, EGA et Hercules ? peut-on les connecter à des CPC et un moniteur haute-résolution ?

Thierry Chevel, Rouen

R : D'abord entendons-nous bien : il ne faut pas confondre l'environnement PC et la gamme des CPC... Rassurez-vous, vous n'êtes pas seul à vouloir connecter des extensions PC sur un CPC. Maintenant, pour répondre à votre question, il est impossible de brancher une telle carte sur un ordinateur autre que PC (ou compatible) donc sur un CPC « même équipé d'un moniteur haute résolution ». La différence entre CGA, Hercules et Ega tient dans la résolution obtenue et le nombre de couleurs disponibles. La carte Hercules (ou compatible) permet d'obtenir une résolution de 720 sur 348 en Monochrome. Les cartes CGA permettent des résolutions de 320 x 200 en 16 couleurs ou 640 x 200 en 4 couleurs. La carte EGA quant à elle permet des affichages en couleurs (16 parmi 64) de 640 sur 300 pixels. Ces cartes sont réservées aux PC et nécessitent (notamment la carte EGA) des moniteurs très performants... et coûteux.

Q : possesseur depuis peu d'un PC 1512 Amstrad, je me familiarise progressivement avec ce nouvel environnement. Je voudrais savoir à quoi correspondent les trois lettres qui apparaissent, après le noms des programmes lors d'un « DIR » ?

Faber Philippe, Lyon

R : Vaste question que celles des extensions de fichiers MS-DOS, Dos plus et Gem. Sommairement, voici leurs principales significations.
.BAS représente généralement des programmes écrits en Basic, .BIN des fichiers binaires, .BAK un ancien fichier remplacé par une version plus actuelle (ces trois extensions différant peu de celle rencontrées sur des CPC par exemple). .OVR désigne des fichiers « Overlay » c'est-à-dire des fichiers « accessoires » que le programme principal appelle en cas de besoin mais qui sont stockés sur disquette pour des raisons d'économie de place mémoire. Les fichiers .DOC sont généralement des fichiers ASCII le plus souvent donnant des explications sur le fichier désigné avant l'extension. Les .COM représentent des fichiers de commande, assez proches des .EXE (fichiers d'exécution) ou encore des .BAT qui sont des fichiers « batch » autorisant l'auto-run lors d'un « boot ».
Les fichiers .SYS sont pour leur part des fichiers concernant le système lui-même utilisés principalement pour la configuration de votre système (RAMDRIVE.SYS, DRIVER.SYS...)
Pour ce qui est des extensions GEM, .GEM concerne des fichiers créés par Gem Draw (ou Snapshot), .IMG est une extension permettant de retrouver des fichiers créés par GEM Paint, .OUT des fichiers « de sortie » créés par le programme GEM.APP, .ACC représente des fichiers en rapport avec les accessoires de bureau (comme la calculatrice et l'horloge). Enfin, les extensions .APP et .RSC concernent les programmes et fichiers d'application GEM eux-mêmes.

Q : pourriez-vous me communiquer l'adresse de la société Waldata qui édite le logiciel Valeur PLus dont vous faites mention dans vos colonnes page 109 du numéro 23 (juin 87) ?

Jean Carroussel – Pont de l'Arn

R : vous pouvez joindre la société Waldata au : 7, square Surcouf, 91350 Grigny, 69.06.56.48.

Q : j'ai fait l'acquisition d'un livre édité par PSI et intitulé « programmes en Logo ». Malgré des recherches intensives, je ne suis jamais parvenu à me procurer le programme « logo en français ». Ce programme n'existe pas en Belgique et, à Paris, on m'a répondu que cela était très difficile de se le procurer. Alors voilà ! Si parmi vos lecteurs (ou chez vous) quelqu'un pouvait me venir en aide, je lui serais très reconnaissant...

Jacques Van Den Abbeel
37 rue du Culot
6800 Bertrix
Belgique

R : la seule piste que nous ayons concernant un Logo francisé est celui proposé par F.A.V.E, Caillava, 32700 Lectoure (France). Essayez de contacter FAVE et comptez sur la serviabilité de nos lecteurs pour vous dépanner. A cet effet, nous avons publié votre adresse.

Q : posseseur d'un PCW 8256 à des fins professionnelles et d'un CPC 6128 couleur acheté pour mes enfants, j'ai entendu dire qu'il est possible d'installer le Basic Mallard sur le CPC. Dans quelle mesure cela est-il possible car j'aimerais pouvoir, à la maison, programmer en basic PCW sans avoir à déplacer ce dernier qui se trouve de façon fixe sur mon lieu de travail ?

René Cotté – Marseille

R : il est possible de charger le Basic Mallard du PCW sur un 6128. Il suffit en effet de transférer la disquette système du PCW sur une disquette au format CPC (le PCW accepte de faire des PIP sur une disquette formattée DATA alors que le CPC n'apprécie pas les disquettes au format PCW – READ FAIL –) et, une fois le CP/M + livré avec le CPC « booté, de charger le Mallard. Evidemment, il vous faudra tenir compte de l'affichage qui n'est pas le même et peut-être redéfinir quelques touches. Les programmes Basic (écrits par vous-même sur le PCW) tourneront sans aucun problème ; par contre vous risquez de rencontrer des problèmes avec des programmes du commerce qui font notamment des appels du drive M (que bien sûr le CPC n'a pas).

Q : lisant différentes revues d'informatique générale j'ai vu qu'il existait des échantillonneurs pour d'autres ordinateurs que l'Amstrad CPC. Passionné par le son sous toutes ses formes (musique, synthèse vocales, fichiers échantillonnées...) je voudrais savoir si de tels matériels existent sur Amstrad, ou s'ils vont être adaptés au CPC.

R : il n'existe (malheureusement !) pas d'échantillonneur (permettant donc de digitatiser sons, musiques et paroles) pour Amstrad CPC. Cela vient peut-être du rapport entre un tel matériel assez couteux et le prix d'une configuration complète ou encore à cause d'une mémoire insuffisante pour des opérations extrêmement gourmandes en Ko...
Si le son vous intéresse en lui même et que vous ne cherchez pas forcément la « perfection », sachez qu'il existe un logiciel de l'éditeur ESAT Software (Echosoft) qui vous permettra de réaliser de petites digitalisations (musiques, sons, voix) en utilisant l'entrée K7 et un sim-

ple magnétophone. Outre l'éditeur de sons (intéressant), vous pourrez ensuite travailler sur le fichier digitalisé et le réincoporer dans vos propres programmes. Sinon, la synthèse vocale obtenue à partir des synthètiseurs vocaux existant sur l'Amstrad est très satisfaisante. Les principaux constructeurs dont DK Tronics et Technimusique. Ce dernier, français, offre un synthétiseur vocal dépourvu (au départ) d'intonations anglaises et adapté au langage français (mise en œuvre à base de phonèmes). Donc, si le son vous intéresse, vous pouvez déjà vous amuser avec votre CPC !

Q : possèdant un CPC 664, j'envisage l'achat du logiciel Ramdisk (de Micro-C) pour pouvoir travailler avec un disque virtuel. Mais pouvez-vous me dire si la mise en œuvre de ce disque n'est pas trop difficile ?

Robert Henaut – Montpellier

R : tout d'abord une mise en garde ! Ramdisk est un très bon programme mais il nécessite 64 Ko + 64 Ko... En effet, ce sont les 64 Ko supplémentaires qui seront utilisés comme disque virtuel (RAM DISC). Attention donc à votre configuration. Sinon, ce programme est très facile à utiliser, il suffit de charger le programme, de l'initialiser, de « formater » le disque virtuel par une instruction du type : Iformat , « M », 63 ; les accès se faisant par assignation à un « drive M » (exemples : SAVE « M : Prog » ou LOAD « M :prog ».
A noter que les fichiers ou programmes contenus sur la disquette seront bien entendu « volatiles » et, si vous oubliez de les retransférer sur support magnétique, irrémédiablement perdus dès extinction de la machine.

Q : j'ai un problème tout bête, je posséde votre programme de recopie d'écran « EPSONPAC » paru dans votre numéro 16. Celui-ci semble fonctionner parfaitement mais mon imprimante saute des expaces entre chaque « passe ». Comment puis-je obtenir avec une Smith et Corona, Fastex 80 des sorties cohérentes ?

R : la solution à votre problème d'imprimante Fastex 80 associée à EpsonPac est simple. Par expérience avec des personnes ayant rencontré le même problème, il vous suffira d'inclure en première ligne du programme EpsonPac (ou en runnant la ligne avant chargement) :1 print 8, CHR$(27) ; « A » ;CHR$(7)
Ce qui aura pour effet de supprimer les espaces intempestifs. Attention, cette méthode peut fonctionner pour d'autres programmes entrainant ce genre d'inconvénient, sauf si le logiciel « reprend la main » sur l'imprimante lors de l'execution. Sinon, essayez de modifier la valeur du deuxième CHR$ jusqu'à obtenir le résultat voulu.

Q : fidèle lecteur d'Amstrad Magazine, je me suis porté acquéreur du tuner TV Ordividuel et je n'arrive pas à passer de l'utilisation « moniteur » à celui de TV comme vous l'indiquiez dans votre N° 23. Je suis donc obligé de débrancher à chaque fois le tuner et rebrancher l'unité centrale pour travailler. Expliquez moi en détail la manœuvre qu'il faut faire pour ne plus avoir à débrancher quoi que ce soit. La documentation étant assez succincte, je n'ai pas trouvé la solution à ce problème.

R : connectez le Tuner comme indiqué sur la (succincte, il est vrai !) notice, branchez votre antenne et faites vos réglages de chaines (en n'oubliant pas de les mémoriser). Vous devez alors avoir l'indicateur de « mode » (PAL – RVB ou SECAM) allumé au-dessus de SECAM (norme française). Pour repasser en utilisation « moniteur », sélectionner « RVB/PAL », et actionnez le poussoir V-U.

Q : cher Amstrad Magazine, j'ai acheté Mercenary (que vous avez testé dans votre numéro 23) sur casette et je n'ai pas trouvé, comme vous le disiez dans votre test, l'enveloppe intitulée « équipement de survie sur Targ et plans des sous-sols. Pourriez-vous m'indiquez pourquoi ?

Jean-Baptiste Denis – Louveciennes

R : la version que nous avons testée était la version disquette du programme, en version « compendium » (édition regroupée). Cette édition « regroupée » se présente sous la forme d'un boitier en carton, contenant l'enveloppe dont vous parlez mais également une disquette avec DEUX programmes : sur une face « l'évasion de Targ » et sur l'autre face une suite appelée « la deuxième cité ».
Ne vous tourmentez pas. Les indices feront l'objet d'un Help dans un des prochains numéros !

Q : Je possède depuis plus de deux ans un CPC 464 pour lequel je souhaite maintenant réaliser les montages électroniques. Pratiquant l'électronique et les montages depuis un moment, j'aimerais que vous m'indiquiez des ouvrages sur le sujet, et plus particulièrement sur une commande de moteurs pour automates. Je recherche également tous montages concernant la télématique et le Minitel.

Denis Seille, Lyon

R : Le livre « montage, extensions et périphériques du CPC » paru chez Micro-Application (Volume N°11) devrait répondre à vos besoins et recherches. Outre des montages divers (interface RS 232, testeur logique, carte d'alimentation, etc...) il traite de commandes pour moteurs à courant continu, pour moteur pas à pas.
Pour ce qui est des montages « minitel », nous vous conseillons encore un ouvrage de l'éditeur Micro-Application (Volume N° 20) : « communications, modem et Minitel sur Amstrad CPC », véritable bible pour qui s'intéresse à la communication (aspect théorique et technique) sur Amstrad CPC (ou PCW).

Devenez
INFORMATICIEN
c'est bien payé à tous les échelons

L'Informatique s'apprend aussi par correspondance !

Que vous prépariez un Examen d'Etat :

B.P. Informatique / B.T.S. Informatique de Gestion
B.T.S. Bureautique et Secrétariat

ou une Formation Professionnelle :

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

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

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION

IPIG 7, rue Heynen 92270 Bois-Colombes

Tél : (1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 4780

NOM .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Tél. .....

GRAPHISME & SON L'AMSTRAD CÔTÉ

Le graphisme est sans nul doute l'élément le plus important par lequel se manifeste à notre endroit l'activité d'un ordinateur. Le son, en tant qu'agrément de plus en plus indissociable du graphisme, mérite à ce titre quelque considération. Bref, l'idée nous est venue de consacrer quelques numéros d'AMSTRAD MAGAZINE au graphisme et au son.

D'aucuns ne manqueront pas de faire remarquer, à juste titre d'ailleurs, que les manuels de référence ne sont pas fait pour les crocodiles et que les ouvrages traitant du sujet ne manquent pas. Qu'ils sachent que ce plaisant dossier n'a pas l'ambition de se substituer à un quelconque guide de l'utilisateur. La raison de sa modeste exsitence, est d'offrir un panorama relativement complet des capacités graphiques et sonores de leur CPC (le PCW ne sera pas oublié), d'exciter la curiosité de certains sinon de tous par quelques programmes et bidouilles sympathiques et enfin, de répertorier les matériels et logiciels traitant de ces deux passionnants sujets. Qui sait ? Les astuces et autres combines (Basic et langage machine) développées dans ce fameux dossier, vous permettront peut-être d'améliorer vos propres chefs-d'œuvre. Vu l'importance des articles, nous aborderons " graphisme " et " son " à tour de rôle. Aujourd'hui : le graphisme.

Paulin - Jarril - Schreiber

Disposition de la mémoire écran

il ne sera pas sans constater l'étrangeté de sa disposition. Nous allons donc essayer d'éclaircir le sujet par de petits exemples en Basic. Tout d'abord, il faut savoir que dans n'importe quel mode juste après initialisation, une ligne est toujours constituée de 80 octets formant 160, 320 ou 640 points à l'écran. De plus, la succession des lignes est également toujours la même.

Première ligne de &C000 à &C04F
Deuxième ligne de &C800 à &C84 F
Troisième ligne de &D000 à &DO4F
Quatrième ligne de &D800 à &D84F
Cinquième ligne de &E000 à &E04F
Sixième ligne de &E800 à &E84F
Septième ligne de &F000 à &F04F
Huitième ligne de &F800 à &F84F
Neuvième ligne de &C050 à &CO9F
Huitième ligne de &C850 à &C89F

La raison de l'apparente complexité de cette disposition est d'ordre HARD. En effet, du point de vue rafraîchissement mémoire et balayage de l'écran, le résultat est d'une qualité visuelle nettement supérieure à celle des anciennes mémoires à écran en lignes.

Pour calculer l'adresse de la ligne suivante, il suffit d'ajouter &800 à l'adresse courante. Si le résultat sort de la zone « mémoire écran », il faut encore additionner &C050 pour retourner dans celle-ci et se retrouver comme par enchantement sur la ligne tant désirée. Mais dans le cas d'un débordement, on ne remonte pas obligatoirement en haut de l'écran. En effet, selon l'offset, un débordement peut se situer n'importe où sur le moniteur. Nous aborderons ce problème plus tard. Étudions dès maintenant la façon dont les valeurs sont reportées à l'écran.

Vu la simplicité du mode 2, il est normal de le citer en premier, voici donc son mode de fonctionnement. Mis à part l'offset, le résultat obtenu à l'écran est en relation directe avec le profil binaire poké. Essayez le programme suivant :

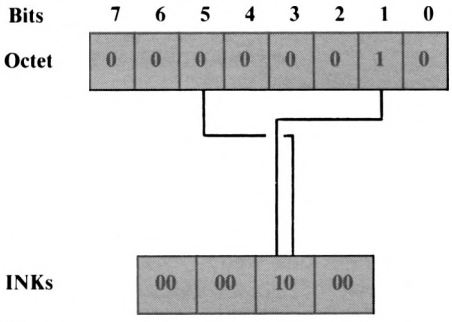
```
10 MODE 2: BORDER 0
20 POKE &C000, &X01100110
30 PRINT
```

Le PRINT de la ligne 30 sert simplement à empêcher le READY de venir cacher le résultat de cette opération. Vous pouvez constater que tout point allumé sur votre écran, correspond fidèlement à un bit à 1 de l'octet de la ligne 20. En changeant la valeur de cet octet en &X10000000, on remarque un point ce mode, toutefois afin de mieux vous rendre compte de la disposition des lignes, remplacez la ligne 20 par la boucle suivante :

```
20 FOR I=0 TO 16384: POKE &C000+I, &FF:NEXT
```

Le mode 1 est beaucoup plus singulier, car la représentation à l'écran d'une configuration binaire en mémoire, n'est pas aussi évidente qu'en mode 2. Il semble qu'il n'y ait aucun rapport, mais il faut savoir que pour chaque point allumé sur le moniteur, deux bits d'un octet sont concernés. La disposition des bits commandant l'allumage d'un pixel dans une couleur donnée, se détermine d'après le tableau suivant (par convention, le pixel 1 est situé le plus à gauche et le pixel 4, le plus à droite).

Premier pixel commandé par les bits 3 et 7
Deuxième pixel commandé par les bits 2 et 6.
Troisième pixel commandé par les bits 1 et 5.
Quatrième pixel commandé par les bits 0 et 4.



Mode 1 : pixel 2 = INK 2 → &X10

La valeur binaire dans chacun de ces binômes, correspond au paramètre de la fonction Basic INK et non pas directement aux codes des couleurs. Pour une meilleure compréhension, fixons-nous une tâche : allumons un pixtel de couleur blanche en haut à droite de l'écran. Cette représentation graphique de haute tenue concerne les bits 0 et 4 de l'octet situé à l'adresse &C04F. Nous allons choisir un canal d'encre de zéro à trois (en l'occurence le canal 3) initialisé avec 26 (code du blanc), puis poker ce numéro d'encre à l'endroit voulu après le codage. Un petit programme Basic va se charger de cette élégante opération.

```
10 MODE 1:BORDER 0:INK 3,26
20 POKE &CO4F, &11
```

GRAPHISME

Pour compliquer les choses, imaginons qu'une pulsion incontrôlable motivée par votre soif d'évolution, vous pousse à coller un immonde point noir à gauche de votre joli point blanc. Pas de problème, nous sommes là pour ça ! Un canal d'INK choisi toujours entre 0 et 3, doit être configuré avec la couleur 0 et poké sans effacer notre point déjà en place. Lorsqu'on dit que ce point est représenté par les bits 1 et 5, nous entendons par là que le bit 1 vaut 2^1 et que le bit 5 vaut 2° dans la sélection de l'INK. C'est-à-dire que la valeur à poker pour afficher seulement le point noir avec INK 2,0 serait &X00000010, ou encore 2 (le bit 1 à 1 et le bit 5 à 0 nous donnent &X10 donc 2). Cette explication est bien sûr valable pour les quatre binômes.

Fidèles à notre habitude, voici un petit programme Basic.

10 MODE 1:BORDER 0:INK 3,26:INK 2,0
20 POKE &CO4F, &13

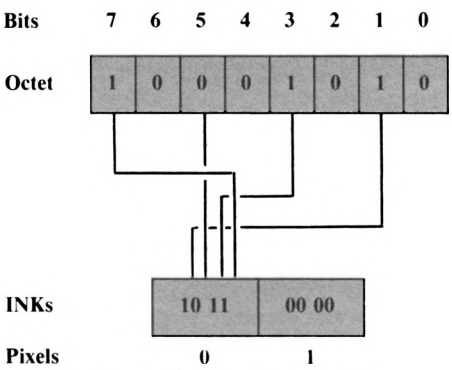
Ou encore, à la suite du programme précédent :

30 INK 2,0:POKE &CO4F, PEEK (&C04F) OR 2

Voilà, reste à vous procurer une loupe ou à changer les couleurs pour admirer cette représentation graphique de haut niveau sans vous décoller la rétine.

Passons maintenant au mode 0, intéressant de par sa résolution (160 × 200 en seize couleurs simultanées parmi vingt-sept possibles), mais péchant quelque peu à cause des énormes caractères qui défigurent ses graphismes. Faisons fi de cette remarque au demeurant fort pessimiste. Puisque dans ce mode, un octet correspond à deux points, quatre bits seront nécessaires pour configurer un pixel. Malheureusement pour les migraineux, la sélection des couleurs est encore plus biscornue qu'en mode 1, mais un petit tableau devrait nous aider à y voir clair.

Premier pixel représenté par les bits 1, 5, 3 et 7. Deuxième pixel représenté par les bits 0, 4, 2 et 6.



Mode 0 : pixel 0 = INK 11 → &X1011

L'ordre des bits cités, correspond toujours à leur poids dans le nombre binaire représentant le canal d'encre. Ces quatres bits permettent de choisir les couleurs parmi seize canaux distincts. Trève de bavardages, voici un exemple toujours en Basic, allumant un point blanc de canal 12 en bas à gauche et un point rouge de canal 7 en bas à droite.

10 MODE 0:INK 7,3:INK 12,26:BORDER 0
20 POKE &FF80, &22
30 POKE &FFCF, &54

Comment avons-nous trouvé ces valeurs ? En choisissant le canal 12 pour le blanc et le pixel de gauche. Donc, les bits 1, 5, 3 et 7. Puisque 12 s'écrit 1100 en binaire, le premier 1 va dans le bit 1, le deuxième dans le bit 5, le premier 0 dans le bit 3 et le deuxième 0 dans le bit 7. Ce qui donne pour finir la valeur héxadécimale &22. la même démarche a été suivie pour le deuxième point. Si le brouillard ne s'est toujours pas dissipé entre vous et votre moniteur, un bon conseil, arrêtez de fumer !

Denis JARRIL.

Scrollings Stones

Ah que voilà un sujet intéressant pour tous ceux qui aiment programmer en général et jouer en particulier : les scrollings.

```
.COPYRIGHT 1985 MICRO APPLICATIONS
.DAMS.

        ORG   #A000
        ENT   $
;
DEB     CP    2
        JR    Z,TOUT
        CP    6
        RET   NZ
;
PARTIE  LD    L,(IX+4)                ; bas
        DEC   E
        LD    L,(IX+6)                ; haut
        DEC   L
        LD    D,(IX+8)                ; droite
        DEC   D
        LD    H,(IX+10)               ; gauche
        DEC   H
        LD    B,(IX+2)                ; nb fois
;
PART1   PUSH  BC
        PUSH  HL
        PUSH  DE
        XOR   A
        LD    B,(IX+0)                ; sens
        CALL  #BC50
        POP   DE
        POP   HL
        POP   BC
        DJNZ  PART1
        RET
;
TOUT    LD    B,(IX+2)                ; nb fois
TOU1    PUSH  BC
        XOR   A
        LD    B,(IX+0)                ; sens
        CALL  #BC4D
        POP   BC
        DJNZ  TOU1
        RET

Text:#68F5          End:#6A0D          # 118 bytes
Hmem:#8D32
```

GRAPHISME & SON

```
5 ' SCROLL.BIN
10 MEMORY &9FFF:l= 100
20 FOR i=&A000 TO &A039 STEP 8
30 s=0:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("&"+a$):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s<>VAL("&"+s$) THEN PRINT
"Erreur DATAs ligne";l:STOP
60 l=l+ 10:NEXT
70 SAVE"SCROLL.BIN",b,&A000,&39,&A000
100 DATA FE,02,28,26,FE,06,C0,DD,3EF
110 DATA 5E,04,1D,DD,6E,06,2D,DD,2DA
120 DATA 56,08,15,DD,66,0A,25,DD,2C2
130 DATA 46,02,C5,E5,D5,AF,DD,46,499
140 DATA 00,CD,50,BC,D1,E1,C1,10,45C
150 DATA F1,C9,DD,46,02,C5,AF,DD,530
160 DATA 46,00,CD,4D,BC,C1,10,F5,3E2
170 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,0C9
190 END
```

Combien d'entre vous s'interrogent sur le mystère qui se cache derrière un scrolling de l'écran doux, souple et moelleux ; ne cherchez plus. La réponse à toutes vos questions est ici matérialisée par un programme en langage machine se chargeant de tout à votre place. Rien de bien ésotérique quant à cette merveille : l'auteur usé et fatigué malgré son jeune âge, s'en est remis à l'effiscience des routines sytème mises à sa disposition.

— Une première située en &BC4D qui déplace la totalité de l'écran d'une ligne vers le haut ou vers le bas.

— Une seconde en &BC50, déplaçant également une partie de l'écran vers le haut ou vers le bas.

```
10 IF PEEK(&A000)<>&FE THEN MEMORY &9FFF
:LOAD "SCROLL.BIN",&A000
20 MODE 1
30 LOCATE 1,12:PRINT "Blurp ! Gark !  Be
eeeeeeeeeeeeeeerkkk !!"
40 WHILE INKEY$=""
50 CALL &A000,3,0
60 CALL &A000,1,80,1,25,3,1
70 WEND
```

MODE D'EMPLOI : il suffit de lancer le programme basic ci-dessous, pour implanter en mémoire les codes machine adéquats, puis, selon l'effet désiré, de jongler avec les CALL de la manière suivante :

CALL &A000, nbf, sens

Permet un scrolling de l'écran entier ; 'nbf' représentant le nombre de scrolling d'une ligne à effectuer (25 fois pour l'écran entier) et 'sens', le sens de défilement (0 vers le bas, 1 vers le haut).

CALL &A000, nbf, gauche, droite, haut, bas, sens

Permet un scrolling d'une fenêtre d'écran ; 'nbf' et 'sens' ont les mêmes fonctions que ci-dessous et les paramètres gauche, droite, haut et bas sont similaires à ceux de la fonction basic WINDOW.

La perfection de ces scrollings est rendue possible par une action adéquate sur le processeur vidéo qui équipe votre Amstrad, à savoir le CRTC 6845. Une programmation idoine de ses 19 registres, permet d'obtenir un tel résultat. Voici le tableau de ces registres, chacun ayant une fonction bien spécifique.

Registre	*Fonction*	*domaine*
0	*Nombre de caractères total en horizontal*	*0-255*
1	*Nombre de caractères affichés en horizontal*	*0-255*
2	*Synchronisation horizontale*	*0-255*
3	*Longueur de synchronisation*	*0-15*
4	*Nombre de lignes total en vertical*	*0-127*
5	*Synchronisation verticale*	*0-31*
6	*Nombre de caractères affichés en vertical*	*0-127*
7	*Longueur de synchronisation verticale*	*0-127*
8	*Mode entrelacé*	*0-3*
9	*Scanning*	*0-31*
10	*Ligne de départ du scanning curseur*	*0-31*
11	*Ligne de fin du scanning curseur*	*0-31*
10	*Adresse de la mémoire écran (octet fort)*	*0-255*
13	*Adresse de la mémoire écran (octet faible)*	*0-255*
14	*Position du curseur (octet fort)*	*0-255*
15	*Position du curseur (octet faible)*	*0-255*

Les registres 16 et 17 ne sont pas accessibles par le programmeur, même le plus averti. Quant au registre 18, il s'occupe de la programmation des 18 premiers.

Pour écrire une donnée dans le CTRC, deux simples instructions basic OUT suffisent ; une première en &DC00 pour choisir le registre à charger, une seconde en &BD00 pour lui envoyer la valeur.

Exemple :

10 OUT &BC00, 12' registre 12
20 OUT &BC00, &40' envoie la valeur &40 dans le registre 12

et en assembleur :

```
LD BC #BC12
OUT (C), C //          ; choisit le registre 12
LD BC, #BD40
OUT (C), C             ; envoie &40 dans le
                         registre 12
```

Récréation : pour vous amuser, essayez la ligne suivante :

OUT &BC00,8;OUT &BD00,1

J'ai personnellement intitulé cette ligne « maladie de Parkinson »

Stéphane Schreiber

Bien débuter avec le CPC 6128

Vous qui venez d'acquérir un CPC 6128, réussissez à coup sûr vos débuts. Apprenez pas à pas les notions de programmation du Basic, de graphisme et de son. Découvrez les possibilités de votre lecteur de disquette (formatage, fichiers et fichiers ASCII, protection des programmes, sauvegarde, fusion, suppression de fichiers...).
(Réf. ML 146) 99 FF 200 p

E PLEIN DE TONUS POUR VOTRE CPC.

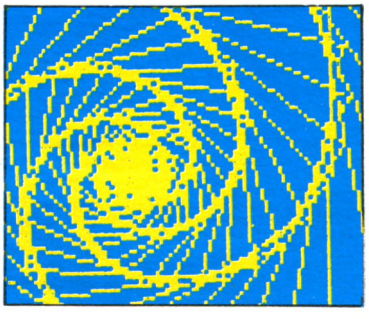
Débutant ou utilisateur confirmé de CPC 464, 6128, exploitez à fond les capacités de votre machine à travers des informations précises, des explications et exemples clairs, le langage machine et le Basic. Découvrez tout sur le CP/M et votre lecteur de disquette pour programmer en vrai "pro".



Pour tous ceux qui considèrent que le Basic n'est ni assez puissant ni assez rapide. Découvrez les bases de la programmation en langage machine, au mode de travail du processeur Z 80 en passant par une description précise de ses instructions ainsi que l'utilisation des routines systèmes. Le langage machine n'aura plus de secret pour vous grâce aux nombreux exemples et programmes complets (assembleur, désassembleur et moniteur). (Réf. ML 123) 129 FF. (Réf. ML 223) 249 FF avec la disquette. 250 p.

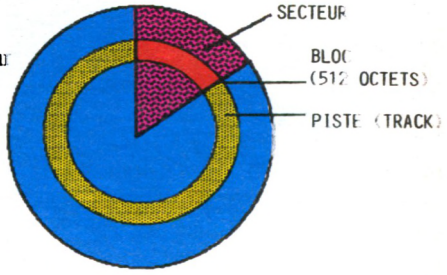
Le grand livre du Basic sur CPC 6128

Exploitez à fond toutes les capacités de l'excellent Basic Locomotive et maîtrisez les bases de la programmation et ses domaines professionnels (tris, fenêtres, masques, écrans, traitement des erreurs, protection contre la copie) et le fonctionnement interne du Basic. Découvrez les domaines "créatifs" : graphismes, sons et musique. Gérez le stockage des données et le lecteur de disquette, son accès direct avec l'AMDOS et les interruptions Bankwrite, Bankfind et leurs applications RAMDISK. Enfin, des listings d'applications comme traitement de texte, budget familial...
(Réf. ML 168) 149 FF.
(Réf. ML 268) 249 FF avec la disquette. 260 p.



Le livre du CP/M

Toutes les explications indispensables pour une bonne utilisation et compréhension de CP/M sur CPC 464, 664, 6128 et PCW 8256 : stockage des données, protection contre l'écriture, codification ASCII, utilisation des programmes CP/M, les versions CP/M 2.2 et CP/M plus (3.0)... et la structure interne de CP/M pour les programmeurs avancés.
(Réf. ML 128) 149 FF. 220 p.



Le livre du lecteur de disquette

Tout sur la programmation et la gestion des accès disque avec les CPC 464, 664, 6128 et le FLOPPY DDI-1 ! Profitez des nombreuses informations, des précieux conseils et exemples accompagnant chaque chapitre. Disposez des listings d'utilitaires ultra-performants comme un moniteur disque, une gestion de fichiers relatifs... ainsi que d'un listing du DOS commenté, de la description électronique de l'appareil et d'une gestion de fichiers.
(Réf. ML 127) 149 FF.
(Réf. ML 227) 269 FF avec la disquette. 390 p.

Les indispensables CPC

Trucs et astuces pour l'Amstrad CPC
(Réf. ML 112) 149 FF.

Programmes Basic pour les CPC
(Réf. ML 119) 129 FF.

Graphismes et sons CPC 464
(Réf. ML 124) 129 FF.

Des idées pour les CPC
(Réf. ML 132) 129 FF.

La bible du CPC 664/6128
(Réf. ML 146) 199 FF.

Le Basic au bout des doigts CPC 464, 664, 6128
(Réf. ML 118) 149 FF.

Communications, modem et Minitel sur Amstrad CPC
(Réf. ML 151) 149 FF.

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

réf.	désignation	prix
	Total TTC	

Date : _____ Signature :

☐ Mandat ☐ Chèque ☐ Carte Bleue
chèques à l'ordre de Micro Application.

Date d'expiration : _____

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal

AMS 10 87

Gratuit :
☐ je désire recevoir le catalogue 87/88 de :



L'ÉNERGIE MICRO

Diffusion Librairies :
ÉDITIONS RADIO
Distribution :
Suisse : MICRO DISTRIBUTION S.A.
Genève – Tél. : (022) 41.26.70.
Belgique : EASY COMPUTING
Bruxelles – Tél. : 02-660 6390.

EDITIONS MICRO APPLICATION

INITIATION AU FORTH

LA MÉMOIRE DE MASSE

Tout ce que vous pouvez manipuler avec un ordinateur (Programmes, textes, dessins, données) peut se stocker sur des supports magnétiques, généralement cassettes ou disquettes. En Forth l'enregistrement sur cassette et sur disquette fonctionne de façon analogue, à ceci près qu'avec des cassettes vous devez souvent rebobiner votre magnétophone pour vous placer AVANT les données à rechercher.

Forth gère les fichiers par blocs de 1024 octets. A chaque fois que cela est nécessaire, Forth lit des blocs sur la disquette pour en transférer le contenu dans des zones de la mémoire vive appelées tampons de blocs. Inversement, Forth écrit, par exemple après modification, le contenu des tampons de blocs sur les blocs correspondants de la disquette. Sans que cela soit une règle, il est assez classique de disposer de quatre tampons de blocs dans un système Forth.

Une disquette peut contenir des centaines de blocs, un disque dur des dizaines de milliers. Comment lire des milliers de blocs avec seulement quatre tampons ? Voici comment Forth procède : pour lire un bloc, il cherche d'abord un tampon disponible. S'il y en a un, aucun problème. Sinon, Forth libèrera, en le recopiant s'il a été modifié, le tampon le moins récemment utilisé (et donc, de façon assez probable, celui dont vous avez le moins besoin). Le croquis ci-contre montre comment Forth gère les blocs.

Les mots de gestion de blocs sont peu nombreux mais très efficaces :

BUFFER (u....adr) : Affecte un tampon au bloc u, si cela n'a pas été fait, adr est l'adresse du début de ce tampon. Le bloc u n'est pas transféré dans le tampon

PETITS PROBLÈMES DE MISE EN ROUTE

Si vous avez la version PC ou PCW du F83, aucun problème. Si vous avez la version CPC, vous devez l'installer sur disquette formatée SYSTEM. Procédez comme suit :

1 – Formatez une disquette avec l'option S (FORMAT S).
2 – Introduisez une disquette-système contenant FILECOPY.COM.
3 – Ecrivez : FILECOPY F83, COM <ENTER>.
4 – Mettez votre disquette F83 comme disquette-source.
5 – Mettez votre disquette formatée comme disquette de destination.

Toujours sur CPC, certaines versions n'acceptent pas les majuscules et ne comportent pas le mot SAVE-SYSTEM. Si c'est le cas, chargez le F83 et écrivez exactement ce qui suit :

```
-1 CAPS ! <ENTER>
CP/M ALSO <ENTER>
: SAVE-SYSTEM 256 HERE DUP FENCE ! SAVE ; <ENTER>
SAVE-SYSTEM F83.COM <ENTER>
```

Et c'est tout ! Votre F83 acceptera désormais les minuscules et comprendra le mot SAVE-SYSTEM permettant de fabriquer un fichier xxxxxxxx.COM.

BLOCK (u....adr) : Fonctionne comme Buffer, mais le bloc est transféré dans le tampon. On utilisera donc Block de préférence pour modifier un bloc existant, et Buffer pour donner un tout nouveau contenu au bloc concerné. Dans ce dernier cas, il n'est pas nécesaire, en effet, d'aller chercher sur le disque des données qui de toute façon ne seront pas utilisées.
Si un doute métaphysique vous fait hésiter entre Buffer et Block, choisissez Block.

UPDATE (....) : Marque le tampon en cours d'utilisation comme ayant été modifié. Le contenu du tampon, au moment opportun, sera enregistré sur disque dans le bloc correspondant.

SAVE-BUFFERS (....) : Enregistre sur disque tous les blocs correspondant aux tampons modifiés. Chaque tampon reste assigné à son bloc.

FLUSH (....) : Fonctionne comme Save-Buffers, mais les tampons sont désassignés. Si une angoisse existentielle vous fait hésiter entre Save-Buffers et Flush, choisissez Flush. Utilisez Flush avant de changer de disquette.
(** Naguère, certains auteurs donnaient comme synonymes Save-Buffers et Flush. Le standard Forth-83 établit la distinction de façon non-équivoque.

Ecrire sur un disque

Nous avons vu dans le chapitre précédent comment écrire dans la mémoire. Pour écrire sur un disque, c'est à peine plus compliqué :
– Vous choisissez (ou calculez), le bloc sur lequel vous voulez écrire.
– Le numéro du bloc étant sur la pile, vous lui réservez un tampon avec Buffer ou Block.
– Vous avez alors sur la pile l'adresse du premier des 1024 octets où vous voulez écrire.
– Vous écrivez dans cette partie de la mémoire
– Vous validez par UPDATE (sinon Forth « ne sait pas » que vous voulez enregistrer le contenu du tampon)
– En fin de travail, un Flush bien senti vous assure que tout ce qui doit être enregistré le sera.
Souvent, les débutants (et les moins débutants) pensent à tout sauf à Update. Leurs chefs-d'œuvre sont perdus pour la postérité !
Sur la plupart des Forth (mais pas tous) il faut ouvrir un fichier avant d'écrire dans des blocs. Voici comment cela se passe sur le F83 (si vous avez un autre système, référez-vous à votre manuel).
D'abord, il faut créer le fichier. (Ben alors Bernard... Qu'attends-tu pour allumer ta machine ? As-tu bien sauvegardé et mis à l'abri les originaux ?
Le mot utilisé est :

CREATE-FILE (u....) : crée un fichier avec u blocs numérotés de O à u-1 inclus.
Exemple : 10 CREATE-FILE ADRESSES
Crée le fichier ADRESSES avec 10 blocs (de 0 à 9 inclus).
Désormais, vous pourrez ouvrir votre fichier avec OPEN
Exemple : OPEN ADRESSES
Open fait bien mieux : il fabrique un mot (ici, ADRESSES) qui ouvre le fichier. Désormais, il suffira d'écrire : ADRESSES pour ouvrir le fichier ADRESSES.
A noter que le mot ADRESSES qui suit CREATE-FILE et OPEN n'est pas un mot Forth, mais un nom de fichier utilisé comme complément d'objet direct de CREATE-FILE ou OPEN. Le mot ADRESSES utilisé seul ensuite, est bien le mot Forth.

MORE (n....) : ajoute n blocs au fichier existant. Attention, certaines versions du F83 « oublient » de sauvegarder la nouvelle configuration du fichier ! Le remède est de redéfinir MORE comme suite (valable seulement, à priori, pour le F83).

MORE (n....) : CAPACITY SWAP 8* MAXREC + ! CAPACITY DO I BLOK B/BUF BLANK UPDATE LOOP FLUSH ;

Charles Corbou

MEA CULPA

*Concernant le programme SPOT pages 121 N° 21 :
Dans la deuxième partie du listing, ligne 1130, se trouve un signe qui ne figure pas sur vos claviers et qui - visiblement - vous pose des problèmes. Il ressemble à une apostrophe à l'envers et est obtenu par <SHIFT> et " ". Pour les puristes, il s'agit du CHR$ (193) ; sinon pas d'autres problèmes pour ce listing très amusant et très bien réalisé...

Concernant HELICO, Hors Série Amstrad Magazine N°2 page 58 : Seul "problème" qui empêche ce programme de démarrer sur 464 : le "GRAPHIC PEN 1" de la ligne 390. Modifiez donc la ligne 390 en :
390 MODE 1:PAPER 0:OPEN 2:INK 0,3:INK 1,26:INK 2,25:BORDER 0.

---

*Listings en deux parties :
Pour saisir un listing en deux parties, la procédure est en fait très simple : il suffit de taper le premier listing et de le sauvegarder sur disquette sous un nom de votre choix. Ceci fait, faites un NEW et tapez le second listing. Ce dernier étant, la plupart du temps, appelé par une ligne de programme lors de l'exécution du premier listing, il convient de le sauvegarder sous le nom indiqué par la notice ou contenu dans le premier programme.
Les deux programmes étant saisis, lancez l'ensemble par un RUN du premier listing (sauf indications contraires).

---

*A propos de FLIGHT SIMULATOR :
Prévu pour un clavier QWERTY, il faut modifier la ligne 1830 si vous avez un AZERTY :
A pour le moteur + au lieu de Q Z pour le moteur – au lieu de W W pour CAP-10 au lieu de Z.

---

*Le programme CER-BERT (Numéro 24 page 151) a été conçu sur CPC 664 et possède des instructions Basic que le 464 ne possède pas. Comme pour Blockhaus ou Monde, nous essayons de trouver une solution pour que les possesseurs de 464 puissent également l'utiliser. Par ailleurs, ce programme fonctionne sans problème sur les CPC 664 et 6128.
Nota : les lignes 80, 85, 90 et 100 ayant, dans certaines éditions, été mal imprimées, nous vous les rappelons :

```
75 '                                                    [117]
80 DI:FOR x=0 TO 3:y=REMAIN(x):NEX                      [3631]
T:EI:kbjy$=""
85 RESTORE 85:DATA "Pyramid Master                      [15114]
",45920,"Captain BF",42830,"Cer-Be
rt jr.",40430,"Black Square",35000
,"Mr. Hot Dog",28760,"Mrs. Cold Ca
t",26910,"Rick Hochet",23070,"Pink
y Spirit",19030,"Al Ghosty",18710,
"Bob Terminus",16770
90 DIM case%(7,13),nom$(10),point(                      [7439]
10),obj$(4),coord%(7,13,1):man%=3:
FOR x=1 TO 10:READ nom$(x),point(x
):NEXT x:GOSUB 1360
95 '                                                    [117]
```

Du même auteur que Fer et Flamme.

L'ANNEAU de ZENGARA

Une nouvelle aventure à vous couper le souffle !







fnac

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

L'ANNEAU DE ZENGARA - VERSIONS			REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD	195 F		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD CASSETTE	150 F			
PC ET COMPATIBLES	259 F		C.C.P	
ATARI ST DISC	259 F			

Cochez la case correspondante et retournez à
UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

UBI Soft

MYNEA

SYNEA

Il y a de multiples façons de percevoir l'existence même du Minitel. S'il peut être ressenti par le particulier comme une aide d'importance mineure, il n'en est pas de même dans le cadre d'une utilisation en milieu professionnel où il trouve tout son sens, à condition cependant de pouvoir utiliser pleinement les ressources de ce fabuleux réservoir de données par l'intermédiaire d'un système informatique. Synea et Mynea permettent à tout un chacun d'accéder à une utilisation optimale de l'"Outil" Minitel.

Toutes les facettes du Minitel sur PCW

MYNEA

Genre : émulateur Minitel
Support : disquette
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★
Appréciation : ★★★★

Comme son nom ne l'indique pas, il s'agit littéralement d'un émulateur Minitel. Mais, bien plus que cela, Mynea est le complément idéal d'un outil, qui utilisé seul s'avère rapidement onéreux et souvent très lent.

L'écran de travail est divisé en deux parties, l'une correspondant à l'affichage (Minitel ou menus déroulants), l'autre réservée à la liste des commandes disposibles. Ce type de présentation est des plus appréciables compte tenu du fait que les touches de fonctions du Minitel (connexion-fin, envoi, etc.) n'ont pas leur équivalent sur le PCW, et qu'elle évite d'avoir à tout apprendre par cœur. Comme nous le disions plus haut, le rôle principal du programme est d'émuler un Minitel, c'est-à-dire de rendre accessible au PCW l'ensemble des services du réseau téléphonique. Quel serait l'intérêt d'un tel logiciel s'il ne devait apporter un plus à l'usager ? Heureusement, des plus, Mynea en apporte plus d'un, à commencer par la mémorisation de pages, à leur sauvegarde dans un fichier, et à la possibilité de les récupérer à n'importe quel moment, y compris en réseau local.

En ligne... et en bref

Après avoir composer le numéro d'appel du service auquel vous voulez accéder sur le combiné, toutes les manipulations pourront s'effectuer sur le clavier du PCW. Ce qui ne veut pas dire que le Minitel soit entièrement mis au rencard. N'oublions pas que ce dernier doit remplir constamment son rôle d'intermédiaire entre la ligne et l'ordinateur et devra donc rester allumé pendant toute la durée de l'exploitation. En plus des neuf touches habituelles du Minitel (notons au passage l'absence de la fonction Loupe dont l'importance est des plus relative), le menu "En Ligne" comporte deux options spécifiques, l'une étant la mémorisation de la page en cours et

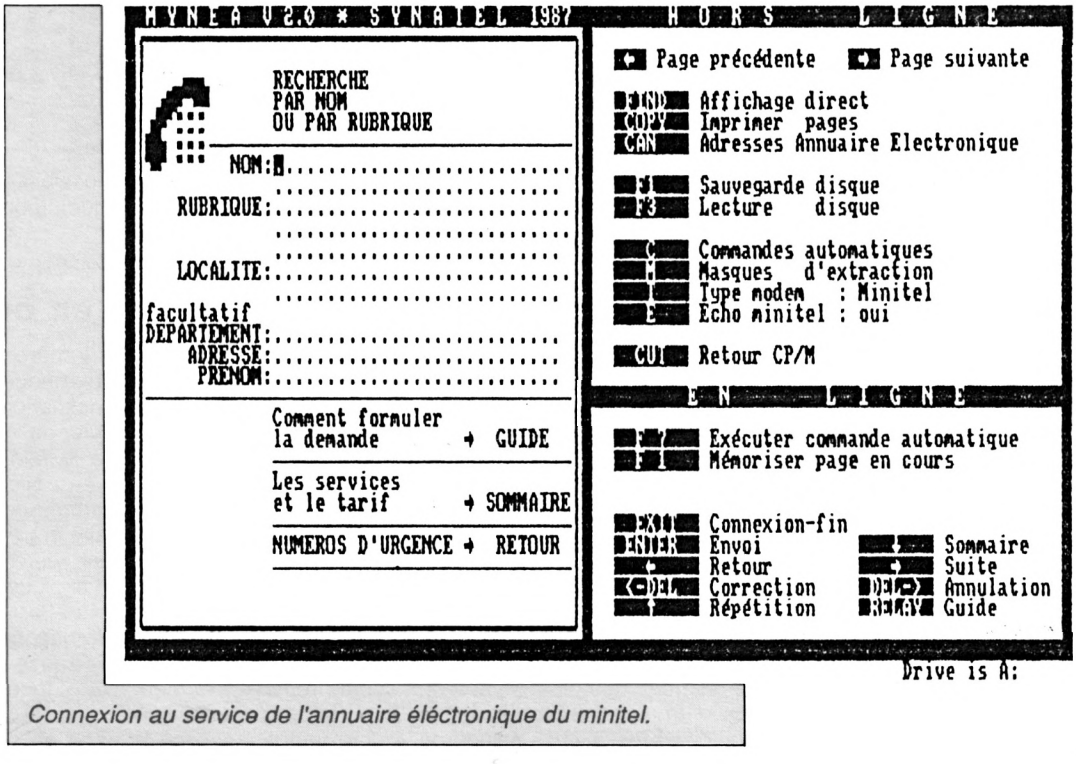
l'autre, l'exécution de commandes préprogrammées en mode automatique. Pour mieux expliquer leur fonctionnement respectif, venons-en dès à présent à la partie "Hors Ligne" qui est le plus gros morceau du programme.

Hors ligne... et en détail

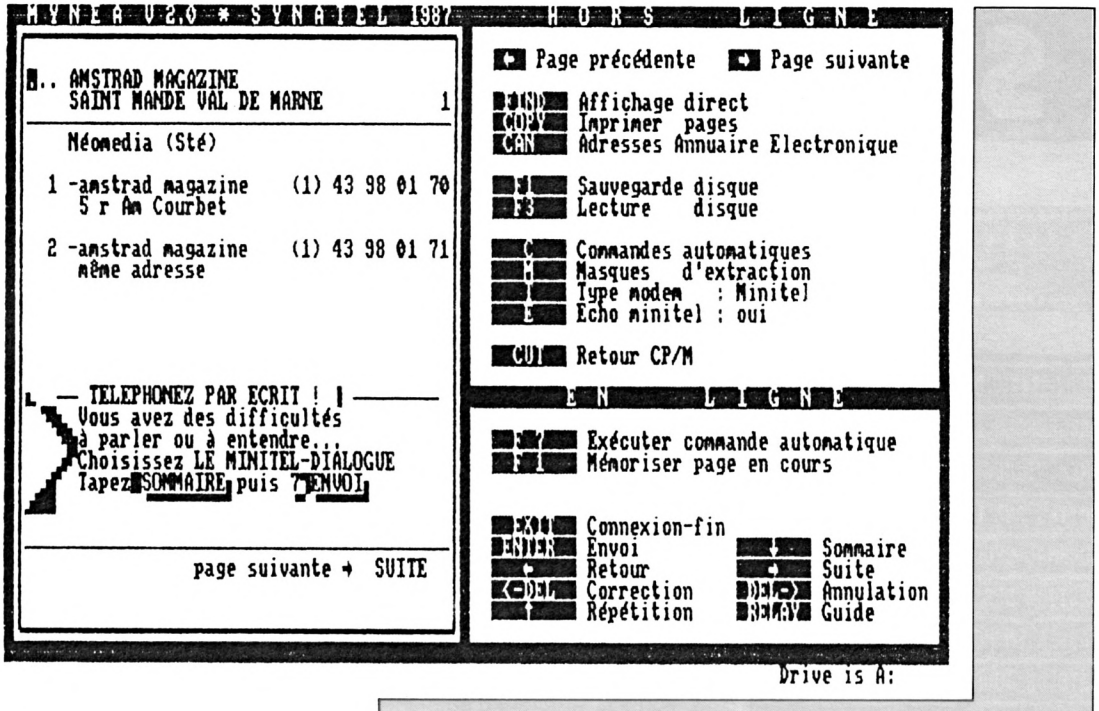
Un des grands avantages de Mynea est la possibilité de programmer à l'avance une suite de commandes qui devront être exécutées automatiquement lors d'une liaison avec un serveur.
Prenons l'exemple de l'annuaire électronique. Vous désirez connaître la totalité des revendeurs, distributeurs ou autres constructeurs en informatique sur Paris. Une première démarche possible, consiste à faire défiler manuellement l'ensemble des pages que recouvre la rubrique informatique de l'annuaire et de mémoriser au fur et à mesure chaque page affichée. Longue et fastidieuse, cette opération n'en est pas moins envisageable. Néanmoins, il est beaucoup plus judicieux de la confier à Mynea qui le fait très bien. Mais pour cela, la création d'un fichier de commande est impérative.

Préparation à l'utilisation des deux logiciels

Il ne sera pas inutile de rappeler, une fois n'est pas coutume, que l'ordinateur, PCW ou autre, n'a qu'un lointain lien de parenté avec l'appareil de communication qu'est le Minitel. Un simple câble de connexion à la ligne téléphonique, quelle que soit sa forme, ne suffira donc pas pour relier un ordinateur au réseau. Si par chance vous êtes parmi les trois millions de Minitelistes actuellement recensés en France, le problème de l'installation de l'un ou l'autre des systèmes que nous allons présenter est déjà à moitié résolu. Dans ce cas, le Minitel auquel devra être raccordé, votre PCW servira de relais. Il est important de noter que le Minitel est gratuit (pas de location) et que la France entière (Dom Tom compris), à quelques exceptions près, en est désormais équipée. Il en est peut-être certain d'entre vous qui possèdent un Modem pour de toutes autres raisons que l'accès unique au réseau Minitel. Si tel est le cas, ce dernier fera tout aussi bien l'affaire.
Une interface de type RS 232 est également requise pour utiliser les deux logiciels. La mise en place du matériel est la même dans les deux formules, à la différence près que Synea (serveur Minitel) nécessite une détection de sonnerie, et que celle-ci ne se fera que par l'installation d'un câble spécial (DT COM de Synatel).
La réalisation d'un tel fichier passe par l'apprentissage rapide des principales règles de programmation interne. Le programme dispose dès le départ d'une bibliothèque de vingt-deux mots-clefs permettant d'envoyer toutes les instructions ou codes-touches au Minitel (mode "En Ligne") ou à l'ordinateur (mode "Hors Ligne"). En mode "En Ligne", les mots-clefs correspondent mot à mot aux codes touches du Minitel, à la différence près que le sigle $ doit figurer avant chaque instruction. Ex : CONNEXION-FIN doit être écrit $CONNEXION-FIN. Le sigle $ remplit ici, à la fois le rôle d'"émetteur" du mot-clef et de différenciateur avec le texte devant apparaître sur le Minitel (voir exemple). Un $ seul, peut également signifier une attente lors d'un passage à une page suivante.
Dix des mots-clefs disponibles concernent le mode "Hors Ligne", la plupart étant affectés à la sauvegarde de la ou des pages enregistrées sous un format Vidéotex ou ASCII. Pour vous faciliter la tâche, quelques exemples de fichiers de commandes vous sont donnés dans le manuel. Votre fichier de commande vous a donc permis d'extraire de l'annuaire électronique dispensé par le Minitel, l'ensemble des adresses qui vous intéressaient, et les a finalement sauvegardées dans un fichier d'un format quelconque. Reste maintenant à arranger le fichier d'adresse ainsi obtenu, de manière à ce qu'il soit le plus optimisé possible. Pour cela, vous disposez d'une option nommée "Masques d'extraction". Ces derniers, comme leur nom l'indique, sont chargés d'extraire uniquement les données utiles. L'utilisation de ces masques passe par plusieurs étapes, dont celle de la création. Il est possible de créer jusqu'à 999 masques différents, ayant chacun une utilisation et un domaine d'extraction particulier, l'un d'entre eux pouvant servir à extraire des adresses complètes afin de créer un nouveau fichier du type annuaire électronique.
Cette autre fonction, dont l'utilité n'échappe à personne offre la possibilité d'avoir son propre annuaire, constamment à sa



Connexion au service de l'annuaire éléctronique du minitel.

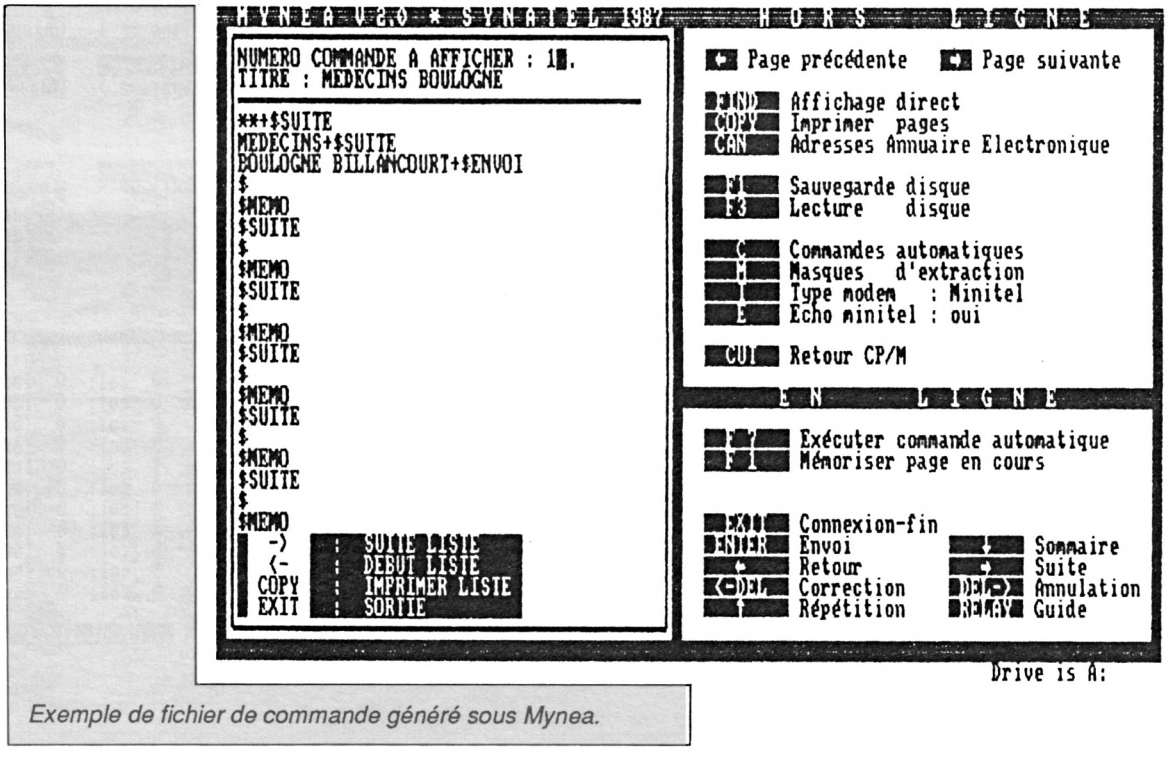


Recherche d'une adresse, directement à partir du PCW.

portée, et qui plus est, peut être utilisée pour la sortie d'étiquettes sur imprimante. Mynea offre bien évidemment d'autres possibilités, telles que l'affichage en direct des pages mémorisée après avoir chargé le fichier correspondant, l'impression de toutes ou partie des pages, etc. Bref, une panoplie complète d'utilitaires qui constitue, au bout du compte une économie substancielle par rapport à l'utilisation standard du Minitel.

NOTA : la réalisation de Mynea ayant eu lieu sur un PCW 8512, il advient quelques surprises lors d'une utilisation sur 256, la place mémoire et surtout sa gestion étant différente entre les deux machines. Une solution existe pour remédier à ce problème qui consiste à installer une extension mémoire sur votre PCW 8256, voire même un deuxième lecteur qui ne s'avèrera pas inutile.

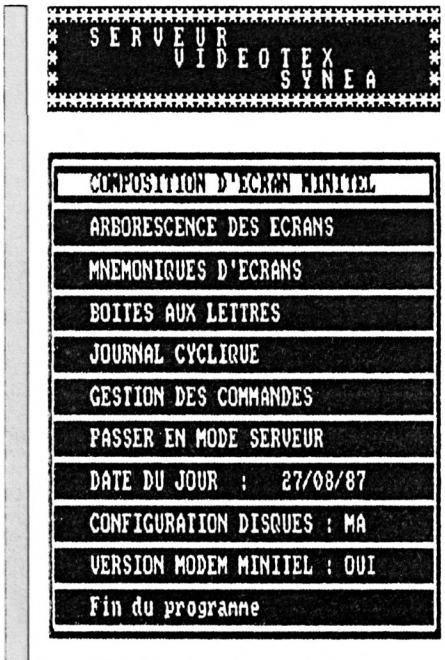
Prix : 690 F HT, câble non compris. Prix d'un câble standard : 190 F HT. Egalement disponible sur compatible PC.



Exemple de fichier de commande généré sous Mynea.

SYNEA

Genre : serveur Minitel
Support : disquette
Intérêt : ★★★★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★★★★



Menu général de Synea.

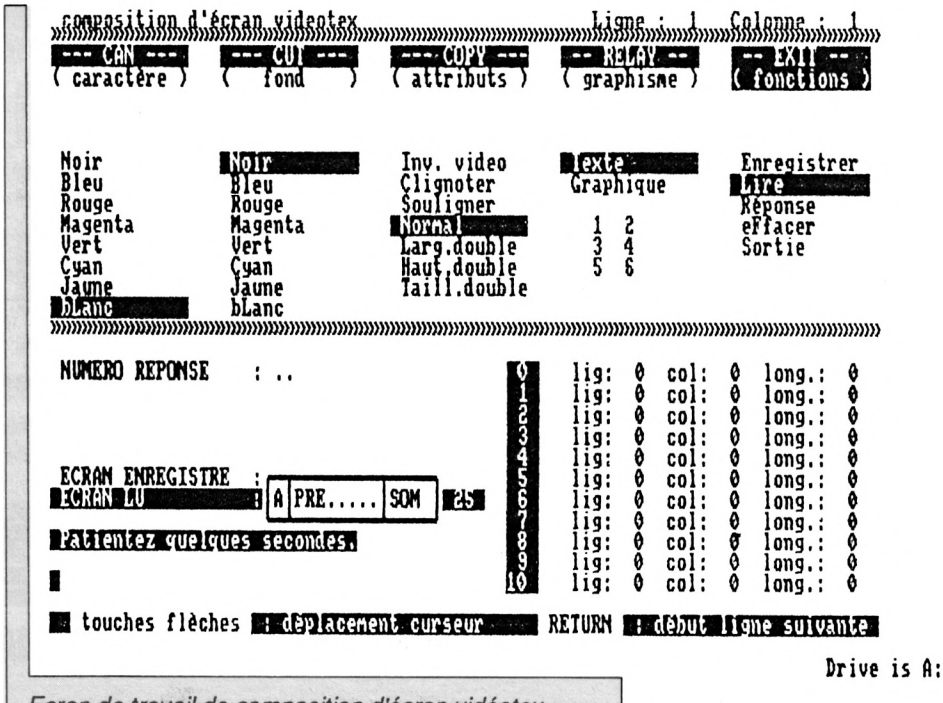
On ne peut pas dire que ces softs aient réellement des noms évocateurs. En dehors du M de Mynea pour Minitel et du S de Synea pour Serveur, impossible de deviner de quoi il s'agit, en tout cas difficilement par une appréciation strictement phonétique. Le tout c'est de le savoir, notre métier étant de vous l'apprendre.

Serveur ou répondeur téléphonique, il faut choisir. Mais qu'est exactement un serveur, sinon, dans une certaine mesure un répondeur téléphonique nettement amélioré ? Arrivé dans nos foyers depuis 1982, le Minitel s'est aussitôt octroyé une place de maître incontesté dans le domaine de la télécommunication. Rien de bien étonnant à cela, l'ère de l'image tous azimuts venait supplanter la voix sur son propre terrain, d'où le succès de ce nouveau principe.

Malheureusement, si le Minitel pouvait s'avérer être une mine d'or pour le professionnel créateur de serveur, le particulier n'avait accès qu'aux informations que l'on voulait bien lui communiquer. L'ordinateur se devait donc de venir au secours des créateurs en mal de matériel, en offrant la possibilité de créer, via un système de petite ou moyenne envergure son propre serveur, qui n'était autre qu'un répondeur distillant des informations personnalisées. Le PCW ne devait pas échapper à la folle envolée des logiciels serveurs Minitel. Synea en est un exemple parmi d'autres. Très simple d'emploi, Synea offre la palette complète des fonctions permettant la confection d'un serveur vidéotex de haute qualité. Nous débuterons notre étude par la composition d'une page d'écran vidéotex. La connexion ordinateur - Minitel étant faite comme il se doit (voir paragraphe : préparation à l'utilisation...), vous pourrez ainsi voir apparaître directement sur l'écran de ce dernier le résultat de votre travail.

L'écran de travail de l'option de composition à la structure d'un menu divisé en cinq groupes. Toutes les options appelables (caractères, fond, attributs, etc.) sont représentées par un sous-groupe d'utilitaires de création. A chaque création d'une nouvelle page, les paramètres de couleurs d'affichage (caractères et fond) sont réinitialisés respectivement en blanc et noir. Ce qui veut dire que, indépendamment du fait que l'écran du PCW soit monochrome, vous disposez quand même de huit couleurs de base (celles du Minitel) pour égayer vos pages. De multiples nuances supplémentaires pourront être obtenues, tel qu'un effet de dégradé en opérant de subtiles mélanges entre la teinte des caractères et celle du fond. Tous les effets habituellement rencontrés sur le petit écran du Minitel sont également présents. Ils appartiennent à l'option "attributs", sont au nombre de 7, et vont de l'inversion vidéo à la taille double, en passant par le clignotement. L'option graphisme, comme son nom l'indique offre le choix entre le graphisme... et le texte. L'ensemble semi-graphique comprend soixante-quatre formes de type mosaïque, chaque forme étant obtenue en divisant la matrice primaire du caractère en six cases. Un "allumage" simultané des six points composant le caractère graphique correspondra à l'affichage d'un carré parfait (identique au curseur) sur le Minitel.

La dernière option devant retenir notre attention dans le cadre de la composition, est celle réunissant l'ensemble des fonctions. Parmi les cinq fonctions qui composent l'option du même nom, se trouvent l'enregistrement, la lecture, l'effacement et la sortie. Si celles-ci se passent de tous commentaires, il en est une dont l'ambiguïté au premier abord, et la raison d'être, réclament quelques explications. La fonction "réponse", c'est elle, correspond étroitement à la programmation de l'enchaînement des pages. Grâce à elle, vous définirez une zone réponse à l'emplacement en cours du curseur Minitel, ce qui se traduira, en mode serveur par l'affichage du curseur à l'endroit spécifié. C'est également cette fonction qui décidera de



Ecran de travail de composition d'écran vidéotex.

la tournure que doit prendre la réponse Minitel, ainsi que de tous les paramètres la composant, tels que code réponse (0 pour une arborescence simple) et longueur maximale.
Lorsque le travail laborieux de création est achevé, il reste encore certains détails à mettre au point. Parmi ceux-ci se trouvent l'arborescence des écrans, l'affectation de mnémoniques aux fichiers vidéotex, etc. Là, c'est à vous de jouer...
S'il est vrai que la réalisation complète d'un serveur performant peut être, dans de nombreux cas, quelque peu fastidieuse, Synea est conçu de telle manière qu'il ne puisse pas en être rendu responsable. L'ensemble des commandes, ou fonctions, est énoncé clairement, ce qui facilite nettement la tache des utilisateurs... dont je fais d'ores et déjà partie. D'ailleurs, je vous laisse pour aller me jeter tête baissée dans la réalisation d'un serveur concurrent de Microtel !
Prix : 960 F HT, câble non compris. Prix d'un câble avec détecteur de sonnerie : 190 F HT. Également disponible sur compatible PC. Contact : SYNATEL S.N.C. 47, avenue de Lorraine, 78110 Le Vesinet. Tél. : 39.76.07.68.

Georges Brize

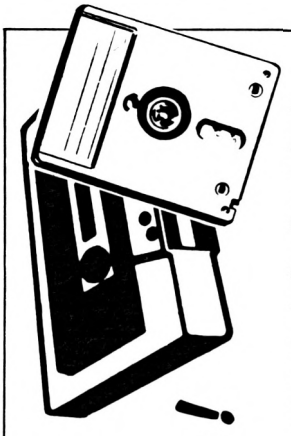
27/08/87 - ARBORESCENCE DES ECRANS -

numéro	écran source	réponse	écran destination
8	PLOG.001	$RETOUR	PRE.001
10	PMAT.SOM	$SOMMAIRE	PRE.001
7	PRE.001	LOGI	PLOG.001
6	PRE.001	MATE	PMAT.SOM
4	PRE.SOM	1	SERV.TEL
5	PRE.SOM	2	PRE.001
1	RACINE.SOM	1	PRE.SOM
2	RACINE.SOM	2	MESSAGE.SOM
3	RACINE.SOM	3	COMMANDE.SOM
9	SERV.TEL	$SOMMAIRE	PRE.SOM

-> : Suivants <- : Précédents + : Ajouter
COPY : Imprimer liste EXIT : Fin - : Supprimer

Drive is A:

Liste des écrans en arborescence.



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 !

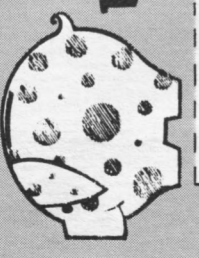
Comment procéder ? Vous êtes auteur d'un programme et vous souhaitez le voir être publié. Il vous suffit de nous envoyer vos créations (originales) sur support cassette ou disquette, accompagnées d'un mode d'emploi du logiciel, d'une liste de variables et du bon, ci-dessous, dûment complété. Toutes les propositions seront examinées.

Tous nos listings parus sont rémunérés !

DEMANDE DE PARUTION

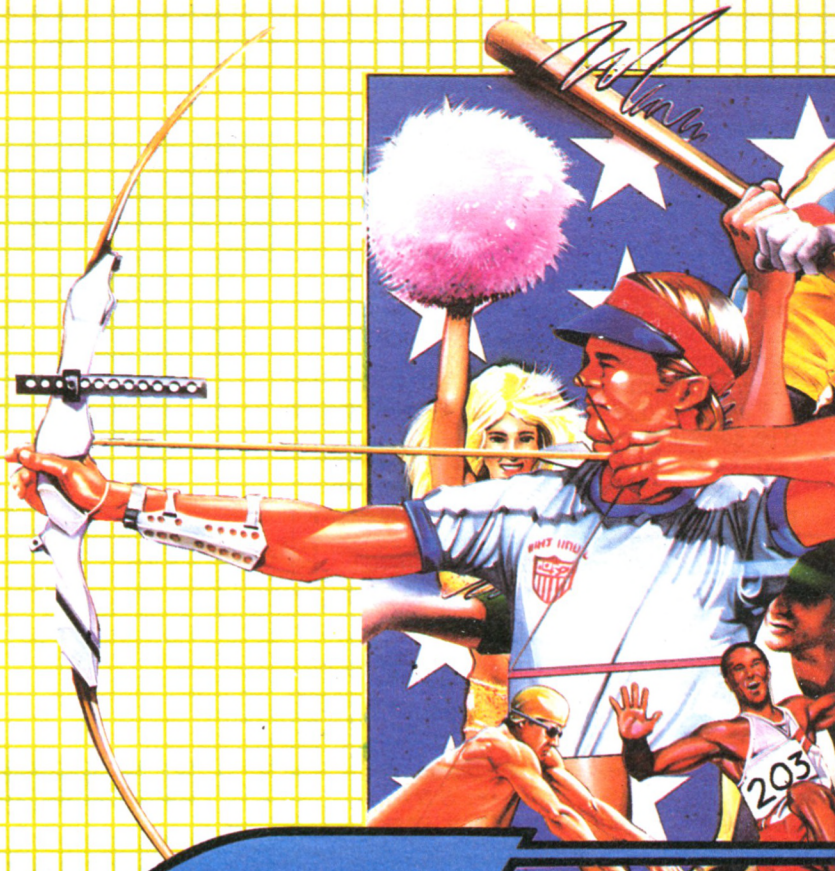
NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
TÉLÉPHONE .....
NOM DU PROGRAMME .....

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) :



22

EPREUVES SPORTIVES SENSATIONNELLES



- SQUASH
- BASKET
- FOOTBALL
- CHEVAL D'ARCON
- NATION
- TIR
- TIR A L'ARC
- TRIPLE SAUT
- HALTERES
- PING PONG
- TIR AU PISTOLET

GAMES

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


EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD
ocean

KIT

UN ENREGISTREUR DE NUMÉROS DE TÉLÉPHONE

Un rejeton trop intéressé par le MINITEL, une femme de ménage qui se sert de votre téléphone au lieu de l'épousseter, et voilà la facture des PTT qui s'alourdit sans raison apparente. Avant de déposer une réclamation qui n'aboutira pas ou de vous ruiner en factures détaillées mais trop discrètes, demandez donc à votre AMSTRAD de surveiller la ligne quand vous vous absentez : moyennant un très simple montage électronique et quelques lignes de BASIC, il peut dresser une liste écrite de tous les numéros appelés, sans « oublier » les chiffres les plus intéressants pour votre petite enquête !

Un peu de téléphonie

Lorsque vous décrochez votre téléphone, un courant continu d'environ 35 milliampères se met à circuler dans les deux fils de votre ligne. Losque vous composez un numéro au cadran, un contact interrompt ce courant pendant 66 millisecondes puis le rétablit pendant 33 ms, le tout un nombre de fois égal au chiffre composé. Seul exception, le zéro correspond à dix coupures. Tout rétablissement du courant de plus de 100 ms signale que la transmission du chiffre est terminée, tandis que toute coupure de plus de 0,2 seconde indique le raccrochage du poste.

Les postes à clavier de type « décimal » utilisent ce même code, mais pas les postes à clavier « fréquences vocales », les plus récents : évitez d'en utiliser tant que votre ligne devra être placée sous surveillance ! Pour déterminer les numéros appelés, il suffit de mesurer le courant circulant dans la ligne (très simple problème d'électronique), et de composer les impulsions, ce que tout micro-ordinateur sait parfaitement faire.

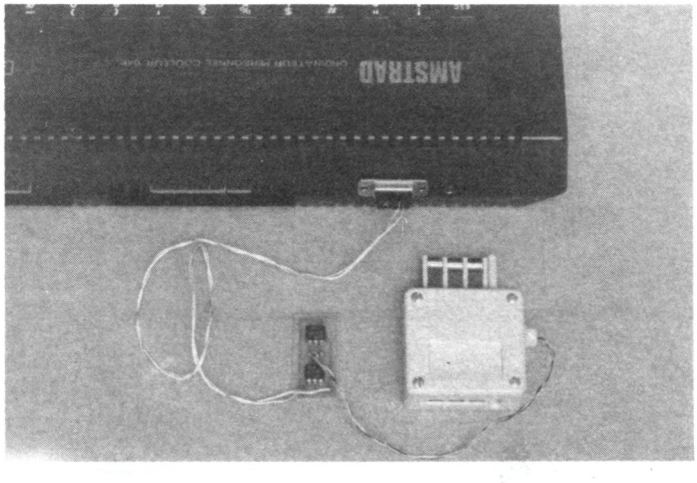
La solution pratique se compose donc de deux volets : une partie matérielle (« hard ») et une partie logicielle (« soft »).

A vos fers à souder

La *figure 1* montre comment brancher l'AMSTRAD sur les fils de la ligne téléphonique grâce à sa prise « joystick », très pratique pour ce genre d'exercice.

Deux photocoupleurs de type 4N25 ou similaire sont prévus pour détecter tout passage du courant, quel qu'en soit le sens. Couplées tête-bêche, leurs diodes photo-émettrices sont placées en série dans l'un des fils venant du central. On peut choisir le fil arrivant sur la borne N° 1 de la *première* prise de l'installation, qu'il faudra débrancher pour intercaler le montage.

Si vous ne souhaitez pas « bricoler » votre installation, vous pouvez intercaler une prise multiple entre le socle mural et la fiche du poste à surveiller, mais c'est moins discret... Il est important de suivre *à la lettre* nos divers plans : tout est prévu pour assurer la sécurité de la ligne et de l'ordinateur. Toute erreur peut entraîner le blocage de votre ligne et/ou des dommages à l'AMSTRAD : vérifiez plutôt deux fois qu'une. Quoi qu'il en soit, ce branchement *n'est pas* agréé PTT, et il est bien entendu que vous opérerez sous votre seule responsabilité, après avoir demandé les auto-





risations nécessaires si vous êtes particulièrement pointilleux (mais on risque fort de vous les refuser !)
Le travail de câblage se limite à la gravure du petit circuit imprimé de la *Figure 2*, au câblage des deux photocoupleurs *dans le bon sens*, et au raccordement à l'AMSTRAD par un petit connecteur « D-SUB » à neuf broches. Respectez bien son branchement : la borne « plus » à la broche 4, et la borne « moins » à la borne 9. Ce câble peut être aussi long que nécessaire, mais le petit circuit doit être placé aussi près que possible de son point de branchement à la ligne (éventuellement dans la prise elle-même). Il peut rester connecté en permanence même si l'AMSTRAD doit être retiré pour servir à autre chose.

A vos claviers !

Le petit programme de la *figure 4* est le *logiciel de base* que nous avons mis au point sur un CPC 464 : il est « réglé » en conséquence, et il faudra peut-être modifier T1 et T2 pour l'adapter à d'autres machines. Une fois lancé par RUN, il imprime sur papier tous les numéros d'au moins deux chiffres appelés sur le poste surveillé, quelques secondes après le raccrochage. Cela fait, il repasse en attente du prochain appel. A défaut d'imprimante, on peut modifier la ligne 190 pour obtenir un affichage sur écran (à surveiller assez souvent car un débordement est possible en cas de trafic intense). Nos lecteurs de talent souhaiteront peut-être ajouter quelques fonctions de leur cru à ces possibilités de base : avant le RUN de « bouclage » (ligne 200) ils pourront ajouter toutes sortes de routines dont voici quelques exemples :
– impression de l'heure et/ou de la durée de chaque appel.
– tri des numéros d'après leurs deux premiers chiffres (distinction entre appels locaux et interurbains ou internationaux).
– déclenchement d'une alarme sonore en cas d'appel de certains numéros « interdits » (par exemple le 3615 !)
– grâce à une carte de sortie commandant un relais, coupure automatique des appels trop coûteux (interrompre l'un des fils de ligne pendant 1 à 2 secondes), soit dès la composition du numéro, soit après quelques instants de conversation.
– mise en mémoire des numéros appelés en vue d'une impression ou consultation ultérieure (le soir par exemple).
Nos lecteurs voudront bien excuser l'auteur de ne pas leur dévoiler les détails de fonctionnement interne de ce logiciel : ils sont le résultat de longues recherches, dont il ne tient pas à faire profiter ses concurrents. Protégée par le copyright, cette routine ne supporte guère les modifications et est donc très reconnaissable. Il vaudrait mieux repartir de zéro que chercher à la « pirater » ! Voici cependant quelques indications utiles pour l'adaptation du programme à d'autres machines que le CPC 464, ou pour le fignolage des réglages (postes téléphoniques non conformes au normes, utilisation à l'étranger, exécution ralentie par certains accessoires, etc.)
Il faut tout d'abord remarquer que cette application se situe à l'extrême limite des possibilités du BASIC. Celui de l'AMSTRAD est très rapide (plus un TGV qu'une « locomotive »), ce qui nous a permis d'échapper au langage machine. Tout est cependant chronométré dans ce programme, depuis la durée d'exécution des instructions juqu'au contenu des boucles FOR-NEXT. En cas de nécessité, on pourra donc agir sur les « réglages » suivants :
– 1 000 dans la ligne 35 introduit une petite attente avant l'enregistrement du premier chiffre (évite les parasites au décrochage) : à ajuster si le premier chiffre est faux.
– t1 adapte le logiciel à la fréquence des impulsions de cadran (normalement 10 Hz) : à corriger si seuls des « uns » s'impriment.
– t2 représente la « pause » entre chiffres : à régler en cas d'impression de « faux numéros ».
– 1 dans la ligne 190 : empêche l'impression d'informations non significatives lors d'appels *reçus* : peut être augmenté à 2 si on ne s'intéresse pas aux numéros à deux chiffres, généralement gratuits.

Conclusion

Télécommunications et informatique sont deux techniques qui se complètent parfaitement. Témoin de cette application, qui n'exige que deux composants électroniques et quelques lignes de BASIC pour reconstituer les possibilités d'appareils normalement réservés aux professionnels : profitons-en !

Patrick Gueulle

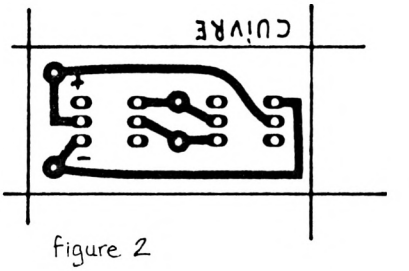


Figure 2

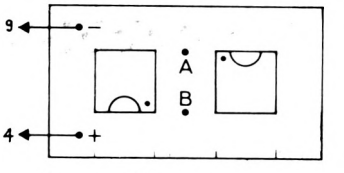


Figure 3

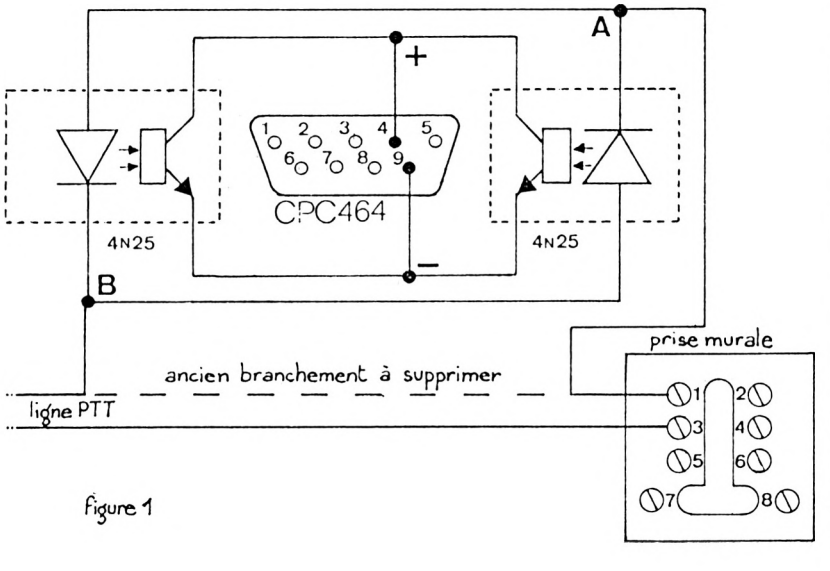


Figure 1

```
1 REM ENREGISTREUR TELEPHONIQUE CPC 464
5 t1=100:t2=150
10 n=0
15 a$=""
20 a=INKEY(51)
30 IF a=-1 THEN 20
35 FOR f=1 TO 1000
36 NEXT f
40 n=0:a$=""
50 a=INKEY(51)
60 x=x+1:IF x>t1  THEN 150
70 IF a=0 THEN 50
80 x=0:n=n+1
100 a=INKEY(51)
110 y=y+1:IF y>t2  THEN 190
120 IF a=-1 THEN 100
130 y=0
140 GOTO 50
150 IF n=0 THEN x=0 GOTO 50
160 IF n=10 THEN n=0
165 a$=STR$(n)
170 a$=a$+RIGHT$(a$,1)
180 n=0:x=0 GOTO 50
190 IF LEN(a$)>1 THEN PRINT #8,a$
200 RUN
210 REM (c)1987 Patrick GUEULLE
```
Figure 4

QUICK-MAILING

pour PC 1512 et compatibles

Ce logiciel, édité par TELESOFT permet de créer un courrier personnalisé à partir d'un fichier de clients. Il contient également un programme d'impression d'étiquettes.

Comme tous les logiciels de ce type, QUICK-MAILING est d'un accès relativement facile pour les non-informaticiens. Le fichier est totalement modulable et tout a été fait pour simplifier la tâche de l'utisateur dans sa création. Chaque fichier peut contenir jusqu'à 1 200 clients par disquette 5 pouces 1/4. On peut peut-être regretter de ne pouvoir mettre plusieurs fichiers de faible taille sur une même disquette. Cela est certainement dû à une priorité sur la simplicité d'utilisation donnée par les auteurs du logiciel. De plus, la rapidité de ce dernier est tout-à-fait acceptable : 1 seconde pour 200 enregistrements pour l'option recherche rapide (exemple donné dans le manuel sur lequel nous reviendrons).
Un mailing ne serait pas digne de ce nom s'il ne possèdait pas de fonction de tri par ordre alphabétique. QUICK-MAILING intègre donc cette option qui est possible sur tous les critères. Une autre option très utile qui permet, si elle est bien utilisée, un gain de temps énorme dans la saisie des fiches est celle qui permet de programmer les touches de fonctions du PC (touches F1 à F10) en leur affectant des textes. Cela est particulièrement utile dans le cas de la saisie de mots ou de textes répétitifs.
Quelques mots à propos de la partie « création d'étiquettes » de QUICK-MAILING : celle-ci est possible suivant tous les critères constituant le fichier sur lequel on travaille. Cette création d'étiquettes est possible pour la totalité des clients ou pour uniquement certains d'entre eux, à condition, bien-sûr, de figurer dans le fichier. Cette option peut également intéresser ceux qui désirent se fabriquer eux-même des cartes de visites économiques, pourquoi pas ?

Le manuel

Donné avec le logiciel, il se présente sous la forme d'un fascicule de 40 pages. Il explique très simplement l'utilisation de chaque option de QUICK-MAILING. Ces explications sont, en général, accompagnées d'exemples ou de copies d'écran les illustrants ainsi très efficacement, aidant ainsi à dissoudre certains points qui peuvent rester obscurs. Au pasage, un détail qui a son importance, le manuel est écrit en français. L'éditeur TELESOFT étant français il était logique que le manuel accompagnant son logiciel soit écrit dans sa langue.

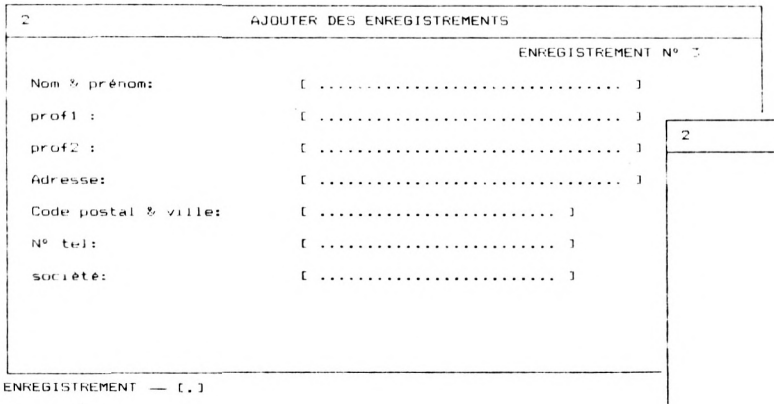
Les points forts de QUICK-MAILING

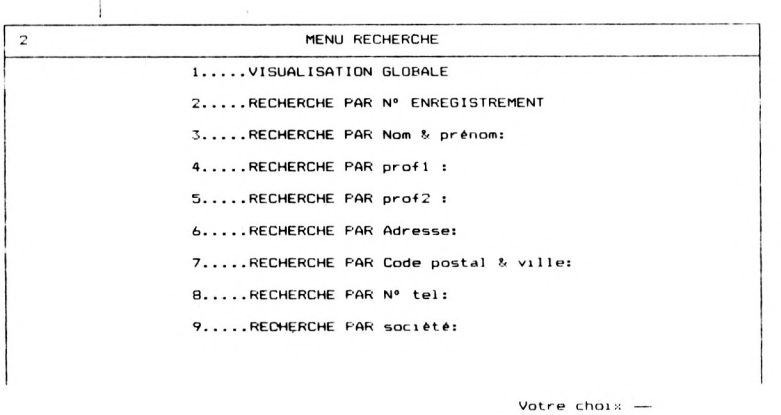
Tout d'abord, nous en avons déjà parlé, QUICK-MAILING excelle dans sa simplicité d'utilisation. En fait, son manuel n'est vraiment utile que pour certaines commandes bien particulières que l'on ne peut découvrir autrement. La présentation est également de bonne qualité. Les recherches ou tris sont rapides. Vitesse correcte, bonne présentation et facilité d'utilisation rendent ce logiciel agréable à utiliser ce qui n'est malheureusement pas le cas de tous les logiciels semi-professionnels. Autre détail qui, lui aussi, a son importance, le prix de QUICK-MALING : 790 Frs TTC, ce qui n'est pas excessif si l'on considère l'aspect professionnel de ce logiciel. QUICK-MAILING n'est pas protégé contre la copie ce qui vous permettra de faire une copie de sauvegarde très utile en cas de problème de disquettes. Toute la procédure à suivre pour effectuer correctement cette copie est décrite au début du manuel et c'est d'ailleurs la première chose que ce dernier vous conseille de faire.

En conclusion

Voici un bon logiciel sans prétention qui se classe parmi les logiciels semi-professionnels. Il devrait rendre service aussi bien aux particuliers qu'aux PME et PMI qui n'ont pas réellement besoin d'un logiciel hyper sophistiqué coûtant cinq ou dix le prix de QUICK-MAILING.

Eric Mistelet





VÉRIFICATEUR V.2

Vous avez certainement remarqué la présence, dans nos listings, d'un numéro entre crochets ([000]). Ce numéro va vous permettre de pouvoir relire très facilement vos listings et de détecter à coup sûr une éventuelle erreur de saisie. Vous pourrez trouver ci-dessous trois courts programmes correspondant chacun à une version de CPC. Vous devrez donc saisir celui qui vous concerne (sans erreur !) et le sauvegarder. Cet utilitaire vous servira désormais pour tous nos listings, de ce numéro et des suivants. Cette méthode est testée depuis plusieurs mois par notre confrère allemand CPC Schneider International, que nous remercions pour sa collaboration.

Mode d'emploi

Après avoir saisir le programme, faites un "RUN". L'écran doit normalement s'effacer et afficher « VÉRIFICATEUR V.2 installé ». Pour vérifier vos listings, il suffit alors de les charger : | CHECK,2 pour lister le programme avec son numéro de contrôle. Si celui-ci est semblable au nombre entre crochets paru dans nos listings, la ligne est correcte. Si ce numéro diffère (voir exemple) vous avez obligatoirement fait une erreur de saisie... Simple, non ?
De la même manière, vous pourrez tirer sur imprimante votre listing avec tous les numéros de contrôle (comme dans nos listings) en faisant : CHECK,8. Nous espérons que cette méthode de vérification vous permettra de gagner du temps en relecture (seuls désormais les numéros de contrôle sont à vérifier par rapport à ceux qui sont imprimés dans la revue) et que cet « auto-débbugage » décongestionnera les permanences effectuées par notre technicien. Au travail...

Nota : le signe « | » (barre verticale) s'obtient en appuyant simultanément sur <SHIFT> et <@>.

Exemple

```
10 DATA 2,3,4    [209]
15 REM si erreur
(virgule remplacée par
un point virgule)
10 DATA 2;3,4    [187]
```

```
100 REM Verificateur 464
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 464
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,98,aa,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 06,dd,11,3a,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a2
310 DATA c1,cd,a3,e7,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,3c,c4,e5,09,e3,cd,63
340 DATA e1,21,a4,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,96,f2,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,4e,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,4e,c3,18,f5
390 DATA 3a,24,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,45,e1,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,8a,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,5c,c3,3e,5b,cd,5c,c3
520 DATA cd,79,ee,3e,5d,c3,5c,c3
```

```
100 REM Verificateur 664
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 664
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 4c,cb,11,5b,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a9
310 DATA c1,cd,69,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,75,c4,e5,09,e3,cd,59
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,58,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,9b,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,9b,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,22,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a3,c3,3e,5b,cd,a3,c3
520 DATA cd,49,ef,3e,5d,c3,a3,c3
```

```
100 REM Verificateur 6128
110 MEMORY &A4FF
120 FOR a%=&A500 TO &A607
130 READ byte$
140 POKE a%,VAL("&"+byte$)
150 NEXT
160 CLS:PRINT
170 PRINT"Verificateur V.2 6128
    installe"
180 CALL &A500:!ON
190 :
200 DATA 21,09,a5,01,0d,a5,c3,d1
210 DATA bc,00,00,00,00,18,a5,c3
220 DATA 2a,a5,c3,2f,a5,c3,43,a5
230 DATA 4f,ce,4f,46,c6,43,48,45
240 DATA 43,cb,00,00,cf,02,ac,c3
250 DATA a8,a5,21,27,a5,18,03,21
260 DATA 24,a5,28,06,cd,00,b9,c3
270 DATA 49,cb,11,5e,bd,01,03,00
280 DATA ed,b0,c9,4f,cd,00,b9,0d
290 DATA 28,08,0d,20,ea,dd,7e,02
300 DATA 18,04,7b,11,01,00,cd,a6
310 DATA c1,cd,64,e8,e5,4e,23,46
320 DATA 23,5e,23,56,e1,78,b1,c8
330 DATA cd,72,c4,e5,09,e3,cd,54
340 DATA e2,21,8a,ac,cd,7a,a5,e1
350 DATA 18,e2,e5,cd,ba,a5,e3,cd
360 DATA 98,a5,cd,53,f3,e3,cd,f6
370 DATA a5,cd,98,c3,e1,7e,a7,c8
380 DATA cd,98,a5,cd,98,c3,18,f5
390 DATA 3a,09,ac,d6,08,47,7e,a7
400 DATA c8,cd,1d,e2,23,10,f7,c9
410 DATA cd,24,a5,f5,c5,d5,e5,cd
420 DATA ba,a5,cd,f6,a5,e1,d1,c1
430 DATA f1,c9,eb,1b,af,47,67,6f
440 DATA 2f,32,23,a5,13,1a,d6,30
450 DATA 38,04,fe,0a,38,f6,1a,13
460 DATA a7,c8,4f,3a,23,a5,a1,fe
470 DATA 20,28,f3,79,fe,22,20,07
480 DATA 3a,23,a5,2f,32,23,a5,3a
490 DATA 23,a5,a7,79,c4,ab,ff,4f
500 DATA ad,07,6f,09,18,d8,3e,20
510 DATA cd,a0,c3,3e,5b,cd,a0,c3
520 DATA cd,44,ef,3e,5d,c3,a0,c3
```

Inversions d'écran

Ce petit programme ne sert à rien... à moins que vous en trouviez un usage particulier autre que les effets intéressants qu'il produit...
Il permet d'inverser de gauche à droite une page écran et ceci dans les trois modes des CPC.
Très rapide, il est écrit en assembleur et directement exécutable à partir de programmes Basic grâce à une instruction RSX : | INVER.
Mise en route du programme : après avoir saisi le premier listing, sauvegardez-le. Puis lancez-en l'exécution, si les datas sont correctes, l'ordinateur créera le fichier binaire correspondant à la routine et le sauvegardera sur support magnétique. Ce programme n'a pas été passé par notre "vérificateur V.2" car il comporte son propre vérificateur de datas.
Pour recharger une image, il suffit de taper :
10 MEMORY- &6FFF:LOAD "INVER",&9000:CALL &9000.
La syntaxe est : | INVER, paramètre avec paramètre = mode écran. En l'absence de paramètre, la RSX prendra par défaut le mode zéro. Inutile, mais très impressionnant !

Masson Frédéric

```
1 ' ------------------------------------
2 ' !                                  !
3 ' !     Inversion de page ecran      !
4 ' !                                  !
5 ' !        Pour 464,664 & 6128       !
6 ' !                                  !
7 ' !     Par Masson Frederic ...      !
8 ' !                                  !
9 ' ------------------------------------
10 DATA 01,0A,90,21,15,90,C3,D1,BC,  945
20 DATA C9,0F,90,C3,19,90,49,4E,56,  961
30 DATA 45,D2,00,00,00,00,00,FE,01,  534
40 DATA 20,15,D0,7E,00,FE,01,20,05,  692
50 DATA 11,7C,90,18,0F,FE,02,20,05,  617
60 DATA 11,A3,90,18,06,FE,00,C0,11,  817
70 DATA 98,90,21,55,90,23,73,23,72,  857
80 DATA 21,5A,90,23,73,23,72,21,00,  599
90 DATA C0,11,4F,C0,06,C8,C5,E5,05, 1325
100 DATA 06,28,C5,7E,CD,98,90,F5,1A,1141
110 DATA CD,98,90,77,F1,12,23,1B,C1,1134
120 DATA 10,EE,E1,CD,72,90,EB,E1,CD,1607
130 DATA 72,90,C1,10,DD,C9,7C,C6,08,1219
140 DATA 67,D0,01,50,C0,09,C9,47,B7,1048
150 DATA E6,88,1F,1F,1F,4F,78,E6,44, 956
160 DATA 1F,B1,4F,78,E6,22,17,B1,4F, 950
170 DATA 78,E6,11,17,17,17,B1,C9,47, 885
180 DATA E6,AA,1F,4F,78,E6,55,17,B1,1145
190 DATA C9,47,E6,80,07,4F,78,E6,40,1130
200 DATA 07,07,07,B1,4F,78,E6,20,1F, 690
210 DATA 1F,1F,B1,4F,78,E6,10,1F,B1, 892
220 DATA 4F,78,E6,08,17,B1,4F,78,E6,1066
230 DATA 04,17,17,17,B1,4F,78,E6,02, 681
240 DATA 0F,0F,0F,B1,4F,78,E6,01,0F, 667
250 DATA B1,C9,00,00,00,00,00,00,00, 378
260 H=&9000
270 FOR F=1 TO 25:C=0
280 FOR G=1 TO 9:READ A$:B=VAL("&"+A$)
290 C=C+B:POKE H,B:H=H+1:NEXT G
300 READ A:IF A<>C THEN PRINT "ERROR AT LIN
E ";F*10:END
310 NEXT F
320 CALL &9000
330 '
331 '  Si vous desirez sauvegarder seulemen
t le
332 '  programme objet ( la partie assemble
ur )
333 '  il vous suffit de faire un SAVE "INV
ER",B,&9000,&E1
334 '  avant d'avoir executer le CALL &9000
335 '  Et pour le reutiliser il vous suffir
as
336 '  de faire :MEMORY &8FFF:LOAD "INVER",
&9000:CALL &9000
337 '

10 'En ligne 20 : le mode est celui [3388]
 de l'image a charger...
20 MODE 0:BORDER 2                  [663]
30 FOR F=0 TO 15:READ a:INK F,A:NEX [2420]
T F
40 DATA 13,0,26,9,24,15,14,4,10,1,2 [2702]
,11,5,8,3,6
50 MEMORY &8FFF:LOAD "INVER.BIN",&9 [2817]
000:CALL &9000
60 'En ligne 70,n'oubliez pas de me [4762]
ttre le nom de VOTRE image a charge
r...
70 LOAD "nom de votre image.bin",&C [2345]
000
80 CALL &BB18:|INVER,0:GOTO 80      [2484]
```



THE PATHWAY TO FEAR.



忍風 VICTORY ROAD



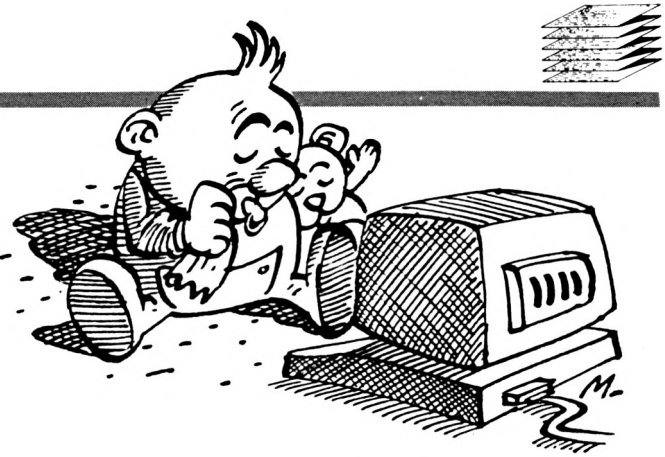
Imagine ...the name of the game

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

SNK Shin Nihon Kikaku Corp.

1985 SNK ELECTRONICS CORP.

Q.C.M V.2



On est jamais mieux servi que par soi-même... Si vous ne trouvez pas l'éducatif qui vous convient ou que vous vouliez vous créer des séquences de révision, QCM peut vous aider. QCM est un programme de création de "Questionnaires à Choix Multiples". Il vous propose cinq phases principales : création des questionnaires, sauvegarde d'une série de questions, chargement d'une série préalablement préparée (et sauvegardée) exécution d'un QCM avec évaluation du résultat global, impression des séries pour garder des traces écrites des différents sujets informatisés. La sixième option permet la sortie définitive du logiciel. Très simple à utiliser, QCM est autodocumenté. Pour tous CPC.

```
10 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ [2378]
@@@@@@
20 '@@@@@@@@@@@  Q . C . M .  @@@@ [1423]
@@@@@@
30 '@@@@@@@@@@@@@   PAR   @@@@@@@@ [2481]
@@@@@@
40 '@@@@@@@ JEAN-PIERRE BENAIS @@@ [2546]
@@@@@@
50 '@@@@@@@@@@@ Version 2.0 @@@@@@ [2081]
@@@@@@
60 '@@@@@@@@@@@@ $ 1987 $ @@@@@@@@ [2584]
@@@@@@
70 '@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@ [2378]
@@@@@@
80 '                                 [117]
90 GOTO 1580                         [319]
100 DIM q$(50),ra$(50),rb$(50),rc$ [3814]
(50),rd$(50),re$(50),br$(50),n(50)
110 u=0:aa=0:a=0:MODE 1:INK 1,24:P [2511]
APER 4
120 CLS:LOCATE 3,8:PEN 3:PRINT"1-" [5893]
:LOCATE 6,8:PEN 1:PRINT"CREER UNE
SERIE DE Q.C.M.
130 LOCATE 3,10:PEN 3:PRINT"2-":LO [4670]
CATE 6,10:PEN 1:PRINT"SAUVER UNE S
ERIE DE Q.C.M.
140 LOCATE 3,12:PEN 3:PRINT"3-":LO [4384]
CATE 6,12:PEN 1:PRINT"CHARGER UNE
SERIE DE Q.C.M.
150 LOCATE 3,14:PEN 3:PRINT"4-":LO [4847]
CATE 6,14:PEN 1:PRINT"EXECUTER UNE
 SERIE DE Q.C.M.
160 LOCATE 3,16:PEN 3:PRINT"5-":LO [6432]
CATE 6,16:PEN 1:PRINT"IMPRESSION D
E LA SERIE DE Q.C.M.
170 LOCATE 3,18:PEN 3:PRINT"6-":LO [3536]
CATE 6,18:PEN 1:PRINT"FIN
180 WINDOW#1,1,40,1,3:PEN#1,0:PAPE [4466]
R#1,2:CLS#1:LOCATE#1,18,2:PRINT#1,
"MENU
190 LOCATE 19,24:PRINT"VOTRE CHOIX [1971]
200 ch$="":ch$=INKEY$:IF ch$<>"1"  [6085]
AND ch$<>"2" AND ch$<>"3" AND ch$<
>"4" AND ch$<>"5" AND ch$<>"6" THE
N 200
210 ON VAL(ch$) GOTO 230,550,690,8 [2489]
50,1150,1450
220 '                                [117]
230 '****************************** [1391]
*****
240 '*   CREATION D'UNE SERIE DE Q [1856]
CM  *
250 '****************************** [1391]
*****
260 '                                [117]
270 MODE 2                           [513]
280 CLS:WINDOW#2,1,80,1,3            [1200]
290 nq=0:PRINT CHR$(7):LOCATE 22,1 [3642]
3:INPUT"Nombre de questions ",nq
300 IF nq>50 THEN CLS:PRINT CHR$(7 [7414]
):LOCATE 7,12:PRINT"50 questions s
eulement !!!":FOR i=1 TO 1000:NEXT
:GOTO 280
310 PRINT CHR$(7):LOCATE 13,13:PRI [6634]
NT"Nombre de reponses possibles pa
r question (3.4.5)
320 nrp$="":WHILE nrp$<>"3" AND nr [3688]
p$<>"4" AND nrp$<>"5":nrp$=INKEY$:
WEND
330 FOR n=1 TO nq                    [695]
340 CLS:CLS#2:PEN#2,2:PAPER#2,1:LO [3487]
CATE#2,28,2:PRINT#2,"CREATION DE Q
.C.M.
350 LOCATE 5,5:PRINT"QUESTION ";n; [1992]
" :
360 LOCATE 7,7:LINE INPUT "-> ",q$ [2080]
(n)
370 PEN 1:PRINT:LINE INPUT "REPONS [2794]
E a) ",ra$(n)
380 PRINT:LINE INPUT "REPONSE b) " [3114]
,rb$(n)
390 PRINT:LINE INPUT "REPONSE c) " [4533]
,rc$(n):IF nrp$="3" THEN 420
400 PRINT:LINE INPUT "REPONSE d) ",[4097]
,rd$(n):IF nrp$="4" THEN 430
410 PRINT:LINE INPUT "REPONSE e) " [4983]
,re$(n):IF nrp$="5" THEN 440
420 PRINT:PRINT "La bonne reponse  [2817]
est (a,b ou c)":GOTO 450
430 PRINT:PRINT "La bonne reponse  [3381]
est (a,b,c ou d)":GOTO 450
440 PRINT:PRINT "La bonne reponse  [2897]
est (a,b,c,d ou e)
450 br$(n)="":WHILE br$(n)<>"a" AN [5576]
D br$(n)<>"b" AND br$(n)<>"c" AND
br$(n)<>"d" AND br$(n)<>"e":br$(n)
=LOWER$(INKEY$):WEND
```

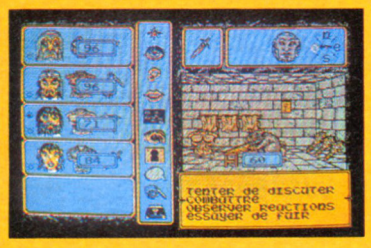
```
460 IF nrp$="3" THEN IF br$(n)="d" [17573]
 OR br$(n)="e" THEN PRINT CHR$(7):
CLS:LOCATE 5,5:PRINT"QUESTION ";n;
" :";q$(n):PEN 1:PRINT"REPONSE a)
";ra$(n):PRINT"REPONSE b) ";rb$(n)
:PRINT"REPONSE c) "+rc$(n):PRINT:P
RINT "La bonne reponse est (a,b ou
 c)":GOTO 450
470 IF nrp$="4" THEN IF br$(n)="e" [1680]
 THEN 530
480 LOCATE 14,24:PRINT"APPUYEZ SUR [4336]
 <ESPACE> POUR VALIDER,SINON AUTRE
 TOUCHE
490 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 490 EL [4047]
SE IF v$=" " THEN 500 ELSE CLS:n=n
-1:GOTO 500
500 NEXT                          [350]
510 CLS:LOCATE 32,13:PRINT"CREATIO [3598]
N TERMINEE !!":FOR i=1 TO 1000:NEX
520 GOTO 110                      [423]
530 PRINT CHR$(7):CLS:LOCATE 5,5:P [15047]
RINT"QUESTION ";n;" :";q$(n):PEN 1
:PRINT"REPONSE a) ";ra$(n):PRINT"R
EPONSE b) ";rb$(n):PRINT"REPONSE c
) ";rc$(n):PRINT"REPONSE d) ";rc$(
n):PRINT:PRINT "La bonne reponse e
st (a,b,c ou d)":GOTO 450
540 '                             [117]
550 '****************************** [1391]
*****
560 '*  SAUVEGARDE D'UNE SERIE DE  [1609]
QCM *
570 '****************************** [1391]
*****
580 '                             [117]
590 CLS:MODE 2:WINDOW#2,1,80,1,3  [1559]
600 CLS:CLS#2:PEN#2,2:PAPER#2,1:LO [3219]
CATE#2,28,2:PRINT#2,"SAUVEGARDE D'
UNE SERIE
610 PEN 1:LOCATE 51,13:PRINT STRIN [9579]
G$(8,"."):LOCATE 15,13:INPUT"NOM D
U QUESTIONNAIRE A SAUVEGARDER: ",n
om$:IF nom$="" THEN 610 ELSE IF LE
N(nom$)>8 THEN 620 ELSE 630
620 CLS:SOUND 1,372,100,15:PRINT " [6089]
8 lettres seulement !!":FOR i=1 TO
 1000:NEXT:GOTO 610
630 nom$=nom$+".QCM"              [962]
640 OPENOUT nom$                  [828]
650 FOR n=1 TO nq:WRITE#9,q$(n),ra [4485]
$(n),rb$(n),rc$(n),rd$(n),re$(n),b
r$(n):NEXT:CLOSEOUT
660 CLS:LOCATE 30,14:PRINT"SAUVEGA [4877]
RDE FINIE ...":FOR I=1 TO 1000:NEX
T
670 GOTO 110                      [423]
680 '                             [117]
690 '****************************** [1391]
*****
700 '*    CHARGER UNE SERIE DE QCM [976]
    *
710 '****************************** [1391]
720 '                             [117]
730 CLS:MODE 2:WINDOW#2,1,80,1,3  [1559]
740 CLS:PEN#2,2:PAPER#2,1:CLS#2:LO [5095]
CATE#2,24,2:PRINT#2,"CHARGEMENT D'
UNE SERIE DE Q.C.M.
750 PEN 1:LOCATE 20,24:PRINT "APPU [5396]
YEZ SUR   @   POUR CATALOGUER LA D
ISQUETTE
760 PEN 1:LOCATE 37,12:PRINT STRIN [10931]
G$(8,"."):LOCATE 9,12:INPUT "NOM D
E LA SERIE A CHARGER : ",nom$:IF n
om$="" OR LEN(nom$)>8 THEN CLS:PRI
NT CHR$(7):GOTO 730 ELSE IF NOM$="
@" THEN 770 ELSE 790
770 PEN 1:CLS:PEN#2,2:PAPER#2,1:CL [5989]
S#2:LOCATE#2,27,2:PRINT#2,"CATALOG
UE DE LA DISQUETTE":LOCATE 5,10:|D
IR,"*.QCM"
780 LOCATE 17,24:PRINT"APPUYER SUR [6277]
 UNE TOUCHE POUR LA PAGE PRECEDENT
E":PT$=INKEY$:IF PT$="" THEN 780 E
LSE 730
790 nom$=nom$+".qcm":OPENIN nom$  [2390]
800 n=0                           [233]
810 WHILE NOT EOF:n=n+1:INPUT#9,q$ [7399]
(n),ra$(n),rb$(n),rc$(n),rd$(n),re
$(n),br$(n):WEND:CLOSEIN
820 nq=n:CLS:LOCATE 32,13:PRINT"SE [6025]
RIE CHARGEE !!":PRINT CHR$(7):FOR
i=1 TO 1000:NEXT
830 GOTO 110                      [423]
840 '                             [117]
850 '****************************** [1391]
*****
860 '*  EXECUTION D'UNE SERIE DE Q [2376]
CM  *
870 '****************************** [1391]
*****
880 '                             [117]
890 br=0:FOR n=1 TO nq:CLS:MODE 2: [1701]
WINDOW#2,1,80,1,3
900 u=u+1                         [168]
910 aa=0:RANDOMIZE TIME:a=INT(RND* [4485]
60):IF a=0 OR a>nq THEN 910 ELSE n
(u)=a
920 uu=u:FOR u=1 TO uu-1:IF a=n(u) [2873]
 AND aa=0 THEN aa=1
930 NEXT:IF aa=1 THEN 910         [1131]
940 CLS:CLS#2:PEN#2,2:PAPER#2,1:LO [6181]
CATE#2,28,2:PRINT#2,"EXECUTION D'U
NE SERIE DE Q.C.M.":LOCATE 22,5:PR
INT "QUESTION NUMERO ";n
950 LOCATE 7,8:PRINT"-> ":LOCATE 1 [3703]
0,8:PRINT USING "&";q$(a)
960 PRINT:PRINT USING "&";"a) ";ra [1642]
$(a)
970 PRINT:PRINT USING "&";"b) ";rb [1670]
$(a)
980 PRINT:PRINT USING "&";"c) ";rc [1849]
$(a)
990 IF rd$(a)<>"" THEN PRINT:PRINT [2782]
 USING "&";"d) ";rd$(a)
```



Pourfendeurs de dragons
Arpenteurs de donjons
Le Maître des Ames
Obscurcira vos nuits
blanches.



Retrouvez les classes
de personnages,
les races, les armes
et les dangers,
de votre univers
de Fantazy préféré.

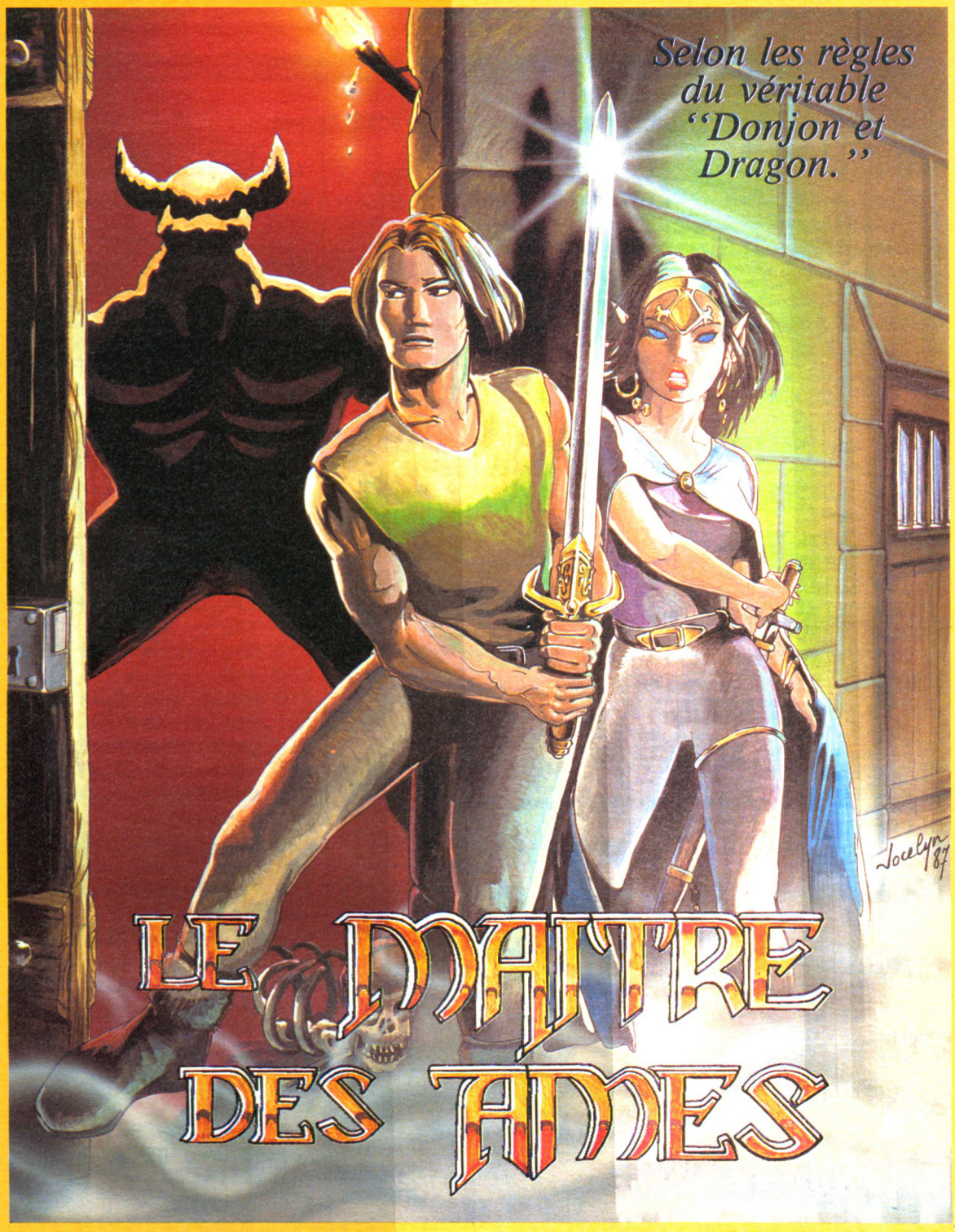


Parlementez, attaquez,
estropiez.
Exécutez les monstres
de tous poils.
Qui vous attendent
peut être derrière
les portes massives
de l'antre
du Maître des Ames...



Pillez les trésors,
gagnez des ponts d'or,
des objets magiques,
des parchemins
ténébreux...

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.



Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS



Questionnez...

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

NOM ADRESSE

MAITRE DES AMES - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD DISC ..... 195 F		CHEQUE BANCAIRE	
PC ET COMPATIBLES ..... 259 F			
ATARI ST ..... 259 F			

*Cochez la case correspondante et retournez à : **UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01***

```
1000 IF re$(a)<>"" THEN PRINT:PRIN [2894]
T USING "&";"e) ";re$(a)
1010 PRINT:PRINT:PRINT"Votre repon [2196]
se
1020 r$="":WHILE r$="":r$=UPPER$(I [3518]
NKEY$):WEND
1030 PEN 1:IF r$<>"A" AND r$<>"B"  [3499]
AND r$<>"C" AND r$<>"D" AND r$<>"E
" THEN GOTO 1060
1040 IF r$="D" AND rd$(a)="" THEN  [1239]
1060
1050 IF r$="E" AND re$(a)="" THEN  [2836]
1060 ELSE 1070
1060 PEN 3:SOUND 1,358,100,15:GOTO [1629]
 1020
1070 IF r$=UPPER$(br$(a)) THEN CLS [6566]
:br=br+1:MODE 1:LOCATE 12,13:PRINT
 "REPONSE EXACTE !!":FOR i=1 TO 10
00:NEXT:GOTO 1090 ELSE 1080
1080 MODE 1:PEN 3:LOCATE 8,13:PEN  [7904]
3:SOUND 1,239,100:PRINT "LA BONNE
REPONSE EST : ";UPPER$(br$(a)):PEN
 1:FOR i=1 TO 1000:NEXT
1090 NEXT                          [350]
1100 MODE 1:CLS:LOCATE 2,12:PRINT  [4816]
br;"reponses exactes sur";nq;"ques
tions
1110 note=(20/nq)*br:LOCATE 24,24: [7505]
PRINT"Note -> ":LOCATE 32,24:PRINT
 USING"##.#";note:LOCATE 37,24:PRI
NT"/ 20
1120 FOR i=1 TO 3000:NEXT          [1003]
1130 GOTO 110                      [423]
1140 '                             [117]
1150 '***************************** [1391]
******
1160 '*  IMPRESSION D'UNE SERIE DE [1490]
 QCM *
1170 '***************************** [1391]
******
1180 '                             [117]
1190 br=0:CLS:MODE 2:WINDOW#2,1,80 [5643]
,1,3:CLS#2:PEN#2,2:PAPER#2,1:LOCAT
E#2,21,2:PRINT#2,"IMPRESSION D'UNE
 SERIE DE Q.C.M.
1200 LOCATE 12,5:PRINT"Engagez la  [6690]
FEUILLE des ENONCES et appuyez sur
 une touche":PT$=INKEY$:IF PT$=""
THEN 1200 ELSE 1210
1210 LOCATE 12,5:PRINT STRING$(56, [1551]
" ")
1220 PRINT#8,CHR$(27);"E";CHR$(27) [3718]
;"W";CHR$(1):PRINT#8,"     ENONCES
1230 PRINT#8,CHR$(27);"F";CHR$(27) [2381]
;"W";CHR$(0)
1240 FOR n=1 TO nq                 [695]
1250 LOCATE 16,5:PRINT"QUESTION No [1355]
: ";n
1260 PRINT#8:PRINT#8,"          Que [2864]
stion ";n;" :
1270 PRINT#8,"          ";q$(n)    [1155]
1280 PRINT#8,"             a) ";ra$ [2043]
(n)
1290 PRINT#8,"             b) ";rb$ [1875](n)
1300 PRINT#8,"             c) ";rc$ [1668](n)
1310 IF rd$(n)="" THEN 1320 ELSE P [2071]
RINT#8,"             d) ";rd$(n)
1320 IF re$(n)="" THEN 1330 ELSE P [3917]
RINT#8,"             e) ";re$(n)
1330 PRINT#8:PRINT#8,"          Vo [3038]
tre reponse :
1340 PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8,STRIN [3084]
G$(80,"-"):PRINT#8
1350 NEXT                          [350]
1360 LOCATE 12,5:PRINT"Engagez la  [6606]
FEUILLE des REPONSES et appuyez su
r une touche":PT$=INKEY$:IF PT$=""
 THEN 1360 ELSE 1370
1370 LOCATE 12,5:PRINT STRING$(57, [1370]
" ")
1380 PRINT#8,CHR$(27);"E";CHR$(27) [4352]
;"W";CHR$(1):PRINT#8,"     REPONSE     S
1390 PRINT#8,CHR$(27);"F";CHR$(27) [2381]
;"W";CHR$(0)
1400 PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8:PRINT [4805]
#8,"   QUESTION          !!
   REPONSE
1410 FOR n=1 TO nq                 [695]
1420 PRINT#8,"     ";n;STRING$(15- [5467]
LEN(STR$(n))," ");"!!";"
    ";UPPER$(br$(n)):NEXT
1430 GOTO 110                      [423]
1440 '                             [117]
1450 '***************************** [1416]
*****
1460 '*              FIN           [435]
    *
1470 '***************************** [1416]
*****
1480 '                             [117]
1490 MODE 2:WINDOW#2,1,80,1,3:CLS# [4893]
2:PEN#2,2:PAPER#2,1:LOCATE#2,38,2:
PRINT#2,"FIN
1500 LOCATE 10,13:PRINT"APPUYEZ SU [4944]
R <ESPACE> POUR ARRETER,SINON AUTR
E TOUCHE
1510 e$=INKEY$:IF e$="" THEN 1510  [2495]
ELSE IF e$=" " THEN 1520 ELSE 110
1520 |BASIC                        [1303]
1530 '                             [117]
1540 '***************************** [1285]
****
1550 '*         PRESENTATION       [1606]
   *
1560 '***************************** [1285]
****
1570 '                             [117]
1580 INK 1,7:PAPER 1:BORDER 7      [1452]
1590 MODE 1:CLS:PEN 3:PRINT STRING [3330]
$(40,238)'met 238 sur tte la lg
1600 FOR j=1 TO 40 STEP 39:FOR i=2 [1932]
 TO 23 STEP 1
1610 LOCATE j,i:PRINT CHR$(238)    [1211]
1620 NEXT i,j                      [411]
```

```
1630 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(40, [1783]
238)
1640 SYMBOL AFTER 133               [1443]
1650 SYMBOL 133,63,127,248,240,224 [2388]
,224,224,224
1660 SYMBOL 134,252,254,31,15,7,7, [2095]
7,7
1670 SYMBOL 135,224,224,224,224,24 [2567]
0,248,127,63
1680 SYMBOL 136,7,7,7,55,60,30,255 [2335]
,243
1690 SYMBOL 137,63,127,124,120,112 [1859]
,112,112,112
1700 SYMBOL 138,248,248,60,60,0,0, [1718]
0,0
1710 SYMBOL 139,112,112,112,112,12 [2466]
0,124,127,63
1720 SYMBOL 140,0,0,0,0,60,60,248, [1976]
248
1730 SYMBOL 141,120,108,110,102,99 [2353]
,99,97,97
1740 SYMBOL 142,30,54,102,102,198, [1990]
198,134,134
1750 SYMBOL 143,97,97,97,97,97,97, [2004]
240,240
1760 SYMBOL 144,6,6,6,6,6,6,15,15  [1543]
1770 qa$=CHR$(133)+CHR$(134):qb$=C [6665]
HR$(135)+CHR$(136):ca$=CHR$(137)+C
HR$(138):cb$=CHR$(139)+CHR$(140):m
a$=CHR$(141)+CHR$(142):mb$=CHR$(14
3)+CHR$(144)
1780 INK 2,18:PEN 2                 [437]
1790 PEN 3                          [547]
1800 LOCATE 15,12:PRINT qa$:LOCATE [6751]
 15,13:PRINT qb$+" .":LOCATE 20,12
:PRINT ca$:LOCATE 20,13:PRINT cb$+
" .":LOCATE 25,12:PRINT ma$:LOCATE
 25,13:PRINT mb$+" ."
1810 INK 3,20,5                     [62]
1820 PEN 2:LOCATE 20,17:PRINT"PAR" [3155]
:LOCATE 12,19:PRINT "JEAN-PIERRE B
ENAIS"
1830 LOCATE 33,23:PRINT CHR$(164)+ [2447]
" 1987"
1840 '                              [117]
1850 '***************************** [1416]
*****
1860 '*             MUSIQUE         [127]
    *
1870 '*         PAR J.S. BACH       [886]
    *
1880 '***************************** [1416]
*****
1890 '                              [117]
1900 ENV 1,2,8,6,14,-1,8            [1174]
1910 ENV 2,2,8,6,14,-1,8            [1293]
1920 d=4:FOR n=4 TO 102:READ p,p1   [2006]
1930 SOUND 1,p,d*p1,12,1            [1960]
1940 SOUND 2,p,d*p1,10:SOUND 4,p,d [2768]
*p1,12,2
1950 NEXT n                         [366]
1960 DATA 159,8,134,4,159,4         [662]
1970 DATA 213,8,159,4,213,4,268,8, [1923]
213,4
1980 DATA 268,4,319,16,426,4,319,4 [962]
,268,4
1990 DATA 319,4,358,4,319,4,284,4, [1323]
319,4
2000 DATA 338,4,284,4,239,4,284,4, [1219]
268,8
2010 DATA 319,8,159,8,134,4,159,4, [1570]
213,8
2020 DATA 159,4,213,4,268,8,213,4, [1336]
268,4
2030 DATA 319,16,268,8,268,8,268,8 [1424]
,268,8
2040 DATA 159,8,268,8,268,4,239,4, [1473]
268,4
2050 DATA 284,8,213,8,213,8,213,8, [1317]
213,8
2060 DATA 134,8,213,8,213,4,190,4, [1806]
213,4
2070 DATA 225,8,284,4,213,4,179,4, [1793]
213,4
2080 DATA 190,4,213,4,190,4,213,4, [1545]
225,4
2090 DATA 213,4,159,4,190,4,179,4, [1299]
190,4
2100 DATA 179,4,190,4,213,4,179,4, [1223]
213,4
2110 DATA 225,4,213,4,159,4,213,4, [1810]
225,4
2120 DATA 213,4,142,4,213,4,225,4, [1434]
213,4
2130 DATA 134,4,213,4,225,4,213,4, [571]
134,4
2140 DATA 142,4,159,4,142,4,179,4, [1809]
190,4
2150 DATA 213,4,179,8,190,4,179,4, [1566]
190,4
2160 DATA 213,16,159,8,134,4,159,4 [1300]
2170 FOR i=1 TO 1000:NEXT i         [674]
2180 GOTO 100                       [417]

9920 '***************************** [1416]
*****
9930 '*                             [175]
    *
9940 '* CETTE LIGNE VOUS PERMETTRA [1357]
 DE *
9950 '*  SAUVER VOTRE PROGAMME AU  [2278]
FUR *
9960 '*ET A MESURE QUE VOUS LE TAP [2910]
EREZ*
9970 '*  POUR CELA FAITES "RUN 100 [2105]
00" *
9980 '*                             [175]
    *
9990 '***************************** [1416]
*****
10000 u$="qcm.bas":|ERA,@u$:SAVE"q [2438]
cm
```

Expert

Une Base de connaissance est constituée d'un ensemble de règles résumant la connaissance que l'on a d'un domaine. Ces règles se décomposent en conditions et en actions :

SI : Pas de courant,
ET : disjoncteur non déclenché
ALORS : fusible grillé.

Dans cet exemple de règle, SI introduit les conditions de la règle et ALORS donne l'action. Comme vous le voyez, il peut y avoir plusieurs conditions pour une action, ces différentes conditions étant délimitées par un opérateur logique. Ici, comme dans le programme EXPERT proposé : opérateur logique est le ET : la conjonction des deux conditions est nécessaire pour retenir l'action. Dans le programme EXPERT les condtions et les actions sont contenues dans deux tableaux A$ et C$ permettant d'enregistrer 100 règles de chacune 10 conditions. Les dimensions de tableaux peuvent évidemment être modifiées au gré de l'utilisateur mais gare à l'encombrement mémoire du CPC.

Cette collection de règles constitue donc une base de connaissance. Chaque base peut intéresser des domaines aussi différents que le dépannage (exemple ci-dessus), le choix d'un langage ou l'analyse de l'écriture (exemple donné avec le programme). Ces différentes bases sont stockées sur disquette et peuvent être appelées par un menu. De même chaque base peut être listée sur écran ou sur imprimante, des règles peuvent être modifiées, supprimées et même ajoutées. Une base pouvant elle-même être supprimée du support, la disquette est "nettoyée" à chaque fin de cession. Ce programme travaille en chaînage avant, les faits concernant la base sont donc introduits au clavier dans un tableau (dimension 100) et le cœur du programme (le moteur d'inférences) va essayer de réaliser des déductions en comparant les faits à l'ensemble des règles. Il ira même enrichir la base de faits en ajoutant à celle-ci les actions retenues lorsque les conditions d'une règle sont réalisées, ces faits acquis pouvant eux-mêmes satisfaire les conditions d'autres règles dont les actions enrichiront de nouveau la base de faits, les déductions s'effectuent ainsi en chaine.
De même que pour l'édition d'une base, le cheminement des déductions peut être visualisé à l'écran ou listé sur une imprimante, le programme affiche le ou les fait(s) retenu(s) et l'action qui va enrichir la base de faits.

Lors de la mise en route de EXPERT, le programme recherche sur la disquette les bases de connaissance disponibles et en affiche les noms. Si aucune base n'est enregistrée, il est alors possible d'en rentrer une, préalable à toute manipulation.
Une base étant choisie ou enregistrée, on passe alors au menu principal qui permet de modifier les règles, les supprimer, en ajouter à la base, de supprimer une base, ou simplement d'utiliser cette base en entrant des faits.
Une remarque s'impose : les déductions s'effectuent en comparant des chaines de caractères, il est obligatoire de conserver la même syntaxe et les mêmes mots dans les faits et dans les règles sous peine de ne pas pouvoir déduire grand chose. De même il est alors possible de remplacer conditions, actions et faits par des mnémoniques personnels et certainement plus rapides à l'écriture (une édition de la base de connaissance sur papier ne sera pas inutile).
Autre point, la touche ESC a été redéfinie et permet de revenir au menu par un <BREAK>, on sortira du menu ou du programme en choisissant l'option ad-hoc.
D'autre part, quelques drapeaux permettent de vérifier qu'une base modifiée a bien été enregistrée, ainsi qu'une base nouvellement créée.

EXEMPLES D'UTILISATION

Une base étant présente en mémoire, pour l'utiliser, il faut entrer des faits. Choisissez alors dans le menu principal l'option F. Si la base de connaissance en mémoire est 'Langage' entrez
— en fait N° 1 : langage complet :
— en fait N° 2 : facile à programmer
— en fait N° 3 : <RETURN> pour terminer l'entrée des faits et amener les déductions.
L'ordinateur affiche alors les déductions et vous propose ensuite d'entrer de nouveaux faits.

Norbert SILVESTRE



```
10  ********************************** [2798]
************************************
**********
20  *                                  [175]

          *
30  *           M I N I - S Y S T  [884]
E M E           E X P E R T
          *
40  *                                  [175]

          *
50  *         A M S T R A D     C  [1599]
P C  6 1 2 8  -  6 6 4  -  4 6 4
          *
60  *       m u n i d ' u n  l e c [2669]
 t e u r   d e   d i s q u e t t e
s         *
70  *                                  [175]

          *
80  *         N o r b e r t  S I L  [3415]
V E S T R E  -  J U I L L E T  1 9
```

```
 8 6      *
90 '*                                  [175]

         *
100 '****************************** [2798]
**********************************
***********
110 '                                  [117]
120 '                                  [117]
130 '                                  [117]
140 '            INITIALISATION ECRAN [2258]
 & TABLEAUX
150 '                                  [117]
160 ON BREAK GOSUB 1390                [767]
170 INK 0,0:INK 1,13                   [200]
180 PEN 0:PAPER 1:BORDER 13            [1001]
190 MODE 2:CLS                         [1257]
200 DIM C$(10,100),A$(100),F$(100)     [1431]
210 '                                  [117]
220 '            LECTURE DU CATALOGUE [4260]
 DES BASES DISPONIBLES
230 '                                  [117]
240 CLS                                [91]
250 PRINT:PRINT                        [743]
260 PRINT"                M I N I      [2997]
  S Y S T E M E -  E X P E R T"
270 PRINT"                ========= [3496]
============================="
280 PRINT:PRINT                        [743]
290 PRINT"LISTE DES BASES DE CONNAI [3918]
SSANCES DISPONIBLES"
300 PRINT"------------------------- [2815]
-------------------"
310 PRINT                              [361]
320 ON ERROR GOTO 1050                 [1489]
330 OPENIN "CATALOG"                   [1112]
340 INPUT#9,NB$                        [850]
350 NUM=VAL(NB$)+1                     [1232]
360 IF VAL(NB$)=0 THEN 1050            [1520]
370 FOR I=1 TO VAL(NB$)                [1417]
380        INPUT#9,TITRE$(I)           [1401]
390 NEXT I                             [375]
400 CLOSEIN                            [752]
410 FOR I=1 TO VAL(NB$)                [1417]
420      PRINT" - ";TITRE$(I)          [753]
430 NEXT I                             [375]
440 PRINT:PRINT                        [743]
450 IF RY=0 THEN 780                   [379]
460 '                                  [117]
470 '          SUPPRESSION D'UNE BASE [2757]
 DU CATALOGUE
480 '                                  [117]
490 LOCATE 5,20:INPUT" DONNEZ LE NO [3439]
M DE,LA BASE A SUPPRIMER : ";NSUP$
500 IF NSUP$="" THEN 1390              [1527]
510 I=1                                [423]
520 WHILE I<=VAL(NB$)                  [1228]
530        IF NSUP$=TITRE$(I) THEN N [760]
UM=I
540        I=I+1                       [444]
550 WEND                               [390]
560 IF NUM>VAL(NB$) THEN LOCATE 5,2 [4606]
0:PRINT" . . . ERREUR DE NOM DE BAS
E . . .                " ELSE 590
570 FOR I=1 TO 2000:NEXT I             [936]
580 GOTO 490                           [371]
590 FOR I=NUM TO VAL(NB$)-1            [894]
600      TITRE$(I)=TITRE$(I+1)         [1157]
610 NEXT                               [350]
620 NB$=STR$(VAL(NB$)-1)               [780]
630 OPENOUT "CATALOG"                  [972]
640 WRITE#9,NB$                        [823]
650 FOR I=1 TO VAL(NB$)                [1417]
660      WRITE#9,TITRE$(I)             [1826]
670 NEXT I                             [375]
680 CLOSEOUT                           [902]
690 |ERA,NSUP$+".CON"                  [1381]
700 |ERA,NSUP$+".ACT"                  [1456]
710 PRINT:PRINT" . . . La base ";NS [4131]
UP$;" est supprimee . . ."
720 PRINT:PRINT" VOULEZ VOUS SUPPRI [3267]
MER UNE AUTRE BASE (O/N) ? ";
730 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" AN [3499]
D R$<>"N" THEN 730
740 IF R$="O" THEN 210 ELSE RY=0:GO [2712]
TO 1390
750 '                                  [117]
760 '              INTRODUCTION D'UNE [2376]
 BASE DE TRAVAIL
770 '                                  [117]
780 PRINT"  VOULEZ VOUS UTILISER UN [5729]
E BASE DE CONNAISSANCE (O/N) ?";
790 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" AN [3487]
D R$<>"N" THEN 790
800 PRINT R$                           [509]
810 IF R$="N" THEN 1390                [1275]
820 PRINT:INPUT" NOM DE LA BASE (8c [2055]
ar.max) :",NOM$
830 IF NOM$="" THEN 820                [1949]
840 '                                  [117]
850 '              LECTURE D'UNE BASE [1628]
 DE CONNAISSANCE
860 '                                  [117]
870 BC=1                               [341]
880 ON ERROR GOTO 1090                 [1513]
890 PRINT:PRINT"    . . . CHARGEMEN [2439]
T EN COURS"
900 OPENIN NOM$+".CON"                 [724]
910 INPUT#9,NUMR                       [1324]
920 FOR I=1 TO NUMR                    [774]
930      INPUT#9,C$(0,I)               [1059]
940      FOR J=1 TO VAL(C$(0,I))       [928]
950          INPUT#9,C$(J,I)           [1268]
960      NEXT J                        [370]
```

```
970 NEXT I                                [375]
980 CLOSEIN                               [752]
990 OPENIN NOM$+".ACT"                    [609]
1000 FOR I=1 TO NUMR                      [774]
1010     INPUT#9,A$(I)                    [998]
1020 NEXT I                               [375]
1030 CLOSEIN                              [752]
1040 GOTO 1390                            [421]
1050 IF DERR=146 THEN PRINT:PRINT". [5186]
..LE CATALOGUE DES BASES DE CONNAIS
SANCES EST VIDE ..."
1060 PRINT:PRINT"  VOULEZ VOUS EN C [3812]
ONSTITUER UNE (O/N)";
1070 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3389]
ND R$<>"N" THEN 1070
1080 IF R$="O" THEN OPENOUT"CATALOG [3843]
":WRITE#9,STR$(0):CLOSEOUT:GOTO 113
0 ELSE END
1090 IF DERR=146 THEN PRINT:PRINT". [4990]
..DESOLE, MAIS JE N'AI PAS DE BASE
DE CONNAISSANCES A CE NOM...":GOTO
820
1100 '                                    [117]
1110 '              ENTREE DES REGLE [1553]
S
1120 '                                    [117]
1130 CLS                                  [91]
1140 BC=1                                 [341]
1150 PRINT"                               [1765]
ENTREE  DES  REGLES"
1160 PRINT"                               [2314]
==================="
1170 NUMR=1                               [248]
1180 N=1                                  [236]
1190 PRINT                                [361]
1200 PRINT " - REGLE NO ";NUMR            [1763]
1210 PRINT " --------------"              [1312]
1220 PRINT                                [361]
1230 INPUT "  -> SI    ",C$(N,NUMR)       [1968]
1240 IF C$(N,NUMR)="" THEN 1340           [871]
1250 N=N+1                                [140]
1260 IF N>10 THEN 1300                    [734]
1270 INPUT "       ET  ",C$(N,NUMR)       [2019]
1280 IF C$(N,NUMR)="" THEN 1300           [879]
1290 GOTO 1250                            [361]
1300 C$(0,NUMR)=STR$(N-1)                 [911]
1310 INPUT"  ... ALORS ",A$(NUMR)         [1565]
1320 NUMR=NUMR+1                          [309]
1330 GOTO 1180                            [399]
1340 PRINT:PRINT" FIN DE L'ENTREE D [1910]
ES REGLES (O/N)?";
1350 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="O" TH [6469]
EN NUMR=NUMR-1:NB=1:TST=1:GOTO 1390
 ELSE IF R$="N" THEN 1180 ELSE 1350
1360 '                                    [117]
1370 '              CREATION DU MENU      [1733]
PRINCIPAL
1380 '                                    [117]
1390 CLS                                  [91]
1400 FIN=0                                [229]
1410 PRINT"                    M I N I [3345]
   S Y S T E M E - E X P E R T"
1420 PRINT"                    ======= [2809]
=============================="
1430 PRINT                                [361]
1440 PRINT" VOULEZ VOUS : "               [1286]
1450 PRINT                                [361]
1460 PRINT"   - ENTRER UNE NOUVELLE [3541]
 BASE                          B"
1470 PRINT                                [361]
1480 PRINT"   - RAYER UNE BASE DU C [3993]
ATALOGUE                       R"
1490 PRINT                                [361]
1500 PRINT"   - EDITER LES REGLES S [4039]
UR L'ECRAN OU L'IMPRIMANTE  E/I"
1510 PRINT                                [361]
1520 PRINT"   - SAUVEGARDER LES REG [2933]
LES                            S"
1530 PRINT                                [361]
1540 PRINT"   - ENTRER DES FAITS    [3037]
                               F"
1550 PRINT                                [361]
1560 PRINT"   - CHANGER DE BASE DE  [3238]
CONNAISSANCE                   C"
1570 PRINT                                [361]
1580 PRINT"   - MODIFIER UNE REGLE  [3389]
DE LA BASE                     M"
1590 PRINT                                [361]
1600 PRINT"   - AJOUTER OU SUPPRIME [4218]
R DES REGLES                  A/Z"
1610 PRINT                                [361]
1620 PRINT"   - SORTIR DU PROGRAMME [2657]
                               X"
1630 PRINT                                [361]
1640 LOCATE 1,24:PRINT STRING$(80," [1629]
 ")
1650 LOCATE 1,24:PRINT"                   [2050]
         VOTRE CHOIX  :";
1660 R$=UPPER$(INKEY$):IF (R$<>"B"  [7523]
AND R$<>"R" AND R$<>"E" AND R$<>"I"
 AND R$<>"F" AND R$<>"S" AND R$<>"C
" AND R$<>"M" AND R$<>"A" AND R$<>"
Z" AND R$<>"X") THEN  1660
1670 PRINT R$                             [509]
1680 IF R$="B" THEN 1130                  [601]
1690 IF R$="E" THEN IF BC=0 THEN 17 [2195]
90 ELSE K=0:GOTO 2060
1700 IF R$="I" THEN IF BC=0 THEN 17 [3833]
90 ELSE K=8:GOTO 2060
1710 IF R$="F" THEN IF BC=0 THEN 17 [2805]
90 ELSE 3340
1720 IF R$="S" THEN IF BC=0 THEN 17 [3006]
90 ELSE TST=0:GOTO 2310
1730 IF R$="C" THEN IF TST=1 THEN 1 [3756]
```

COBRA SOFT PRESENTE
L'EVENEMENT LOGICIEL DE LA RENTREE



Retrouvez les personnages et l'ambiance du film de Claude ZIDI (7 millions de spectateurs !) dans la nouvelle super-production COBRA SOFT réalisée par Bertrand BROCARD.
Arrestations, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au menu... **Attention aux bavures !**

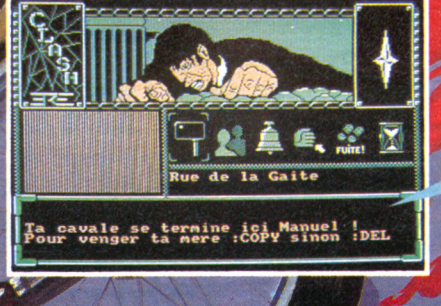
COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX

CLASH!

Quel enfer ! Un salaud a planté ta vieille ! Après avoir chialé un maximum, tu réalises que tu as à la fois les keufs, les apparences, et ta concierge au derche ! Bref, ça craint ! Une seule chose à faire : retrouver l'enfoiré qui a fait ça !
GAME OVER est un jeu d'aventure béton : ta bécane ne te laissera jamais en rade, quelles que soient les phrases que tu saisis, il pige ! Des plombes et des plombes d'angoisse... Le soft qu'il te faut, si tu peux pas raquer, choure-le !

JEAN-CLAUDE ET SERGE ZANINI
Disquette pour AMSTRAD CPC





Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS

RHO

METAL HURLANT

1, bd Hippolyte Marquès 94200 IVRY s/SEINE Tél. (1) 45.21.01.49+ Télex EREINFO 261041F Fax 45 21 02 50

ERE INFORMATIQUE

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

```
820 ELSE CLS:GOTO 210
1740 IF R$="M" THEN IF BC=0 THEN 17 [2332]
90 ELSE 2760
1750 IF R$="A" THEN IF BC=0 THEN 17 [868]
90 ELSE 3010
1760 IF R$="Z" THEN IF BC=0 THEN 17 [2512]
90 ELSE 3100
1770 IF R$="R" THEN RY=1:GOTO 210   [2005]
1780 IF R$="X" THEN IF TST=1 THEN F [3290]
IN=1:GOTO 1820 ELSE 4210
1790 LOCATE 1,24:PRINT"   ... AUCUN [3969]
E BASE N'EST EN MEMOIRE.CE CHOIX ES
T IMPOSSIBLE ..."
1800 FOR I=1 TO 2000:NEXT           [998]
1810 GOTO 1640                      [307]
1820 '                              [117]
1830 '              CHANGEMENT DE BA [938]
SE
1840 '                              [117]
1850 CLS                            [91]
1860 PRINT" CHANGEMENT DE BASE DE C [1689]
ONNAISSANCE"
1870 PRINT" ---------------------- [2027]
----------"
1880 PRINT:PRINT                    [743]
1890 PRINT" Vous avez fait des modi [6068]
fications ou cree une base de conna
issance ."
1900 IF NB=1 THEN NB=0:GOTO 2020    [1688]
1910 PRINT:PRINT"    -Voulez vous l [5924]
a sauvegarder sous le meme nom:
     1"
1920 PRINT:PRINT"    - . . . . . . [4325]
. . . . . sous un autre nom :
1930 PRINT:PRINT"    - Pas de sauve [4541]
garde                        :
     3"
1940 LOCATE 20,13:PRINT"            [2361]
                VOTRE CHOIX  :
";
1950 NC=VAL(INKEY$)                 [764]
1960 IF NC<>1 AND NC<>2 AND NC<>3 T [1813]
HEN 1940
1970 PRINT NC                       [514]
1980 TST=0                          [442]
1990 IF NC=1 THEN 2580              [420]
2000 IF NC=2 THEN 2380              [759]
2010 IF NC=3 THEN IF FIN=1 THEN CLS [1616]
:END ELSE 210
2020 PRINT:PRINT"Voulez vous la sau [3150]
vegarder ?(O/N)";
2030 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" AND [4241]
 R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 2030 ELSE
 PRINT R$
2040 IF R$="O" THEN 2320 ELSE CLS:E [1529]
ND
2050 '                              [117]
2060 '              EDITION DES REG [1436]
LES
2070 '                              [117]
2080 CLS                            [91]
2090 IF K=0 THEN 2130               [584]
2100 PRINT#K,"           BASE DE CO [3328]
NNAISSANCE   :";NOM$
2110 PRINT#K,"           ********** [2776]
**********************"
2120 PRINT#K:PRINT#K                [1129]
2130 PRINT#K,"                EDITI [2319]
ON DES REGLES "
2140 PRINT#K,"                ===== [1885]
============="
2150 PRINT#K                        [580]
2160 CPL=1                          [232]
2170 FOR I=1 TO NUMR                [774]
2180 PRINT#K," - REGLE NO ";I       [1374]
2190 PRINT#K," ---------------"     [1286]
2200 PRINT#K,"    SI     ";C$(1,I): [1808]
CPL=CPL+3
2210 FOR J=2 TO VAL(C$(0,I))        [966]
2220 PRINT#K,"        ET ";C$(J,I): [1527]
CPL=CPL+1
2230     NEXT J                     [370]
2240 PRINT#K," ALORS     ";A$(I)    [1442]
2250 PRINT#K:CPL=CPL+2              [1615]
2260 IF K=0 AND CPL>=18 THEN PRINT" [3823]
Appuyer sur une touche pour continu
er..." ELSE 2280
2270 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 2270 E [3369]
LSE CLS:CPL=1
2280 NEXT I                         [375]
2290 PRINT:PRINT"   VOULEZ VOUS ENT [3639]
RER LES FAITS (O/N)?";
2300 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="O" TH [3800]
EN 3360 ELSE IF R$="N" THEN 1390 EL
SE 2300
2310 '                              [117]
2320 '         SAUVEGARDE DES REGLE [1284]
S
2330 '                              [117]
2340 CLS                            [91]
2350 PRINT" SAUVEGARDE DE LA BASE D [2580]
E CONNAISSANCE"
2360 PRINT" ---------------------- [2313]
--------------"
2370 PRINT:PRINT                    [743]
2380 PRINT:PRINT                    [743]
2390 INPUT" ENTRER LE NOM SOUS LEQU [6649]
EL LES REGLES SERONT SAUVEGARDEES (
8 car.max):",NOM$
2400 NOM$=UPPER$(NOM$)              [1925]
2410 INIB=0                         [411]
2420 FOR I=1 TO VAL(NB$)            [1417]
```

```
2430     IF NOM$=TITRE$(I) THEN INI [1499]
B=1
2440 NEXT                          [350]
2450 IF INIB=0 THEN 2500           [1372]
2460 PRINT:PRINT"  ...Attention une [6374]
 base utilise ce nom.Voulez vous l'
effacer (O/N)?";
2470 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3381]
ND R$<>"N" THEN 2470
2480 PRINT R$:IF R$="O" THEN 2580 E [2267]
```




```
2490 PRINT:PRINT"  - - > SAUVEGARDE [4993]
 DE LA BASE  '";NOM$;"' EN COURS ..
."
2500 OPENOUT"CATALOG"              [972]
2510 NB$=STR$(VAL(NB$)+1)          [788]
2520 WRITE#9,NB$                   [823]
2530 FOR I=1 TO VAL(NB$)-1         [1471]
2540     WRITE#9,TITRE$(I)         [1826]
2550 NEXT I                        [375]
2560 WRITE#9,NOM$                  [956]
2570 CLOSEOUT                      [902]
2580 OPENOUT NOM$+".CON"           [1196]
2590 WRITE#9,NUMR                  [943]
2600 FOR I=1 TO NUMR               [774]
2610     WRITE#9,C$(0,I)           [1047]
2620     FOR J=1 TO VAL(C$(0,I))   [928]
2630         WRITE#9,UPPER$(C$(J,I) [1340]
)
2640     NEXT J                    [370]
2650 NEXT I                        [375]
2660 CLOSEOUT                      [902]
2670 OPENOUT NOM$+".ACT"           [1352]
2680 FOR I=1 TO NUMR               [774]
2690     WRITE#9,UPPER$(A$(I))     [1821]
2700 NEXT I                        [375]
2710 CLOSEOUT                      [902]
2720 PRINT:PRINT"    Fin de la sauv [2881]
egarde ."
2730 FOR I=1 TO 2000:NEXT          [998]
2740 TST=0                         [442]
2750 GOTO 1390                     [421]
2760 '                             [117]
2770 '         MODIFICATION D'UNE R [3338]
EGLE DE LA BASE
2780 '                             [117]
2790 CLS                           [91]
2800 PRINT" MODIFICATION DES REGLES [3051]
 DE LA BASE - ";NOM$;" -"
2810 PRINT" ---------------------- [2990]
----------------------"
2820 PRINT:PRINT                   [743]
2830 GOSUB 4110                    [1043]
2840 PRINT:PRINT" - NOUVELLE REGLE  [2692]
NO ";NUMM
2850 PRINT" ======================" [1335]
2860 N=1                           [236]
2870 INPUT"    SI    ",C$(N,NUMM)  [1775]
2880 N=N+1                         [140]
2890 IF N>10 THEN 2930             [681]
2900 INPUT"      ET  ",C$(N,NUMM)  [1762]
2910 IF C$(N,NUMM)="" THEN C$(0,NUM [1375]
M)=STR$(N-1):GOTO 2930
2920 GOTO 2880                     [315]
2930 INPUT"    ALORS ",A$(NUMM)    [2326]
2940 PRINT:PRINT" cette regle est-e [3921]
lle correcte (O/N)? ";
2950 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3453]
ND R$<>"N" THEN 2950
2960 PRINT R$:IF R$="N" THEN 2840  [1117]
2970 TST=1                         [441]
2980 PRINT" Voulez vous modifier un [3067]
e autre regle (O/N)? ";
2990 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3381]
ND R$<>"N" THEN 2990
3000 IF R$="O" THEN 2790 ELSE 1390 [2236]
3010 '                             [117]
3020 '         AJOUT DE NOUVELLES R [2535]
EGLES
3030 '                             [117]
3040 CLS                           [91]
3050 PRINT"ADDITION DE NOUVELLES RE [3610]
GLES A LA BASE - ";NOM$;" - "
3060 PRINT"---------------------- [3050]
--------------------------"
3070 NUMR=NUMR+1                   [309]
3080 TST=1                         [441]
3090 GOTO 1180                     [399]
3100 '                             [117]
3110 '         SUPPRESSION D'UNE RE [1598]
GLE
3120 '                             [117]
3130 CLS                           [91]
3140 PRINT"SUPPRESSION D'UNE REGLE  [3314]
DE LA BASE - ";NOM$;" -"
```

```
3150 PRINT"----------------------- [2647]
----------------------"
3160 PRINT:INPUT" NUMERO DE LA REGL [2034]
E :",RN
3170 NUMM=RN:GOSUB 4120             [612]
3180 PRINT:PRINT" SUPPRESSION DE LA [2824]
 REGLE (O/N) ?";
3190 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3706]
ND R$<>"N" THEN 3190
3200 IF R$="N" THEN 1390            [1275]
3210 PRINT:PRINT"  ... Regle suppri [2704]
mee  !"
3220 FOR I=RN+1 TO NUMR             [1234]
3230     FOR J=0 TO VAL(C$(0,I))    [840]
3240         C$(J,I-1)=C$(J,I)      [958]
3250     NEXT J                     [370]
3260     A$(I-1)=A$(I)              [300]
3270 NEXT I                         [375]
3280 NUMR=NUMR-1                    [305]
3290 TST=1                          [441]
3300 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS SUPPRI [3936]
MER UNE AUTRE REGLE (O/N) ?";
3310 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" A [3523]
ND R$<>"N" THEN 3310
3320 IF R$="O" THEN 3130 ELSE 1390  [1361]
3330 '                              [117]
3340 '                  ENTREE DES F [1572]
AITS
3350 '                              [117]
3360 CLS                            [91]
3370 PRINT" ENTREE DES FAITS"       [1220]
3380 PRINT" ----------------"       [1472]
3390 PRINT                          [361]
3400 NUMF=1                         [391]
3410 PRINT"  FAIT NO ";NUMF         [1295]
3420 PRINT" ------------"           [1080]
3430  INPUT F$(NUMF):F$(NUMF)=UPPER [2804]
$(F$(NUMF))
3440 IF F$(NUMF)="" THEN GOTO 3480  [1120]
3450 NUMF=NUMF+1                    [523]
3460 PRINT                          [361]
3470 GOTO 3410                      [503]
3480 PRINT "   FIN DE L'ENTREE DES  [2333]
FAITS (O/N)";
3490 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="O" TH [4709]
EN NUMF=NUMF-1:GOTO 3540 ELSE IF R$
="N" THEN 3450 ELSE 3490
3500 '                              [117]
3510 '           RECHERCHE DES DEDUC [2229]
TIONS POSSIBLES
3520 '         A PARTIR DES FAITS IN [2080]
ITIAUX ET DES REGLES DE LA BASE
3530 '                              [117]
3540 CLS                            [91]
3550 PRINT:PRINT"              EDITI [2892]
ON DES DEDUCTIONS"
3560   PRINT"              ========= [2331]
============="
3570 PRINT:PRINT" Voulez vous edite [5067]
r les deductions :"
3580 PRINT:PRINT"     -Sur  l'ecran [2940]
                       1"
3590 PRINT:PRINT"     -Sur  l'impri [3470]
mante                  2"
3600 PRINT:PRINT"                   [3207]
     VOTRE  CHOIX   :";
3610 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" AND [4031]
 R$<>"1" AND R$<>"2" THEN 3610 ELSE
 PRINT R$
3620 IF R$="1" THEN K=0 ELSE K=8    [1477]
3630 IF K=0 THEN CLS ELSE PRINT:PRI [927]
NT
3640 PRINT#K,"                DEDUC [1728]
TIONS"
3650 PRINT#K,"               ====== [1926]
======"
3660 PRINT#K:PRINT#K                [1129]
3670 D=0:DIM NUMDED(NUMR)           [1405]
3680 F=1                            [395]
3690 R=1                            [252]
3700 N=1                            [236]
3710 IF NUMDED(R)=1 THEN 3750       [1612]
3720 IF F$(F)=C$(N,R) THEN 3850     [1560]
3730 N=N+1                          [140]
3740 IF N<=VAL(C$(0,R)) THEN 3720   [580]
3750 R=R+1                          [373]
3760 IF R<=NUMR THEN 3700           [1460]
3770 F=F+1                          [560]
3780 IF F<=NUMF THEN 3690           [1697]
3790 ERASE NUMDED                   [305]
3800 PRINT#K:PRINT#K,"  ... FIN DES [2047]
 DEDUCTIONS  !!!"
3810 PRINT#K:PRINT#K                [1129]
3820 PRINT:PRINT"  VOULEZ-VOUS ENTR [4249]
ER D'AUTRES FAITS (O/N) ?"
3830 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"N" A [3396]
ND R$<>"O" THEN 3830
3840 IF R$="O" THEN 3360 ELSE 1390  [2184]
3850 IF VAL(C$(0,R))<>1 THEN 3980   [2122]
3860 NUMF=NUMF+1                    [523]
3870 F$(NUMF)=A$(R)                 [981]
3880 D=D+1                          [705]
3890 PRINT#K:PRINT#K," -- DEDUCTION [1658]
 NO ";D
3900 PRINT#K,"  ----------------"   [1445]
3910 NUMDED(R)=1                    [618]
3920 PRINT#K,"  --> ";C$(1,R)       [1458]
3930 FOR I=2 TO VAL(C$(0,R))        [1144]
3940      PRINT#K,"   ET ";C$(I,R)  [1783]
3950 NEXT I                         [375]
3960 PRINT#K," ... je deduis ";A$(R [1804]
)
3970 GOTO 3750                      [523]
3980 FLAG=VAL(C$(0,R))              [772]
3990 I=1                            [423]
```

```
4000 J=1                                        [411]
4010 IF C$(I,R)<>F$(J) THEN 4060                [715]
4020 FLAG=FLAG-1                                [395]
4030 I=I+1                                      [444]
4040 IF I<=VAL(C$(0,R)) THEN 4000               [1583]
4050 IF FLAG=0 THEN 3860 ELSE GOTO              [680]
3770
4060 J=J+1                                      [544]
4070 IF J<=NUMF THEN 4010 ELSE GOTO             [2384]
 4030
4080 '                                          [117]
4090 '      S/PROG D'EDITION D'UNE R            [2214]
EGLE
4100 '                                          [117]

4110 INPUT"DONNEZ LE NUMERO DE LA R             [3369]
EGLE : ";NUMM
4120 IF (NUMM=0 OR NUMM>NUMR) THEN              [6066]
PRINT"   ... CETTE REGLE N'EST PAS
ENREGISTREE ...ERREUR !":GOTO 4110
4130 PRINT:PRINT" - REGLE NO ";NUMM             [1968]
4140 PRINT" -------------"                      [1104]
4150 PRINT"    SI    ";C$(1,NUMM)               [2266]
4160 FOR I=2 TO VAL(C$(0,NUMM))                 [1776]
4170     PRINT"      ET  ";C$(I,NUM             [1219]
M)
4180 NEXT I                                     [375]
4190 PRINT"    ALORS ";A$(NUMM)                 [1244]
4200 RETURN                                     [555]
4210 '                                          [117]
4220 '       SUPPRESSION DES BASES              [1390]
.BAK
4230 '                                          [117]
4240 !ERA,"*.BAK"                               [1900]
4250 CLS                                        [91]
4260 END                                        [110]
```

BASE DE CONNAISSANCE :langage

EDITION DES REGLES

```
- REGLE NO  1
---------------
   SI     LANGAGE COMPLET
      ET FACILE A PROGRAMMER
ALORS     BASIC

- REGLE NO  2
---------------
   SI     LANGAGE COMPLET
      ET MOYEN A PROGRAMMER
ALORS     PASCAL

- REGLE NO  3
---------------
   SI     LANGAGE RAPIDE
ALORS     ASSEMBLEUR

- REGLE NO  4
---------------
   SI     PASCAL
ALORS     FONCTIONNEMENT RAPIDE

- REGLE NO  5
---------------
   SI     PASCAL
ALORS     PROGRAMMATION STRUCTUREE

- REGLE NO  6
---------------
   SI     ASSEMBLEUR
ALORS     DIFFICILE A PROGRAMMER

- REGLE NO  7
---------------
   SI     BASIC
ALORS     FONCTIONNEMENT LENT
```

BASE DE CONNAISSANCE :graphos

EDITION DES REGLES

```
- REGLE NO  1
---------------
   SI     ECRITURE ALIGNEE
ALORS     STABILITE

- REGLE NO  2
---------------
   SI     ECRITURE INALIGNEE
ALORS     DESORDRE

- REGLE NO  3
---------------
   SI     ECRITURE MONTANTE
ALORS     ACTIF

- REGLE NO  4
---------------
   SI     ECRITURE MONTANTE
ALORS     OPTIMISME

- REGLE NO  5
---------------
   SI     ECRITURE DESCENDANTE
ALORS     DEPRESSION MORALE

- REGLE NO  6
---------------
   SI     ECRITURE CONCAVE
ALORS     PEU D'ENTHOUSIASME PUIS ARDEUR

- REGLE NO  7
---------------
   SI     ECRITURE CONVEXE
ALORS     PAS D'EFFORT SOUTENU

- REGLE NO  8
---------------
   SI     ECRITURE SINUEUSE
ALORS     SOUPLESSE D'ESPRIT

- REGLE NO  9
---------------
   SI     ECRITURE PROGRESSIVE
ALORS     ALTRUISME

- REGLE NO  10
---------------
   SI     ECRITURE REGRESSIVE
ALORS     EGOISME

- REGLE NO  11
---------------
   SI     ECRITURE VERTICALE
ALORS     RESERVE

- REGLE NO  12
---------------
   SI     ECRITURE INCLINEE A DROITE
ALORS     AMABILITE

- REGLE NO  13
---------------
   SI     ECRITURE INCLINEE A DROITE
ALORS     SYMPATHIE

- REGLE NO  14
---------------
   SI     ECRITURE INCLINEE A GAUCHE
ALORS     EGOISME

- REGLE NO  15
---------------
   SI     ECRITURE INCLINEE A GAUCHE
ALORS     REFOULEMENT

- REGLE NO  16
---------------
   SI     ECRITURE GRANDE
ALORS     ORGUEIL

- REGLE NO  17
---------------
   SI     ECRITURE SURELEVEE
ALORS     AMBITION

- REGLE NO  18
---------------
   SI     ECRITURE PETITE
ALORS     TIMIDITE

- REGLE NO  19
---------------
   SI     ECRITURE BASSE
ALORS     MODESTIE

- REGLE NO  20
---------------
   SI     ECRITURE ETALEE
ALORS     CONFIANCE EN SOI

- REGLE NO  21
---------------
   SI     ECRITURE SERREE
ALORS     ECONOMIE

- REGLE NO  22
---------------
   SI     ECRITURE ESPACEE
ALORS     PEU D'ATTENTION

- REGLE NO  23
---------------
   SI     ECRITURE SOBRE
ALORS     MAITRISE

- REGLE NO  24
---------------
   SI     ECRITURE MOUVEMENTEE
ALORS     ENTHOUSIASME

- REGLE NO  25
---------------
   SI     ECRITURE GONFLEE
ALORS     VANITE

- REGLE NO  26
---------------
   SI     ECRITURE LIEE
ALORS     DEDUCTIF

- REGLE NO  27
---------------
   SI     ECRITURE GROUPEE
      ET ECRITURE SIMPLE
ALORS     INTELLIGENCE

- REGLE NO  28
---------------
   SI     ECRITURE FILIFORME
ALORS     IMPATIENCE

- REGLE NO  29
---------------
   SI     ECRITURE MONOTONE
ALORS     APATHIE

- REGLE NO  30
---------------
   SI     ECRITURE NUANCEE
ALORS     SENSIBILITE

- REGLE NO  31
---------------
   SI     ECRITURE INEGALE
ALORS     HYPEREMOTIVITE

- REGLE NO  32
---------------
   SI     ECRITURE HOMOGENE
ALORS     COHERENCE

- REGLE NO  33
---------------
   SI     ECRITURE DISCORDANTE
ALORS     ETOURDERIE

- REGLE NO  34
---------------
   SI     ECRITURE GLADIOLEE
ALORS     HABILITE

- REGLE NO  35
---------------
   SI     ECRITURE GROSSISSANTE
ALORS     CREDULITE

- REGLE NO  36
---------------
   SI     ECRITURE RETOUCHEE
ALORS     HESITATION

- REGLE NO  37
---------------
   SI     ECRITURE RETOUCHEE
ALORS     ANXIETE

- REGLE NO  38
---------------
   SI     ECRITURE CONSTANTE
ALORS     FIDELITE

- REGLE NO  39
---------------
   SI     ECRITURE'CHANGEANTE
ALORS     INSTABILITE
```

DEDUCTIONS

```
-- DEDUCTION NO  1
 ----------------
 --> LANGAGE COMPLET
  ET FACILE A PROGRAMMER
... je deduis BASIC

-- DEDUCTION NO  2
 ----------------
 --> BASIC
... je deduis FONCTIONNEMENT LENT

 ... FIN DES DEDUCTIONS  !!!
```

DEDUCTIONS

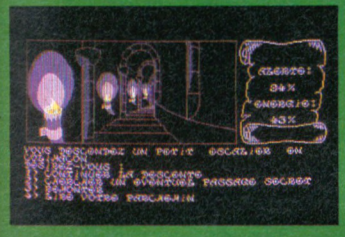
```
-- DEDUCTION NO  1
 ----------------
 --> LANGAGE COMPLET
  ET MOYEN A PROGRAMMER
... je deduis PASCAL

-- DEDUCTION NO  2
 ----------------
 --> PASCAL
... je deduis FONCTIONNEMENT RAPIDE

-- DEDUCTION NO  3
 ----------------
 --> PASCAL
... je deduis PROGRAMMATION STRUCTUREE

 ... FIN DES DEDUCTIONS  !!!
```













L'OEIL de SET

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO
du 09 au 11 octobre 1987
Espace Austerlitz
PARIS

UBI Soft

** Bientôt disponible sur ST, PC et Compatibles.*

NOM ADRESSE

OEIL DE SET - VERSIONS		REGLEMENT - PORT GRATUIT	
AMSTRAD CASSETTE 150		CHEQUE BANCAIRE	
AMSTRAD DISC 195			
PC ET COMPATIBLES 259		C.C.P.	
ATARI ST 259			

*Cochez la case correspondante et retournez à : **UBI SOFT - 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01***

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.

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!

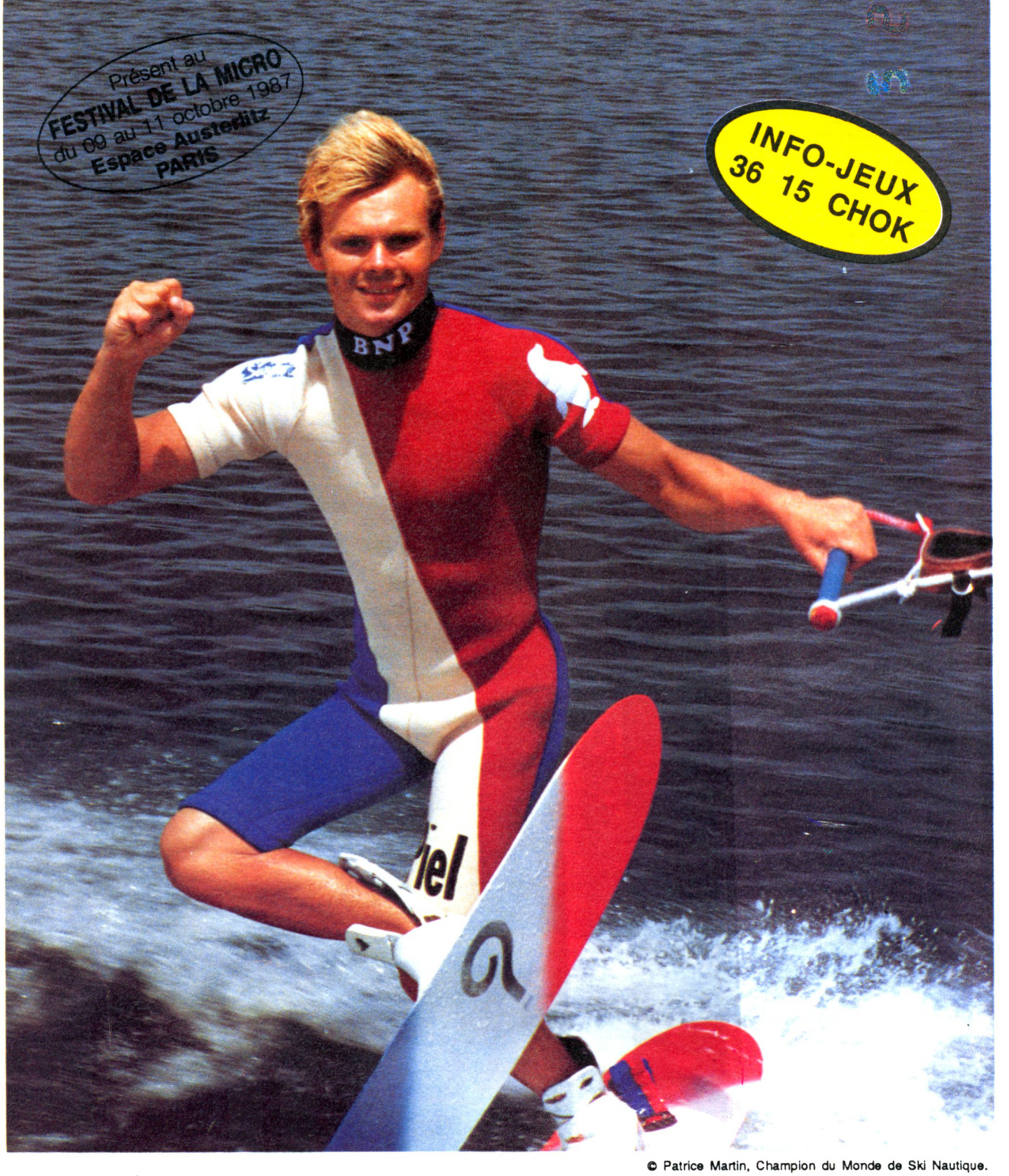


MASK™ ET LES MARQUES ASSOCIEES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.

GREMLIN

CBM64/128 - Amstrad CASSETTE DISQUETTE
Spectrum 48/128K CASSETTE

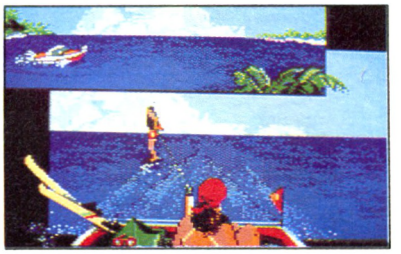
Gremlin Graphics Software Ltd, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS Tel: 0742 753423



© Patrice Martin, Champion du Monde de Ski Nautique.

" Toi aussi, deviens Champion du Monde de ski nautique avec les Dieux de la Mer."

Invincible depuis l'âge de 12 ans, Patrice Martin, le Prince de la Mer, te lance aujourd'hui ce défi :



THOMSON, AMSTRAD, ATARI.

Grâce aux Dieux de la Mer, attaque Patrice Martin sur son propre terrain, sans bateau et sans te mouiller.
Découvre l'ambiance survoltée des compétitions de ski nautique : le bruit des vagues et le ronronnement du bateau, les encouragements des admiratrices, mais aussi le risque de chûte présent à tout instant.
Figure, Slalom, Saut et Combiné font des Dieux de la Mer une simulation sportive extraordinairement réaliste, aux graphismes exceptionnels, qui donne envie de prolonger ses vacances.
A toi de jouer ! Patrice Martin

79, rue Hippolyte Kahn 69110 VILLEURBANNE



INFOGRAMES

La micro-spectacle

Pluies acides

Seul dans votre tour de guet, au milieu de la forêt, vous devrez tenter d'arrêter l'horrible pluie acide qui risque de l'anéantir... Heureusement, vous êtes équipé du dernier modèle de générateur de nuages bioniques.
Grâce au joystick, vous pouvez déplacer le curseur générateur de nuages, un appui sur <fire> ou <COPY> créée le nuage. La pluie acide grille le paysage. Donc si elle touche le sol, vous perdez nombre de points d'autant plus grand que l'impact est situé près de la tour de guet. Par contre, tout rayon de pluie intercepté vous vaudra des points. Bonne chance pour votre mission écologique...

Daniel AUDIFFREN

```
10 '********************                [665]
20 '*  pluies  acides  *                [1646]
25 '*      AMSTRAD      *               [722]
30 '* cpc 464/664/6128 *                [1135]
40 '********************                [665]
50 '*                   *               [175]
60 '* DANIEL AUDIFFREN *                [1296]
70 '*                   *               [175]
80 '********************                [665]
90 '                                    [117]
100 ' ***** programme principal ** [1111]
***
110 '                                   [117]
120 DEFINT a-z:RANDOMIZE TIME:GOSU [6102]
B 1150:GOSUB 1470:INK 1,22:INK 2,1
5:INK 3,23:GOSUB 1530:BORDER 4:CLS
:GOSUB 1610
130 MODE 1:r1=0:p=0:FOR j=1 TO 3:G [2629]
OSUB 1380
140 r1=r1+5:GOSUB 1090:r=5+j*3:GOS [2884]
UB 210
150 IF b=4 OR j=3 THEN 170          [1145]
160 GOSUB 920:GOSUB 1050:NEXT       [1903]
170 GOSUB 970:GOSUB 1050:GOTO 130   [2387]
180 '                                   [117]
190 ' ***** jeu *****                   [417]
200 '                                   [117]
210 FOR d=1 TO r1:GOSUB 620:NEXT:o [2615]
!=TIME:GOSUB 580
220 GOSUB 280:GOSUB 670:GOSUB 280: [3620]
GOSUB 510:GOSUB 280:GOSUB 580
230 IF INT((TIME-o!)/1800)<24 AND  [1778]
b<4 THEN 220
240 RETURN                          [555]
250 '                                   [117]
260 ' ***** curseur *****               [582]
270 '                                   [117]
280 a$=INKEY$                           [278]
290 IF a$<>"" THEN PLOT c*16-4,(25 [1792]
-1)*16+8,0
300 IF a$=CHR$(224) THEN GOSUB 390 [1128]
310 IF a$=CHR$(241) AND l<20 THEN  [1237]
l=l+1
320 IF a$=CHR$(240) AND l>4 THEN l [936]
=l-1
330 IF a$=CHR$(242) AND c>2 THEN c [1067]
=c-1
340 IF a$=CHR$(243) AND c<38 THEN  [888]
c=c+1
350 PLOT c*16-4,(25-1)*16+8,3:RETU [1943]
RN
360 '                                   [117]
370 ' ***** tir *****                   [519]
380 '                                   [117]
390 SOUND 1,50,20,5,,,5                 [1406]
400 PLOT 307,64,3:DRAW c*16-4,(25- [5527]
1)*16+8,3:PLOT 307,64,0:DRAW c*16-
4,(25-1)*16+8,0:GOSUB 440:RETURN
410 '                                   [117]
420 ' ***** dessin nuage *****          [1215]
430 '                                   [117]
440 FOR i=1 TO 5:IF l1(i)=0 THEN 4 [2272]
60
450 NEXT:RETURN                         [940]
460 LOCATE c-1,l-1:PEN 3:PRINT n1$ [2363]
:LOCATE c-1,l:PRINT n2$
470 LOCATE c-1,l+1:PRINT n3$:c1(i) [3185]
=c:l1(i)=l:t!(i)=TIME:RETURN
480 '                                   [117]
490 ' ***** effacer nuage *****         [2037]
500 '                                   [117]
510 FOR i=1 TO 5:IF l1(i)>0 AND t! [3365]
(i)+700<TIME THEN 530
520 NEXT:RETURN                         [940]
530 LOCATE c1(i)-1,l1(i)-1:PRINT e [3560]
f$:LOCATE c1(i)-1,l1(i):PRINT ef$
540 LOCATE c1(i)-1,l1(i)+1:PRINT e [3104]
f$:l1(i)=0:RETURN
550 '                                   [117]
560 ' ***** affichages *****            [1120]
570 '                                   [117]
580 PEN 3:LOCATE 3,25:PRINT"jour:" [8485]
;j:LOCATE 26,25:PRINT"score:";p:LO
CATE 14,25:PRINT"heure:";INT((TIME
-o!)/1800):RETURN
590 '                                   [117]
600 ' ***** pluie *****                 [758]
610 '                                   [117]
620 s(d)=INT(RND*385)+8:z=INT(RND* [2919]
4)+1
630 c2(d)=f(z):r2!(d)=(c2(d)-s(d)) [3731]
/380:y(d)=400:RETURN
640 '                                   [117]
650 ' ***** dessin pluie *****          [968]
660 '                                   [117]
670 a!=a!+0.2:IF a!>r1 THEN a!=r1  [1276]
680 FOR k=1 TO a!:x!(k)=s(k)+ABS(( [7919]
y(k)-400)*r2!(k)):PLOT x!(k),y(k),
2:y(k)=y(k)-r:x!(k)=s(k)+ABS((y(k)
-400)*r2!(k)):DRAW x!(k),y(k),2
690 IF y(k)<72 THEN GOSUB 820:GOSU [4042]
B 750:GOTO 710
700 IF TESTR(0,-1)=3 THEN GOSUB 75 [2519]
0:GOSUB 780
710 NEXT:RETURN                         [940]
720 '                                   [117]
730 ' ***** effacer pluie *****         [2221]
```

```
740 '                                   [117]
750 SOUND 1,300,30,5,,,5                [1332]
760 WHILE y(k)<400:x!(k)=s(k)+ABS( [7527]
(y(k)-400)*r2!(k)):PLOT x!(k),y(k)
,0:y(k)=y(k)+r:x!(k)=s(k)+ABS((y(k
)-400)*r2!(k)):DRAW x!(k),y(k),0:W END
770 d=k:GOSUB 620:RETURN                [1670]
780 p=p+80*j*(5-b):RETURN               [1651]
790 '                                   [117]
800 ' ***** foret atteinte *****        [1369]
810 '                                   [117]
820 PEN 2:IF x!(k)>0 AND x!(k)<128 [4300]
 AND f(1)<>0 THEN f(1)=0:GOSUB 140
0:GOSUB 880
830 IF x!(k)>127 AND x!(k)<256 AND [2967]
 f(2)<>0 THEN f(2)=0:GOSUB 1410:GO
SUB 880
840 IF x!(k)>360 AND x!(k)<496 AND [4833]
 f(3)<>0 THEN f(3)=0:GOSUB 1420:GO
SUB 880
850 IF x!(k)>495 AND x!(k)<641 AND [3354]
 f(4)<>0 THEN f(4)=0:GOSUB 1430:GO
SUB 880
860 IF x!(k)>640 THEN x!(k)=640         [996]
870 p=p-320+ABS(320-CINT(x!(k))):P [2769]
EN 1:RETURN
880 b=b+1:FOR v=5 TO 8:SOUND 5,0,5 [4082]
0,13,0,0,v:NEXT:RETURN
890 '                                   [117]
900 ' ***** nouveau jour *****          [1356]
910 '                                   [117]
920 LOCATE 10,12:PRINT"Ouf! un jou [6389]
r de moins.":LOCATE 8,15:PRINT"Ent
er pour un nouveau jour."
930 a$=INKEY$:IF a$<>CHR$(13) THEN [2690]
 930 ELSE CLS:RETURN
940 '                                   [117]
950 ' ***** fin *****                   [948]
960 '                                   [117]
970 PEN 1:IF b<4 THEN LOCATE 3,10: [6123]
PRINT"Bravo! vous avez tenu 3 long
s jours.":GOTO 990
980 LOCATE 5,10:PRINT"Helas! toute [4695]
 la foret est morte."
990 LOCATE 9,13:PRINT"Une autre pa [3739]
rtie ? (O/N)"
1000 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1000       [1464]
1010 IF UPPER$(a$)="O" THEN RETURN [6137]
 ELSE IF UPPER$(a$)="N" THEN SPEED
 KEY 10,10:CLS:END ELSE 1000
1020 '                                  [117]
1030 ' ***** nouveau jeu *****          [1138]
1040 '                                  [117]
1050 ERASE f,s,c2,x!,y,r2!,c1,l1,t [2348]
!:b=0:a!=0:RETURN
1060 '                                  [117]
1070 ' ***** variables *****            [1520]
1080 '                                  [117]
1090 DIM s(r1),c2(r1),x!(r1),y(r1) [2946]
,r2!(r1),c1(5),l1(5),t!(5),f(5)
1100 FOR i=1 TO 4:f(i)=1:NEXT           [2192]
1110 SPEED KEY 3,3:c=19:l=16:RETUR [2216]
1120 '                                  [117]
1130 ' ***** redefinitions *****        [1713]
1140 '                                  [117]
1150 SYMBOL AFTER 238                   [1458]
1160 SYMBOL 250,62,28,28,28,28,28, [2257]
28,60
1170 SYMBOL 251,28,28,20,20,28,44, [2353]
90,253
1180 SYMBOL 252,20,126,251,221,93, [2172]
251,255,255
1190 SYMBOL 253,3,15,31,63,127,234 [2260]
,255
1200 SYMBOL 254,128,224,240,248,25 [2237]
2,174,254
1210 SYMBOL 238,61,94,53,94,61,94, [2282]
61,28
1220 SYMBOL 239,8,24,60,94,61,94,6 [1902]
1,94
1230 SYMBOL 240,0,7,31,63,127,127, [2069]
127,126
1240 SYMBOL 241,7,31,191,255,249,2 [1859]
46,30,255
1250 SYMBOL 242,128,224,248,252,25 [2744]
2,254,254,252
1260 SYMBOL 243,61,61,63,127,255,2 [2435]
39,239,239
1270 SYMBOL 244,255,255,239,199,23 [2455]
9,255,255,187
1280 SYMBOL 245,252,120,188,188,19 [2043]
0,190,127,255
1290 SYMBOL 246,241,255,255,127,63 [2063]
,31,15,0
1300 SYMBOL 247,199,255,255,255,25 [2049]
5,248,240
```



```
1310 SYMBOL 248,254,254,252,252,24 [2242]
0,224
1320 fs1$=STRING$(6,250):fs2$=STRI [5637]
NG$(6,238):fs3$=STRING$(6,239):fc1
$=STRING$(6,251):fc2$=STRING$(6,25
2):ef$=STRING$(3,32)
```

```
1330 tr1$=STRING$(2,143):tr2$=CHR$ [8175]
(253)+CHR$(254):n1$=CHR$(240)+CHR$
(241)+CHR$(242):n2$=CHR$(243)+CHR$
(244)+CHR$(245):n3$=CHR$(246)+CHR$
(247)+CHR$(248)
1340 KEY DEF 72,1,240:KEY DEF 73,1 [5562]
,241:KEY DEF 74,1,242:KEY DEF 75,1
,243:KEY DEF 76,1,224:RETURN
1350 '                              [117]
1360 ' ***** dessin *****           [978]
1370 '                              [117]
1380 PEN 1:LOCATE 1,24:PRINT STRIN [6390]
G$(40,CHR$(207)):PEN 3:LOCATE 19,2
3:PRINT tr1$:LOCATE 19,22:PRINT tr
2$:PEN 1
1390 GOSUB 1400:GOSUB 1410:GOSUB 1 [3627]
420:GOSUB 1430:RETURN
1400 LOCATE 2,23:PRINT fs1$:LOCATE [6868]
 2,22:PRINT fs2$:LOCATE 2,21:PRINT
 fs3$:RETURN
1410 LOCATE 10,23:PRINT fc1$:LOCAT [2757]
E 10,22:PRINT fc2$:RETURN.
1420 LOCATE 24,23:PRINT fc1$:LOCAT [3153]
E 24,22:PRINT fc2$:RETURN
1430 LOCATE 33,23:PRINT fs1$:LOCAT [6416]
E 33,22:PRINT fs2$:LOCATE 33,21:PR
INT fs3$:RETURN
1440 '                              [117]
1450 '***** presentation *****      [829]
1460 '                              [117]
1470 SPEED INK 35,35:INK 0,0:INK 1 [6058]
,0:INK 2,0:INK 3,0:BORDER 4,17:CLS
```



```
:GOSUB 1380
1480 PEN 2:LOCATE 13,12:PRINT"PLUI [5540]
ES -- ACIDES":FOR v=2 TO 5:LOCATE
13,12+v:PRINT STRING$(16,CHR$(58))
:NEXT
1490 c=13:l=8:GOSUB 460:c=28:l=8:G [7649]
OSUB 460:c=20:l=4:GOSUB 460:c=35:l
=14:GOSUB 460:c=6:l=14:GOSUB 460:E
RASE c1,l1,t!:RETURN
1500 '                              [117]
1510 '***** musique *****           [548]
1520 '                              [117]
1530 ENV 1,1,15,1,1,-3,2,1,0,1,1,0 [3561]
,1,12,-1,4:ENV 2,1,15,1,1,0,1,1,0,
1,12,-1,8,2,-1,20
1540 RESTORE 1690:FOR v=1 TO 46:IF [1939]
 v=32 THEN RESTORE 1690
1550 READ per,dur:dur=dur*15        [1629]
1560 SOUND 1,per,dur,6:SOUND 2,per [2868]
*2,dur,5,2:SOUND 4,per/3,dur,5,1
1570 NEXT:RETURN                    [940]
1580 '                              [117]
1590 '***** regles *****            [777]
1600 '                              [117]
1610 PEN 1:LOCATE 6,10:PRINT"VOULE [7528]
Z-VOUS DES EXPLICATIONS ?":LOCATE
19,13:PRINT"O/N"
1620 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1620  [1548]
1630 IF UPPER$(a$)="N" THEN RETURN [3778]
 ELSE IF UPPER$(a$)<>"O" THEN 1620
1640 CLS:PRINT"       Seul dans vo [22313]
tre tour de guet, au milieu de la
foret,vous devez arreter  l'horri
ble pluie acide qui risque d'ane-a
ntir chenes et sapins.Heureusement
 vousdisposez pour cela d'un gener
ateur de  nuages bioniques."
1650 PEN 3:PRINT:PRINT:PRINT"       [15467]
  Vous pouvez deplacer le curseur
 generateur de nuages,grace au joy
stick  ou aux fleches.Fire et copy
 permettant  de creer les nuages."
1660 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT"       [13303]
  La pluie acide grille les arbres
.Quand elle touche le sol,vous per
dez un nombre de points d'autant p
lus grand quel'impact se situe pre
s de la tour."
1670 PEN 1:PRINT:PRINT:PRINT"       [13351]
  Tout rayon de pluie intercepte,
 augmente votre score.Alors BON CO
URAGE  car vous devrez (si possibl
e) tenir 3  longs jours."
1680 PEN 3:LOCATE 35,25:PRINT"ente [3334]
r":CALL &BB06:RETURN
1690 DATA 478,4,358,3,358,1,358,4, [4638]
319,4,284,3,284,1,284,6,358,2,319,
2,284,2,268,4,379,4,319,4,358,4
1700 DATA 239,2,239,2,284,2,213,6, [4197]
239,2,239,2,268,2,268,6,268,2,268,
2,319,2,239,6,268,2,268,2,284,2,28
4,4
```

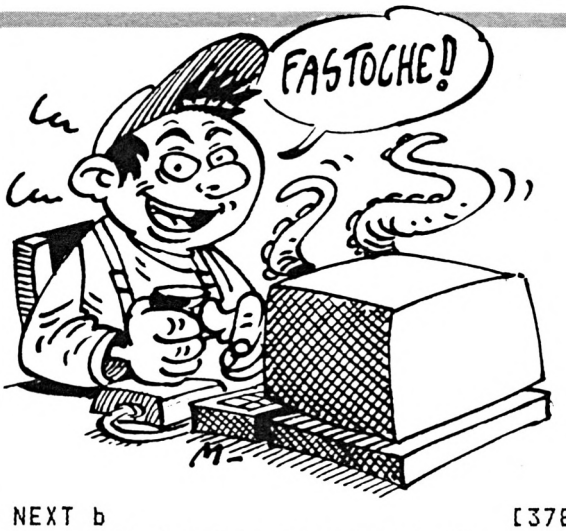
Intro musicale

Ce petit programme, adaptation de morceaux connus va, si vous prenez la peine de le saisir, vous éblouir et notablement agrémenter vos présentations.

Il suffit de taper le programme, le sauvegarder et le lancer. Si vous voulez épater vos amis avec les possibilités sonores de l'Amstrad, c'est le moment d'en profiter...

Ludovic JOMAIN

```
10 ' ******* INTRO MUSICALE ****** [748]
**
20 e=1:h=5:j=1:p=1:g=18              [1771]
30 ENV 1,4,-1,1:SOUND 1,95,24,15,1 [7037]
:SOUND 1,119,24,15,1:FOR a=1 TO 3:
g=g-3:RESTORE 40:FOR b=1 TO 3:READ
 n,m:SOUND 1,n,m,g,1:NEXT b:NEXT a
40 DATA 95,12,89,12,106,24           [764]
50 FOR a=1 TO 1000:NEXT a            [1143]
60 ENV 2,4,0,1,7,-1,1:ENV 3,24,-1. [5108]
25,0.5:FOR a=1 TO h:RESTORE 150:FO
R b=0 TO 15:READ c,d
70 IF d=1 THEN g=12 ELSE g=15        [1413]
80 IF d=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12,1 [1534]

90 SOUND 1,c,12,15,2:SOUND 2+16,0, [2495]
12,g,3,,d :
100 IF d=31 OR d=8  THEN g=15        [826]
110 IF j=2 THEN 130 ELSE GOTO 120    [2010]
120 NEXT b:NEXT a                    [1571]
130 IF e=1 THEN GOTO 150             [1200]
140 RETURN                           [555]
150 DATA 638,1,638,1,319,1,319,1,6 [5109]
38,31,638,1,319,1,319,1,638,1,638,
1,426,1,426,1,358,31,379,1,426,1,5
06,1
160 FOR k=1 TO 450:NEXT k            [1350]
170 RESTORE 240:FOR u=1 TO 32:READ [3042]
 v,w,x
180 IF w=1 THEN y=12 ELSE y=15       [1523]
190 IF w=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12, [1780]
1
200 ENV 5,4,0,1,8,-1,1               [995]
210 SOUND 1,v,12,15,2:SOUND 2+16,0 [3968]
,12,y,3,,w:SOUND 4+32,x,12,14,5
220 IF w=31 THEN y=15                [846]
230 NEXT u                           [363]
240 DATA 638,1,0,638,1,0,319,1,119 [7135]
,319,1,0,638,31,106,638,1,0,319,1,
119,319,1,0,638,1,127,638,1,0,426,
1,159,426,1,0,358,31,127,379,1,0,4
26,1,159,506,1,0
250 DATA 638,1,95,638,1,106,319,1, [5964]
89,319,1,106,638,31,0,638,1,0,319,
1,0,319,1,0,638,1,0,638,1,0,426,1,
0,426,1,0,358,31,0,379,1,0,426,1,0
,506,1,0
260 e=2:h=3:GOSUB 60:e=1             [2309]
270 j=2                              [414]
280 e=2:RESTORE 300:FOR b=0 TO 15: [2340]
READ c,d:GOSUB 70
```




```
290 NEXT b                           [378]
300 DATA 638,1,638,1,319,1,319,1,6 [5527]
38,31,638,1,319,1,319,1,638,31,638
,31,426,1,426,31,358,1,379,31,426,
31,506,31
310 e=2:j=2:RESTORE 560:FOR b=0 TO [3557]
 15:READ c,d:GOSUB 70
320 NEXT b:p=p+1:IF p=4 THEN 330 E [1617]
LSE 310
330 S=1:p=1                          [595]
340 e=2:j=2:RESTORE 570:FOR b=0 TO [3757]
 15:READ c,d:GOSUB 70
350 NEXT b:p=p+1:IF p=2 THEN 360 E [1298]
LSE 340
360 FOR w=1 TO 420:NEXT w            [875]
370 FOR j=1 TO 3                     [618]
380 k=1                              [192]
390 GOTO 530                         [419]
400 s=s+1:RESTORE 580:FOR u=1 TO 1 [2473]
6:READ v,w,x
410 IF w=1 THEN y=12 ELSE y=15       [1523]
420 IF w=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12, [1780]
1
430 ENV 5,4,0,1,8,-1,1               [995]
440 SOUND 1,v/m,12,15,2:SOUND 2+16 [4124]
,0,12,y,3,,w:SOUND 4+32,x/n,12,14,
2
450 IF w=31 THEN y=15                [846]
460 IF f=2 THEN RETURN               [1118]
470 NEXT u                           [363]
480 IF K=4 AND KIO=2 AND J=2 THEN   [888]
RETURN
490 IF j=3 AND m=0.891791045 THEN   [1867]
590
500 k=k+1:IF k=1 THEN 530 ELSE IF   [4101]
k=2 THEN 540 ELSE IF k=3 OR k=4 TH
EN 550
510 IF q=2 THEN RETURN               [926]
520 IF k=5 THEN NEXT j               [752]
530 m=1:n=1:GOTO 400                 [1112]
540 m=1.18905473:n=1.18905473:GOTO [2047]
 400
550 m=0.891791045:n=0.891791045:GO [2057]
TO 400
560 DATA 638,31,638,1,319,1,319,1, [5151]
638,8,638,1,319,1,319,1,638,31,638
,1,426,1,426,1,358,8,379,1,426,1,5
06,1
```

TRANTOR™

LE DERNIER SOLDAT DE L'ORAGE

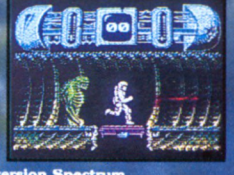
L'ordre du système solaire, préservé depuis des années par les habitants de Zybor, était en train de s'effondrer. Les corps planétaires environnants étaient de plus en plus mécontents alors que leurs exploits technologiques étaient à leur apogée. Zybor réagit de la seule façon possible pendant que l'avantage technologique était encore entre ses mains. Et donc Trantor fut sorti des rangs des forces guerrières où une propension à la brutalité et une nature rebelle ont assuré que ses talents ne se réalisent jamais dans tout leur potentiel. Ses certificats étaient parfaits, sa mission simple, conduire une bande de mercenaires hors le loi et écraser la puissance du nouveau monde NEBULITHORNE avant que sa menace atomique ne se transforme en un terrible cataclysme de conflit.

SPECTRUM +3
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD CASSETTE, DISQUE
CBM 64/128 CASSETTE, DISQUE
ATARI ST





Photos d'écran: version Amstrad



Photos d'écran: version Spectrum

GO!

LE LOGICIEL DE DEMAIN AU JOURD'HUI.

GO! (France) S.A.R.L. BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel. (16) 93 427144.

probe™

```
570 DATA 638,10,638,31,319,1,319,1 [4709]
,638,10,638,31,319,1,319,31,638,10
,638,31,426,1,426,31,358,31,379,10
,426,10,506,31
580 DATA 638,31,159,638,1,0,319,1, [7614]
106,319,1,0,638,8,119,638,1,0,319,
1,106,319,1,159,638,31,0,638,1,159
,426,1,0,426,1,106,358,8,119,379,1
,0,426,1,106,506,1,0
590 f=2:q=2:RESTORE 600:FOR u=1 TO [3565]
 16:READ v,w,x:GOSUB 410:NEXT u
600 DATA 638,31,159,638,1,0,319,1, [7234]
106,319,1,0,638,8,119,638,1,0,319,
1,106,319,1,159,638,31,0,638,1,159
,426,1,127,426,1,0,358,8,119,379,1
,0,426,1,106,506,1,0
610 tel=1:FOR bsw=1 TO 2:tes=2     [1665]
620 m=1:n=1:f=2:q=2:GOSUB 690:GOSU [7653]
B 700:m=1.19029851:GOSUB 690:GOSUB
 720:m=0.891061453:n=0.888268157:G
OSUB 710:GOSUB 700:GOSUB 710:GOSUB
 720:NEXT bsw:kio=2:GOTO 730
630 FOR u=1 TO 8:READ v,w,x:GOSUB  [4422]
410:NEXT u:RETURN
640 m=1.19029851:RESTORE 680:FOR u [7901]
=1 TO 16:READ v,w,x:GOSUB 410:NEXT
 u:m=0.891061453:n=0.888268157:RES
TORE 650:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:
GOSUB 410:NEXT u
```



```
650 DATA 638,31,106,638,1,0,319,1, [3633]
119,319,1,0,638,8,119,638,1,0,319,
1,134,319,1,0
660 DATA 638,31,119,638,1,0,426,1, [4129]
106,426,1,159,358,8,0,379,1,159,42
6,1,0,506,1,159
670 DATA 638,31,106,638,1,0,319,1, [3922]
119,319,1,0,638,8,119,638,1,0,319,
1,127,319,1,0
680 DATA 638,31,119,638,1,0,426,1, [3255]
0,426,1,106,358,8,0,379,1,0,426,1,
0,506,1,0
690 RESTORE 650:GOTO 630           [1134]
700 RESTORE 660:GOTO 630           [1164]
710 RESTORE 670:GOTO 630           [1586]
720 RESTORE 680:GOTO 630           [1099]
730 kio=2:f=1:GOSUB 370:FOR qwe=1  [10726]
TO 2:m=1:n=1:f=2:q=2:RESTORE 750:G
OSUB 740:m=1.19029851:RESTORE 750:
GOSUB 740:RESTORE 760:m=0.89106145
3:GOSUB 740:RESTORE 770:GOSUB 740:
NEXT qwe:GOTO 780
740 f=2:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:G [4021]
OSUB 410:NEXT u:RETURN
750 DATA 638,8,67,638,1,0,319,1,71 [7198]
,319,15,0,638,31,80,638,31,0,319,1
,89,319,31,80,638,8,0,638,1,0,426,
1,213,426,31,179,358,8,159,379,12,
179,426,1,213,506,31,0
760 DATA 638,31,67,638,1,0,319,1,7 [6849]
1,319,1,0,638,8,80,638,1,0,319,1,8
9,319,31,119,638,8,0,638,11,0,426,
14,0,426,17,0,358,21,0,379,24,0,42
6,27,0,506,31,0
770 DATA 638,31,179,638,31,0,319,1 [7825]
,119,319,31,0,638,8,134,638,1,142,
319,15,134,319,1,179,638,31,0,638,
31,179,426,1,0,426,31,179,358,8,11
9,379,31,0,426,1,119,506,31,0
780 FOR qwe=1 TO 2:m=1:n=1:f=2:q=2 [12846]
:RESTORE 800:GOSUB 790:RESTORE 800
:m=1.19029851:GOSUB 790:FOR sd=1 T
O 2:RESTORE 810:m=0.891061453:GOSU
B 790:NEXT sd:NEXT qwe:q=1:kio=2:f
=1:GOSUB 370:GOTO 820
790 FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:GOSUB [3265]
 410:NEXT u:RETURN
800 DATA 638,31,80,638,1,0,319,1,1 [6820]
06,319,1,89,638,8,80,638,1,89,319,
1,106,319,1,80,638,31,0,638,1,0,42
6,1,142,426,1,0,358,8,134,379,31,0
,426,31,119,506,8,0
810 DATA 638,31,179,638,1,0,319,1, [7789]
119,319,1,0,638,8,134,638,1,0,319,
1,119,319,1,179,638,31,0,638,1,0,4
26,5,142,426,8,0,358,13,134,379,19
,0,426,25,119,506,31,0
820 f=12:FOR g=1 TO 2:ENT -4,2,1,1 [8937]
,2,-1,1:ENV 4,15,-1,3.4:SOUND 1,63
8,f,15,4,4:SOUND 2+16,319,f,15,4,4
:SOUND 4+32,159,f,15,4,4:f=30:ENV
4,15,-1,3:NEXT
830 d=1:j=1:FOR a=1 TO 30:SOUND 1, [5429]
0,3,j,,,d:j=j+0.4:d=d+0.7:NEXT a
840 d=0:zF=12:FOR g=1 TO 2:SOUND 1 [8612]
,638,zf+d,15,2,4:SOUND 2+16,0,zf,1
5,3,,15:SOUND 4+32,0,zf,15,3,,15:z
f=45:ENV 3,15,-1,3:ENV 2,15,-1,4:d
=15:NEXT g
850 END                            [110]
```

Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin"—c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis—le plus difficile de tous et le roi des sports californiens—lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird®. Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!

California GAMES™

Présent au FESTIVAL DE LA MICRO



CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM+3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

U.S. GOLD

Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.

EPYX®

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

Musique

Juste un petit programme qui est l'adaptation d'un morceau célèbre de Jean-Michel Jarre (rendez-vous). Très court, mais très performant ! Branchez votre CPC sur la chaine HIFI et installez-vous pour un méga CPC-Concert...

Jomain LUDOVIC

```
10 '***** MUSIQUE *****                    [548]
20 w=15                                    [499]
30 ENV 3,14,-1,1:ENV 2,1,1,1,15,0,         [2381]
1,7,-1,1
40 FOR a=1 TO 15:b=b+1:c=c+1.3:SOU         [5333]
ND 1,716,23,12,2:SOUND 2+16,0,23,b
,,,c:SOUND 4+32,0,23,0:NEXT a
50 FOR tr=1 TO 2:tes=1:ENV 2,18,0,         [3515]
1,5,-1,1:z=1:RESTORE 270:FOR a=1 T
O 24:READ n
60 IF a=24 THEN ENV 4,20,0,1,3,-1,         [1805]
1
70 SOUND 1,716/z,23,14,2,1:SOUND 2         [5105]
+16,n,23,13,4:SOUND 4+32,0,23,15,3
,,w
80 IF w=15 THEN w=31 ELSE IF w=31          [2117]
THEN w=15
90 IF tes=2 THEN RETURN                    [1564]
100 NEXT a                                 [383]
110 tes=2:z=1.49790795:ENV 4,23,0,         [6160]
1:FOR a=1 TO 4:n=142:GOSUB 70:NEXT
 a:FOR a1=1 TO 12:n=159:GOSUB 70
120 IF a1=11 AND tr=2 THEN 140             [1283]
130 NEXT a1:NEXT tr:END                    [1210]
140 tes=2:n=239:GOSUB 70:n=179:z=1         [4349]
.3358209:FOR a=1 TO 15:GOSUB 70:NE
XT a:n=239:GOSUB 70:n=179:z=1
150 FOR a2=1 TO 16:GOSUB 70:IF p=1         [3130]
 AND a2=12 THEN 180
160 NEXT a2:p=p+1                          [986]
170 GOTO 50                                [384]
180 tes=2:RESTORE 280:FOR a=1 TO 4         [8235]
:READ n:GOSUB 70:NEXT a:z=1.680751
17:RESTORE 290:FOR a=1 TO 8:READ n
:GOSUB 70:NEXT a:z=1.3358209:RESTO
RE 290:FOR a=1 TO 8:READ n:GOSUB 7
0:NEXT a
190 tes=2:z=1.12225705:RESTORE 300         [6843]
:FOR a=1 TO 7:READ n:GOSUB 70:NEXT
 a:FOR a=1 TO 9:n=190:z=1.49790795
:GOSUB 70:NEXT a
200 tes=2:RESTORE 310:FOR a=1 TO 8         [4416]
:READ n:FOR b=1 TO 4:GOSUB 70:NEXT
 b:NEXT a
210 FOR fgh=1 TO 2                         [1128]
220 n=179:z=2:GOSUB 230:n=179:z=1.         [4410]
68075117:GOSUB 230:n=179:z=1.33582
09:GOSUB 230:n=179:GOTO 250
```



```
230 FOR a=1 TO 10:GOSUB 70:NEXT a:         [2265]
240 RESTORE 320:FOR a=1 TO 6:READ          [2983]
n:GOSUB 70:NEXT a:RETURN
250 z=1:FOR a=1 TO 16:GOSUB 70:NEX         [1789]
T a
260 NEXT fgh:GOTO 50                       [1202]
270 DATA 239,239,239,179,142,142,1         [3829]
42,239,134,134,142,239,239,239,239
,179,134,134,142,239,239,239,239,1
42
280 DATA 190,179,190,179                   [949]
290 DATA 213,213,213,213,190,179,1         [1795]
90,179
300 DATA 134,134,142,142,159,159,1         [1564]
79
310 DATA 319,239,179,134,119,119,1         [1662]
19,119
320 DATA 159,142,134,142,159,142           [824]
```



PETITES ANNONCES

VENTES

Vends CPC 664 couleur + 1 original + 20 jeux, le tout 3.200 F. Etat neuf. Tél. 46.55.25.55 (Après 18 h en semaine), demander Paul. (Région 92120 Montrouge).

Vends 6128 Mono + adap. Peritel + 2 joysticks + 200 softs dont nouveautés (Word Games, Paper Boy, Barbarian) 2 500 F. O. Duran, 4 ch. du bas des Ormes, 78160 Marly le Roi. Tél.39.16.47.74.

Vds 6129 coul.+ bte rang. + revues, livres + 2 joysticks. Valeur 15.000 F. Cédé : 4.000 F. (Cadeau: Atari 2600 + 6 k7 valeur : 1.500F.). Tél. 39.75.76.56. après 7 h.

Vds imprimante Epson LX80 TBE + Donne papier + si amstrad donne câble centronics. 2.200 F. à déb. Tél. 24.27.28.75. Himbert David, 5, rue S.-Allende, Apt.92, 08200 Sedan.

Vends synthétiseur vocal SSAI pour Amstrad 464 + originaux de Océan US Gold et Imagine en k7. Achète pour 1.200 F. lecteur Jasmin 5" 1/4. Faire offre au 62.96.39.01. Demander Marc

Vends CPC 464 couleur + joystick PRO 500 + 30 cassettes (50 jeux) 2 500 F. Tél. 92.23.12.90. Betbeder Stéphane. Les Vigneaux. 05290 Largentierre.

Vends CPC 464 couleur: 1.900 F + 3 JEUX K7 (Spitfire 40 - Eden blues - Explorer): 30 F pièce. Tél. 48.93.25.18. St-Maurice (94).

Vends, discologie à 50 F, turbo copy à 30 F et plein d'autres logiciels (Bob Winner, Prohibition). Cherche correspondants sur Versailles. Tél. 30.24.21.02. Viroflay.

Vds CPC 464 Mono + DDI1 + Disquettes + 10 jeux + joystick Prix : 3.500 F. -Tél. 90.41.95.88 après 18 h.

Vends moniteur couleur CTM 640 pour CPC 464 ou échange contre DMP 2 000 cause double utilisation. Prix 1.500 F. Franck après 20 h au 42.39.24.40.

Divers, vends jeux électroniques 25 F. pièce (Ball - Octopus - Snoopy - Hamburgershop - Shark Hum) Galaxy II: 200 F. Topy (Arcade Attack): 100 F. Tél. 48.52.82.35, Choisy le Roi.

Vends CPC 664 mono + disquettes + jeux + revues peu utilisés 1 800 F à débattre. Tél. 43.88.48.11.

Vds CPC 6128 couleur + magnéto + livres + RS 232 + Revues Amstrad + Graphic City + Echo Sofft + Salut l'Artiste + meuble: 4.000 F. Logiciels disk récents, à partir de 80 F. 42.42.43.92 le soir

Vends Drive DDI-1 + cordon + env. 50 jeux 1 000 F. + drive Amsd + (1 Mega) + 100 jeux: 1 000 F. Tél. 66.80.70.29 après 18 h. Demander Jérome.

Vds CPC 6128 couleur + Quick Shot servi 3 mois 3 500 F. + imprimante DMP 2 000 servi 3 mois, 1 400 F. Tél. 42.63.03.43 Paris. Répondeur si absent.

Vends imprimante DMP 1 + Amsword + CPGraph + Hardcopy + Scriptor + 1.000 feuilles : 1 100 F. Tél. 33.25.75.83, Bellanger Fabien. Orne (Prix à débattre).

Vends lecteur 5" 1/4 d'origine - 360 Ko - Etat neuf Tél. 30.37.33.95 après 19 h. Prix: 1.200 TTC.

Vds lecteur 5"1/4 Jasmin double face et double densité pr gamme CPC + 20 disquettes pleines de jeux. Prix: 1300 F. Vends Dams + livre assembleur 250 F. Tél. 47.85.13.98

Vds 464 couleurs + DDI-1 + 120 disc + est. 64 Ko + Amx Mouse + RS 232C + crayon optique + imprimante + Amx page maker, DBase II (originaux) Donne collect. Micro application de n°1 à 19 + livre s/Pascal. Le tout 6 000 F. (à débattre) Tél. 30.64.48.56. Eric après 18 h.

Vd Amstrad PCW 8512 + Imprimante excellent état + logiciel Locoscript + CP/M + Prix 3 900 F. Bignon. Tél. travail: 46.70.00.21. Domicile 48.37.03.91. après 19 h.

Vds CPC 664 couleur + disks + joystick + 30 utilit. + 20 jeux + traitement de texte: 3 300 F. Tél. 69.49.32.09.

Vends Amstrad 464 mono. Acheté jan. 87 + synthétiseur vocal + adaptateurs peritel TV + logiciels le tout 3 900 F. Tél. (1) 43.63.73.95. A partir de 17 h 30 sur région parisienne.

Pour Amst. vends jeux: Army Moves, Ocean All Star Hits, Barbarian, Bomb Scare, Cyclu, Despotik Design, James Bond, tous originaux sur k7. Sylvain Caillouel. Tél. 32.35.87.15.

Vends Amstrad CPC 6128 Mono + joystick + magnéto + cordon + cassettes + 50 jeux sur disquettes + livres. 3 500 F. Tél. 48.73.10.16. Demander Ludivine. 4 Place Leclerc, 94130 Nogent s/Marne

Vends CPC 6128 mono avec adapt. couleur MPF2 + joystick + nombreux jeux + utilitaires + livres + câble magnéto, le tout 3.000 F. Tél. 42.40.14.23 après 18 h.

DDI 7 livres + 72 disc (Prog. & jeux) 3 000 F. Ramdisc + Romdisc + CPM3 + 15 Disc. 1 500 F. Impr. MT80 1 500 F. Revues Anglaises + livres anglais & français. Liste sur demande. Langlois 15, bd Lénine, 93290 Tremblay. Tél. (1) 49.63.02.73.

Stop! Vends 6128 chrome + 30 disk Px. 3.000 F. Jasmin AM5D + + 120 5" 1/4 Px. 1 900 F. DMP 2 000 Px. 1 600 F. Lecteur k7 + câble Px.: 350 F. + Divers... Tél. 39.50.57.59. Dép. 78.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome, clavier français, sous garantie (achat 12/86) + utilitaires d'origine + manuel. Parfait état, très peu servi. Cause double emploi. 2 600 F (à débattre). Système Expert (Expertis), notice en français. Valeur 500 F. Vendu 300 F. Tél. (16.1) 46.78.74.51 à partir 17 h ou le samedi.

Vends 464 coul. + DDI1 + Jasmin 1Mo + 100 revues + 10 disk vierges + 150 jeux + 15 originaux + doubleur joy + 1 joy speed king + 3 livres pour programmation: 5 000 F. à débattre. Tél.47.41.91.36 (Nicolas).

464 Mono + péritel + lightpen + livres + meuble: 2 500 F. Revues française et anglaise 10 F le N° - Livre français & anglais: 80 à 200 F. Langlois 15, bd Lénine, 93290 Tremblay. Liste sur demande. Tél. (1) 49.63.02.73.

Exceptionnel CPC 6128 coul. - Neuf garantie jusqu'au 03.12.88 , 2 joysticks + 33 jeux récents (logiciels originaux) + housse, complét. 5.500 F. Jean-Christophe. Tél. 39.58.70.76.

Affaire: vends lecteur vortex 5 pouces 55 garantie + disks + 600 JEUX + ROM. Tél. 48.93.11.93. Soir urgent. Prix 2 800 F.

Vends MO5 + lecteur de cassette + crayon optique + adaptateur péritel pour branchement sur prise antenne + manuel du MO5 + 6 logiciels. Prix: 1 750 F. Tél. 33.51.56.86. Après 19 h.

Vends Mirage Imager neuf 300 F. Tél. 63.03.63.06. Après 20 h.

CPC 464. Vendez vos originaux ou vos créations à vos prix. Doc contre 2 timbres à 2,20 F. CEM, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

Vds Amstrad CPC 6128 monochrome + câbles + une dizaine de logiciels de jeu sur cassettes et disquettes le tout en T.B.E.: 2 000 F. Tél. 20.90.27.97 en soirée.

Vds TI/99/4A + adapt. TV + 2 modules + joysticks + câble magnéto, etc...: 800 F. ou échange le tout + moniteur mono contre moniteur couleur. Appelez le 75.72.23.43.

Vds CPC 664 + imp. SP 1 000 A + Joyst. + 29 disks pleins + nbrx magazines: le tout bradé à 5 000 F. Tél. 34.75.31.11. Olivier après 19 h. Dpt 78

Stop! Vds Schneider CPC 464 coul. + plus de 100 logiciels + revues + joystick pro. 500 + une franche poignée de main. Le tout 2 500 F. (à débattre). Laurent après 19 h au 51.38.62.80.

Vds disquettes originales: autoformation à l'a ensembleur avec livre: 200 F. Gauntlet + Deeper Dungeons: 200 F., MGT + 5e Axe: 190 F., Galivan: 80 F. Tél. 43.78.00.43 après 18 h.

Vends jeu Passagers du vent, 1 disk état neuf + cahiers d'Amstrad 4 spécial listing. Tél.89.80.03.51. entre 18 h et 20 h 30.

Vends urgent moniteur GT 65 monochrome pour CPC 464 peu servi + housses + lunette protectrice, le tout: 800 F. Tél. 45.99.32.93. après 19 h, demander Frédéric.

Urgent affaire! moniteur 6128 couleur et tuner TV sous garantie. Possible vente spérarée. Cadeau lecteur k7 avec câble 6128 si achat groupé. Tél. 48.66.37.32. Sébastien Vanackere. 93600 Aulnay sous bois

Vends CPC Amstrad 6128 couleur encore garanti 6 mois + jeux + joystick + revues, valeur 5 000 F., prix: 3 700 F. Cause départ outre-mer. Tél. (1) 39.53.65.71.

Vds logiciel sur disk pour Ams. 3D-Voice Chess = 210; Pacific = 140; Fer et Flamme = 220; Crystal Castles = 100; Flash = 160. P. Marion, 6, Rue «Chambord», Besserette, 15100 Saint Flour. Tél. 71.60.20.70.

Vends CPC 464. + housses + DI 1 + 60 jeux + Nbrx magazines, le tout: 3 700 F. (A débattre), ou séparément. Tél. 43.37.10.31. M. Salles Sébastien, 28bis, rue Daubenton, 75005 Paris

Vends CPC 6128 Monoch. + joystick + câble magnéto + nombreux jeux et utilitaires, le tout: 4 490 F. Tél. 42.00.72.70.

Vends CPC 6128 couleur avec manuel + qqs revues très peu servi, Prix: 3 000 F. Tél. 42.01.66.57 après 16 h.

Vds CPC 664 couleur très bon état + synth. vocal technimusique + Nbx logiciels. Prix: 4.000 F. Jalaber Bertrand, route de Tournedos, Quittebeuf 27110 Le Neubourg. Tél. 32.34.03.52.

Vends CPC 464 couleur + 2 joysticks + nombreux jeux + revues livres : 2 000 F. Tél. 69.41.08.46.

Vds originaux DBase 2 + manuel: 350 F., Turbo Pascal + Tutor: 500 F., Textomat: 150 F. Graph-X: 150 F. Chess 3D: 150 F, pour 6128. A Ritter. Tél. 33.57.41.02 ou WE 99.97.68.22.

Vds PC 1512 DD Mono + joystick + 3 jeux. Le tout pour 7 000 F. à débattre. Tél. 75.67.66.31. à partir de 19 h.

Vds DMP 2 000 09/86: 1 000 F.; CPC-MAG3-19 + compil.: 200 F.; Amstrad.mag 3-19: 150 F., microstrad 1-6: 100 F. A. Ritter Tél. 33.57.41.02. ou 99.97.68.22 WE.

Urgent!! Vds imprimante Epson DP 80 (avec raccord): cause double emploi. Bon état, très rapide (140 CPS). Prix: 2 500 F. (Peut-être moins) + logiciels + ruban + rame de papier... Tél. 48.86.50.90. Demander Yann.

Vds CPC 6128 couleur + DMP 2 000 + 400 programmes (jeux + utilitaires), plus de 55 disq. pleines, T.B.E. Téléphoner à Raphael au 43.58.11.16.

Cause vente CPC 6128 Vds logiciel & util.; DBase II DBCompiler multiplan Semword etc... + Doc, Nbreux jeux. Prix très intéressant. Tél. 46.33.02.16. après 18 h 30. Demander Franck (17380).

Vends ordinateur Vidéopac C52 Philips: 450 F. Valeur 900 F. + Vds 8 jeux Vidéopac: 800 F. Valeur: 1 600 F, le tout 1 200 F. Tél. 54.32.34.65 après 18 h.

UNIQUE! Vds interface fishertechnick et kit robot pr Amstrad (464, 664, 6728) sous garantie. Tél. 60.17.37.50.

Amstrad 464 Monoc. + 200 jeux + 30 livres prog. + 2 joysticks. prix à déb.: 2 150 F. Grégory (1) 43.75.64.40.

Vds 6128 couleur + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + joystick + livres: 5 000 F. Imprimante Fuji PD80: 1 500 F. Tél. 69.43.10.44. après 19 h.

Vds CPC 664 couleur: 2 990 F. Tél. 90.25.63.61.

PCI512 rech. Gest. Bancai., Gest. document, Macadam, Bumper, util. story Bord, Silent Serv, GP, Passagers du vent, Prohibition, HMS BOB Winner, SRAM, Trivial. Viallard. H.B. (1) 45.90.21.84.

Vends CPC 6128 couleur 1 an + 20 disquettes (100 jeux + Nb. utilitaires) + joystick + 24 revues Amstrad + Nb. livres. Ensemble: 3.600 F. Tél. 78.57.37.61. D. Augoyat 17, ch. des Mouilles, 69290 Grezieu La Varenne

Vends CPC 664 CLR (9/85) + 64 K dK. Tronics + 120 logiciels (30 discs) + 30 revues (Amstrad Mag.Tilt) + 1 joystick. Prix imbattable: 3 200 F. Tél. 42.40.92.36 (Stéphane Mey) après 18 h, Paris.

Vends lecteurs de disquettes 5" 1/4 neufs pour Amstrad, double face. Prix: 1 600 F. (360 Ko) et 1 800 F. (720 Ko). Tél. 42.08.11.28. Paris.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteurs 3 P DDI1 et 5 P 1/4, Vortex F1X + extension mémoire 512 K SP512 + synthétiseur technimusique + très nombreux jeux. Tél. 43.06.23.97.

Vds Amstrad CPC 464 (Schneider), T.B.E, cause achat 6128, + livres et revues + manuel d'utilisation + 1 joystick + Nbx locigicels + clavier amélioré. Acheté en 86. Tél. 38.93.18.70.

Vends CPC 6128 couleur sous garantie + logiciels (OCP Art Studio - Jeux - Discology) + joystick Switch Joy SJ2 + manuels. Prix except. 3 000 F. Pierre. Tél. le soir après 18 h, 43.55.38.75

Vends 6 jeux originaux de 30 à 90 F + un synthétiseur vocal technimusique à 350 F + les N°8 et 17 de micro application à 100 F chacun. Dem. Gérald au 90.66.00.48. vers 18 h.

Vends logiciel d'échecs en Basic, non protégé (possibilité de lister le programme): 80 F. Drugmanne Didier, 12, rue du Docteur Roux, 27000 Evreux.

AV CPC 6128 coul. S/Gar. + 30 disk et jeux + souris + multiface + synthé. vocal + joystick + 5 livres + 50 revues. Val.: 8 700 F. Le tout 5 500 F ou séparés. Faire offre au 39.50.57.20 après 19 h.

Vds 664 mono + joystick + 12 disk 3" (2 500 F) + lecteur Jasmin AM5D + E + 41 disk 5"1/4 (200 jeux): 1 500 F. Tél. 89.58.87.69 uniquement Région Alsace.

Vds VG 5000 6 jeux Philips, alimentation manuel,4 livres, 2 joysticks, prise péritélévision. Etat neuf. Tél. 43.46.74.58. après 20 h. Paris 12e. Prix: 1 000 F.

A saisir Amstrad PCW 8512 Moniteur + clavier + imprimante neufs + garantie. Neuf 5.930 F, cédé à 4 500 F. Tél. 93.58.66.26. 19 h à 21 h.

Vends CPC 6128 couleur + lecteur k7 + 2 joysticks avec 50 disc.; Nbx jeux et utilitaires avec notices + 5 livres et revues en parfait état: 4.000 F. Philippe au 43.25.00.79.

A saisir Vds CPC 464 couleur + Nx logiciels, le tout en très bon état. 1 700 F. Tél. 42.01.34.12.

Vends Amstrad CPC 664, moniteur couleur + extension 64 k DK-Tronics + 26 disks nouveautés (paperboy -Barbarian - métrocross. etc...) + 3 manettes dont 1 avec doubleur équipé de microswitch + livres d'utilisation + nombreux Amstrad-magazines + lunette astronomique (le tout avec factures - valeur 9 000 F. cédé à 5 000 F). Contactez M. Rebba. Tél. 43.53.14.57

Vends k7 neuves 30 à 50 F. pièce Winter-games, Impossible mission, Spy VS Spy, International karaté, Bomb Jack, Leader board, Crafton & Xunk, The way of the tiger, Commando, etc... Demande Thierry au 42.53.10.77.

Vends C64 péritel-Pal de janvier 85 + lecteur k7. + notice + livre et documents + 101 programmes. Peu servi. 1 900 F. Tél. 75.46.61.89. Lionel. Drôme, Lyon, Grenoble.

Vends CPC 464 + DDI-1 + Mirage image + synthé. vocal + 2 joysticks + 25 disquettes + nombreux jeux cassette azimutage + 50 revues: 5 500 F. à débattre. Tél. 48.84.19.75. Pascal

Vends Apple II E - moniteur vert -lecteur 5 1/4 - nombreux logiciels. Prix à débattre. Tél. 82.50.67.95.

Amstrad CPC 6128 moniteur couleur à vendre neuf acheté en avril 87. Prix: 1 300 F. à débattre. Urgent. Tél. 45.85.81.18. Paris 13e.

Vds CPC 464 monochrome + lecteur de disquettes + logiciel série avec cordon de liaison

minitel + nombreux logiciels + joystick + livres. 3 000 F. Tél. 30.51.58.19

Urgent 464 mono + souris AMX + doc + jeux (Elite) 1 500 F. Tél. 47.60.20.66, demander R. Xavier. Bois-Colombes

Vds Imprim. DMP + 3 rubans neufs + copie d'écran T.B.E. 1 000 F. Tél. 60.19.78.39. h.d.b. M. Debray

Vends 24 originaux 30 F./P.: Starglider, Army moves, Thanatos, etc... et aussi 4 compilations 35 F./P.: Million 3, Gold hits 1, 2, Amtix accolades. Tél. 48.74.24.69. (Patrick).

Stop. Vds jeux Amstrad CPC 6127 Disquette. Airwolf + Bomb Jack + Commando + Franck Bruno Boxing: 97 F. Scooby Doo + Fighting Warror + 1947 + Antiriad + Willy 2 + Duet + Split personalities: 95 F. Tél. 61.09.16.81. jeudi, mardi Ap. 19 h.

Attention nouvel arrivage de kits d'adaptation lecteur 5 1/4 pour 464 - 664 - 6128 - (Alim. + cordons + drive avec commutation de face par inter) 1 000 F. tout compris. Pour tous renseignements 39.72.68.66 après 18 h.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur sous garantie clavier Azerty + joystick + nbx jeux, le tout: 3 200 F. Tél. 43.47.27.86 / 43.07.44.97, après 19 h.

Vends CPC 464 monochrome + nombreux jeux + joystick + livres de programmes. Etat neuf. Prix entre 2 000 et 2 500 F. Acheté 3 500 F. Tél. 46.04.65.09. Adresse: Gravelle Nicolas, Chevanceaux, 17210 Monlieu la Garde

Vends PC 1512 SD monochrome complet, très peu servi, 4 600 F. Tél. (1) 60.84.83.06. Essonne

Vends CPC 464 couleur + extension 512 K + DMP2000 + lecteur disquette + livres et plus de 100 logiciels. 5 500 F. Tél. 43.05.50.47.

Vends disks originaux; état neuf: Tobrouk, Masque, Barbarian, Silent service, Tempest, Explorateur 3, etc... Prix intéress. Tél. 21.29.95.96. (le soir). Région de Lens (62000).

Vds imprimante DMP-1 avec crayon optique adapté LP-1. L'ensemble 900 F. Vds extension 64 k core avec logiciel et câble: 200 F. Tél. 94.41.76.75.

Vends livres MA, Sybex, PSI Amstrad + logiciels originaux T.B.E 1/2 prix. Vends 2 joysticks + doubleur T.B.E 180 FF. Vends revues pour Amstrad T.B.E 1/2 prix. S'adresser à François Bezard au 30.71.40.78 après 18 h.

Vends CPC 464 mono + jeux + raccord CPC/minitel + joystick. Etat neuf. Prix: 1.000 F. Tél. Philippe au 34.77.41.83 après 19 h. Région parisienne

Vds CPC 464 couleur + joystick pro. 5000 + 30 jeux + Amstrad mag. 1 à 20 CPC Tilt Micro Strad, etc... le tout 2 500 F.: Tél. 64.96.52.83 après 18 h (Corbeil Essonnes)

Vds CPC 6128 monochrome avec imp. DMP 2000, joystick, logiciels, discs, etc... acheté 2e trim. 87. Valeur 6 500 F. cédé à 3 900 F. Thierry au 45.75.05.90 (Paris 15e).

Vends CPC 6128 monochrome garanti 6 mois + joystick + 2 livres + 40 hebdogiciels + 1 Amstrad Magazine + 140 jeux récents + copieurs + boiter rangement. Le tout: 4 000 F. Bruno, 64.95.85.84

Vends notice 6128 neuve et commodore C64 T.B.E. Cherche urgent notices DAMS, ZEN, ZEDISII contre disquettes utilitaires ou jeux, au choix. Bedain. Tél. 49.66.40.04. H.R.

Vends logiciel DI-Base 2 pour PCW 8256: 400 F. Imprimante Brother 1009 pour CPC 464 - 664 - 6128 Amstrad ou échange possible: 1.200 F. M. Cusson. Tél. 30.38.38.01.

Vends CPC 464 Coul. + DDI1 + DMP 2000 + Nbreux programmes et revues, le tout en très bon état. Prix à débattre. Tél. 67.71.07.18. Demander Bruno après 20 h.

Vds CPC 6128K couleur + joystick + 47 jeux sur disquettes + 1 magnéto avec quelques cassettes de jeux. Le tout d'une valeur de 6 500 F. vendu 3 500 F. Tél. 45.26.61.93.

Vds aussi cause 5"1/4 100 discs 3" pleins à craquer: 50 F. l'un, RS232: 400 F. Recherche possesseurs nouveautés exclusivement pour échanges sur Jasmin ou mieux sur 3".

Vends 6128 monochrome + joystick + 30 revues + 60 d7 pleines dont DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Discology - Art Studio - Hercule, Les passagers du vent, Sinéclap - Trivial Pursuit - Fer et flamme, le tout 4 500 F. Tél. 30.45.12.22. M. Lollioz.

Vends Imprimante Star NL10. Etat neuf sous emballage d'origine: 2 500 F. Tél. 48.05.72.78. le soir tard. Jeanne.

Programmes maths inédits, pro: matrice, équation, polynome, courbe. Basic, turbo-Pascal. Non protégés. Aussi moniteur disk avec des assembleur. Tél. (1)43.38.62.71. R. Cabane.

Vends Amstrad CPC 6128 monoch. + joystick + câble magnéto + Nbrx jeux et utilitaires. Le tout 4 490 F. Michel Tél. 42.00.72.70.

Vends Prog. Vies infinies (Scoobidoo, Commando, Hydrofool, etc.). Plans, trucs et astuces. Sébastien. Tél. 43.37.10.31. Salles Sébastien, 28 bis, rue Daubenton, 75005 PARIS.

Vends CPC 464 monoc. + 512 Ko + adapt. péritel + souris + lect. 3" et 5" 1/4 + joyst. + T. Graphique + crayon optique + logiciels (utilitaires et jeux): 5 000 F. Répondeur Tél. 43.34.08.95.

Vends 6128 couleur + magnétophone + cordons: 3 000 F. le tout. Tél. 39.88.63.91. de 9 h à 13 h.

Vends magazines CPC N°1 à 16, disks superpaint microgestion. Tél. soir 47.51.49.09.

Vends CPC 6128 coul. + joystick + nombreux: doc, utilitaires, jeux éducatifs + lecteurs 3" (DDI/FDI) + k7 autoformation à l'assembleur. André (1) 48.34.72.10. 93 Aubervilliers après 18 h.

Vends CPC 6128 couleur + 50 disquettes 3 pouces cause achat PC1512. Prix: 4 000 F. Contacter M. Kermarrec. Tél. 47.38.86.66 Paris (H. Bur.). Visible à Créteil (94).

Vends CPC 464 couleur neuf: 2 500 F. + livres + cassettes jeux. Tél. 48.49.66.41 après 19 h.

Urgent! vends disks pleins (100): Sram II, Zombi, Arkanoïd, Billy, Sapiens, Leader Board: 90 F. pièce ou 100 F. 2 jeux. Les 8 premiers appels gagnent 1 jeu. Vends discology...: 150 F. Demander Gilles. Tél 33.38.63.61, après 19 h.

Vds jeux k7 originaux: Arkanoïd Sentinel, Expresse raiders, Asterix Antibird, Compilation Gremlin, Amstrad Gold Hits II: 60 F. un ou 400 F le tout, à débattre. Tél. 39.65.41.99.

Vends: Initiation au Basic CPC: 100 F., Echo soft disk: 200 F., Balade outre Rhin disk: 200 F., Winter Games k7: 50 F., The way k7: 50 F. Clefs pour Amstrad, vol.1: 100 F. ou lot 500 F. Lionel au 77.68.01.71.

Vds CPC 6128 couleur + joystick + jeux (Ikari, Enduro Racer, Orphée, ect...) T.B.E vendu 4 000 F. à débattre. Appeler Cyril au 47.51.65.46 après 21 h.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disks + crayon optique + 13 disks 3" + 10 logiciels k7 + 3 livres + revues: 3 500 F. Contacter Philippe Lagarrigue, 3, rue Verdi, 75116 Paris. Tél. 45.20.67.71 de 18 h à 20 h.

Vends lecteur 5-1/4 1 méga 80 pistes pour CPC-464/664/6128 en lecteur A et/ou B. 1.500 F. Banlieue Lilloise. Tél. (Entre 19 et 20 h) au 20.75.27.09. Demander Jean-Marie.

Vds CPC 464 à k7. couleur 200 prog. + boîtier TV. 2 joysticks + manuels. Bon état. Prix à débattre. Demander Abel au 61.40.13.36 (soir) ou 61.87.41.19 (H.B.).

Vds 6128 coul. + 250 log. (news) + joy speedking + revues: 2 500 F. Tél. le soir: 39.76.34.69. J'habite au Vésinet.

Vends originaux k7 464 Tobrouk, Amélie minuit, Boulder Dash, Bruce Lee, Empire, Marche à l'ombre, Pyjamarama, Sapiens, Sorcery, Survivor, Yie ar Kungfu: 500 F. Tél. 39.89.88.82.

Vends adap. MP2F: 370 F; Moni.GT65 (vert): 700 F. (les 2 garantie 3-8-89); câble pour brancher Ams. mono. sur télé coul. péri.: 150 F.; magnéto: 100 F. Joys.: 50 F. Tél. 93.39.55.79.

Vends imprimante Canon PW 1080 A, état neuf, 3.000 F. Tél. 42.41.61.04.

Vends Amstrad CPC 464, couleur + livres et revues + nombreux jeux + joystick + enceintes très bon état. Le tout, 3.000 F. Tél. 42.96.52.35, ainsi qu'un synthétiseur vocal.

Urgent ! Vends, Amstrad CPC 464, couleur, bon état + jeux + joystick + assembleur + livres. Le tout à débattre, 2.000 F. Tél. 43.74.79.42. Demander Benoît.

Exceptionnel ! Cause départ, vends CPC 6128, couleur. Etat neuf. Juin 87. Garantie 8 mois + 5 disquettes dans boîte d'origine. Prix : 3.500 F. Tél. 45.39.61.41. A toutes heures, demander Guillaume.

Vends DMP 2.000, sous garantie : 1.300 F., originaux de Fer et flammes :100 F., Passagers du vent : 100 F., Discology : 150 F. Tél. bureau : (1).39.02.92.95, Domicile : (1).30.43.59.25.

Vends pour PCW : interface joystick, MX 770 200 F., Igenecar : 50 F., 3 Dclock chess, colossus 4, Amstramdames : 55 F. l'un. Contacter Vincent au 53.41.09.61, après 17 h.

Vends CPC 464, couleur : 2.000 F., monochrome : 1.250 F. + Programme Assembler + cours de solfège + Master Chess + Turbo-Tutor + Turbo-Pascal, 50 % du prix neuf. Tél. Charpentier : 64.06.66.66. P. 27.03.

Vends CPC 464, couleur + 2 housses + 50 supers jeux k7 (Zombi, Gauntlet, etc...) + joystick prof. + boîtier range k7 (tous les jeux) + revues (Amstar), le tout en excellent état : 2.000 F. Tél. le soir, 46.71.58.45. Demander Arnaud.

Vends logs originaux, k7 et disc, ainsi que livres et revues. Possibilité échange contre Mat. Cotte Christian, la Résidence du Parc, Les noisetiers, 38430 Moiran. Tél. 76.35.44.08.

Urgent, vends CPC 464 mono. + joysticks + livre + 50 jeux (Paper Boy, Xevious, Gauntlet...), le tout : 3.500 F. Prix à débattre. M. Bonnier Cyrille, 30, rue Diane, 44300 Nantes. Tél. 40.76.59.98.

Vends K7 Amstrad (Acroj, E.T., Alien, Jail Break, Sigma 7, Storm) : 50 F. pièce, sauf Storm : 15 F. Contacter Mathieu au 39.65.46.17.

Vends imprimante Canon PW 1080 A, état neuf : 2.500 F. Tél.à Christine au 48.08.40.05. après 19 h.

ACHATS

Achète CPC 6128 mono ou couleur. Cherche PC 1512, et logiciel pour synthétiseur vocal Technics, et tous logiciels éducatifs, contre échange de 400 jeux et utilitaires. Tél. 23.70.26.01., après 20 h.

Achète ou échange contre 400 logiciels tout lecteur de disquette même irréparable ou endommagé pour CPC. Recherche également correspondants pour échange logiciels sur CPC et PC 151 2. Contactez Balsollier Alain, Flaxieu 01300 Belley. Tél. : 79.81.16.63.

Achète CPC 6128 couleur + disquettes de jeux à un prix de 2 800 F. Tél. : 94.27.15.28.

Cherche clavier CPC 6128 couleur (bon état) et de préférence azerty avec manuel et CPM. Prix : moins de 1 000 F. Faire offre à Sylvain 32, rue du Bois, 91605 Savigny/s/Orge.

Urgent achète notice utilisation pour CPC 6128 de masterfile (cause perte originale). Faites vos offres à Samuel Lamarque 22.75.16.38 après 18 h SVP merçi.

Cherche pour CPC 6128 ODD-JOB. Aubarbier Henri. Pont du Roy, 16330 Vars.

Achète CPC 6128 couleur clavier Qwerty : environ 3 000 F et lecteur 5'25. Vortex : 1 800 F. Tél. : 94.57.21.34. Après 18 heures.

Cherche souris AMX même très mauvais état ou ne marchant plus. Cherche aussi 6128 Max. 2 200 F ainsi que Interface Mercitel. Tél. : (16-1) 47.49.70.25. Après 18 h. Demander Lilian, 92500 Rueil.

Achète clavier seul 6128 cherche logicies nouveautés. Tél. : 46.34.51.13. Teh Hooi Chueen 181, rue de la Grande Chaumière, 75006 Paris.

Achète moniteur couleur pour CPC 6128 récent. Etudie toutes propositions. Tél. : 86.32.50.83, demander Valéry, Yonne.

Nice recherche PC 1512 SD ou DD couleur dans toutes régions. Faire offre au 93.77.00.10. Demander Nicole.

Cherche imprimante pour amstrad 6128 DMP 2000. Teyssier Guillaume. Tél. : 45.20.89.79.

Achète programmateur EPROM Jagot & Léon. Réf. E 107. Faire offre M. Régis J. N° 17, rue du Chenêt, 25230 Dasle. Tél. : 81.34.45.05.

2000 questions
44 règles

Réussir en ORTHOGRAPHE

avec la disquette de LOGICIEL 44
assistance en cas d'erreur
utilisable dès l'age de 7 ans
enregistrement des résultats
visualisation des progrès
testée avec plus de 300 élèves
rédigée par des enseignants
compatible AMSTRAD 464,664,6128
en démonstration à AMSTRAD EXPO
prix: 120 F+frais de port 20 F

Nom:
Adresse:

commande disquette à 120 F + 20 F de frais de port
Je joins un chèque de F à l'ordre de
LOGICIEL 44 5 rue des grands courtils 44400 REZE

AMS 10/87

DIVERS

Club Amstrad 95 Montigny Tél. 39.97.70.42. en direct mercredi 17 h à 19 h, samedi 14 h à 18h. En semaine répondeur. A votre disposition: 6 CPC 464, 3 PCW 8256, 32 consoles sur SPS5, etc... Aides, conseils, stages, littérature.

Vous avez perdu docs ou notices. Je vous les procure pour un coût très modique (Photocopies). Rens. Tél. 31.74.57.16 ou Pilet L. 6, res. du Chardonneret, 14000 Caen.

Cherche correspondants sur disq. (possède News) Réponse assurée. Ecrire à Milon Renaud, 149 boulevard Faidherbe, 59280 Armentières.

Cherche plans Batman et Head over Heels pour PCW si différence. Téléphone soir, Paris 43.72.85.81

Possibilité de gains extraordinaires. Pour recevoir doc. gratuite + 3 cadeaux gratuits, écire à: Zappela, Sagelat, 10 As, 24170 Belves (joindre 4 timbres à 2,20 F.)

Pour 2F./page + 5 F. de port, j'imprime textes (64 lignes/pages) et listings (2 Ko/page). Envoyez disc. + règl. à Lionel Briffaz, 9 rue E. Quinet, 01100 Oyonnax Tél. 74.73.76.06. Après 19 h.

Je réalise programmes en Turbo-Pascal selon un cahier des charges établi par vos soins ravail sérieux. Tél. 35.61.83.30.

Refaites en belle impression les jaquettes de vos cassettes audio pour CPC + DMP 2.000 + mon logiciel original. Envoi av. notice: disk 3": 90 F., k7: 60 F. Document. c/4 timbres. D. Lepollotec, 2 rue Prévert, 44600 St-Nazaire.

Donne cours par correspondance, basic ou langage machine. Pour recevoir doc. gratuite, écrire à Jacquet J.C., 33 bis rue Carnot 77400 Thorigny. TéL. 64.30.82.78. Joindre timbres.

Logiciels ésotériques: horoscopes tibétains ou arabes: 65 F. l'un ou les 2 pour 110 F. (Envoi gratuit). E. Estergar, Douloin - Mhere, 58140 Lormes ou 12 rue Roitelets, 94500 Champigny sur Marne.

Ferais tous travaux sur DMP 2.000 (sortie listing, courrier...) 10 F. par feuille. Adressez vos envois à M. Facchin, 26 avenue Durand de Gros, 12000 Rodez Tél. 65.42.71.41.

Cherche correspondant sérieux sur 464 (disc. uniquement). Cherche tout progs. éducatifs CM2/6ème et tout bon jeu d'Arcade. M. Malby, 1, rue Marcel Royer, 92230 Gennevilliers.

CPC échange nbrx logiciels sur disk (possède + de 120 jx). Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste + tél. (si possible) à : Jault E. 10, allée des Erables 71500 Louhans.

Débutant sur CPC 6128, cherche correspondants pour m'aider à démarrer. Ecrire à Riba Christiane, 12 allée des Sablettes, Launaguet, 31140 Aucamville

Votre micro est en panne? vous avez besoin d'une interface non vendue? alors contactez E. Prologie au 63.41.49.52.

Vous êtes cinéphile? Alors ne manquez pas mon programme: il permet de créer, de stocker sur disc. et d'imprimer vos fiches cinéma! 90 F. (Port compris). Livré avec 100 fiches. Pour tout CPC. Ecrire gratuitement à: Régis le Pipec, 1, rue Moulin Rothard, St Jean de Boiseau, 44640 Le Pellerin

Donne cours math. & physique, niveau première scientifique par informatique. Pour recevoir une doc. gratuite, écrire à Clair Yves, Le Clos Breslay Fercé s/Sarthe, 72430 Noyen (Joindre timbre S.V.P).

Artisans/Commerçants qui avez un PCW, créons tous programmes selon vos besoins personnels. Renseignez- vous au 51.54.34.27

Association A.P.C.R, initiation micro-informatique, programmation basic: CPC 6128, PC 1512. Une séance d'initiation gratuite, sur simple appel téléphonique au 78.27.21.58.

Je développe pour vous vos programmes en DBase 2 ou 3+, sur CPC 6128 ou PCW, ou PC. Contactez moi, le soir. Tél. 35.91.07.42.

Pour former Club, recherche généreux donateurs, tout matériel informatique, bon ou mauvais état. Faire offre à List Club. Boîte Postale 221, Adzope (Côte d'Ivoire).

Cherche clavier CPC 6128 TBE + disquettes + CS. Prix environ 2 000 F étudie toutes propositions. Tél. : 75.45.35.38 (Philippe) après 19 h.

CPC 6128 cherche logiciel pour gestion collection timbres France. Faire proposition à Alain Lagrue, 1, rue des Jonquilles 51140 Muiton.

ECHANGES

Echange nouveautés 6128. Réponse assurée si liste 3' 5'. Recherche Delphar, Genecar, l'interprête, Amx, Page Maker en français + doc. Di.Giogio, 1, allée Bruyères, 92000 Nanterre.

Echange logiciels (+ 250). Recherche Translock 1. Tél. 80.29.15.29. Après 19 h., sauf lundi et mercredi, ou écrire à M. Lofficial, 21170 Saint Jean de Losne.

Echange jeux sur k7, pour CPC 464. Possède et cherche nouveautés. Filous peuvent s'abstenir. Demander Yvan au 88.50.08.90.

Echanges sur CPC 6128, jeux, utilitaires (Discology, Arkanoïd) + 100 jeux. 7, allée du Fief du Grimoire, 86000 Poitiers ou Tél. 49.01.03.19. Demander François Ortega.

Echange jeux sur k7 pour CPC 464. J'en possède 250 (jeux et utilitaires). Pas sérieux s'abstenir. M. Leleux Alain, 21, rue Flandre Dunkerque, 50700 Valognes. Tél. 33.95.04.74.

CPC 464 éch. PROGS. sur K7 Poss. nouveautés. Envoyer liste. Pommart Philippe, 41 allée des Fontainiers la résidence du Parc 04000 DIGNE. Tél. 92.31.13.94 je répète 92.31.13.94.

CPC 6128 échange NBX logiciels dont nouveautés (tuer n'est pas jouer, Barbarian, etc.) envoyer listes à Stéphane Milani, 11 bis rue de l'Ecluse 77000 Melun.

Echange CPC 664+212 disc+manuel de l'Amstrad+3 livres de programmes+Joystick contre Apple IIE (clavier+moniteur et disc si possible) Tél. 26.68.40.59 après 19 h.

CPC 6128 cherche contact pour échange sur disquettes. Possède news (Dorignies 59500, 22 rue Chartier bat. I J.M. Marie. Tél. 27.98.36.01 après 22 h.

Amstrad CPC 464+drives éch. divers (logiciels, utilitaires...) Rey William, rue du Couvent 84820 Visan.

IBM PC cherche progs en tout genre (jeux, pro, freeware,etc.) ECH aussi prog pour CPC 6128. Env.liste à M. Gilles Fouque, 7 parc des Chutes Lavie 13013 Marseille (vends aussi imprim Tandy DMP130 à 2 000 F.

Donne logiciels contre notice de the advanced OCP art studio. Tél. 61.44.78.89.

Echange logiciels jeux et utilitaires sur CPC 464. Envoyez-moi vos listes. Rey Stéphane, quartier « Les picoux », Vaunaveys la Rochette 26400 Crest.

Echange NB jeux sur CPC 6128 contre autres jeux ou contre cartouches pour console Atari VCS 2600. Dalechamp Olivier, 13 rue Benoit Malon 94500 Champigny. Tél. 47.06.54.69.

Echange nombreux logiciels Amstrad 6128. Si interressé joindre liste Samuel Ziemniak, résidence Alvarado appt 180 bat B 59650 Villeneuve d'Ascq.

Echange NBX prgs pour Amstrad (disc) envoyez vos listes à Didier Héraud, 16 rue Alexandre Dumas 94800 Villejuif 46.78.87.05 à partir 18 h ou 12 h.

Echange log pour CPC 6128 écrivez et envoyez vos listes, cherche contact sur Ile de France à Lévy Stéphane, 14 allée des Damades apt 65 92000 Nanterre.

Ech. sur disks pour CPC 6128 jeux et utilitaires env 200 possède Sram, Cauldron 1, 2, Paper boy, HMS Cobra, Fer et Flamme, Multiplan, D Base 2, Turbo 416 etc. Tél. 99.43.87.92 dem Marc ou Terence.

Ch contact région Forbach pour échange d'idées et programmes CPC 664 ou 6128. Tél. 87.88.58.21 demandez Raphaël.

CPC 6128 cherche correspondants pour échanges nombreux jeux, envoyer liste réponse assurée Sibille Denis ferme Le Bois Le Klaisse 54190 Brehain la Ville

Cherche pour 6128 souris contre progs. idem pour un drive 5 1/4 le tout en état de fonctionnement Lachaise B. 29 bd Aristide Briand 63000 Clermont-Fd 73.34.25.69.

Echange nombreux logiciels pour CPC 6128 cherche contact sur la région Ile-de-France Tél. au 45.77.63.39 demandez Benjamin.

CPC 6128 recherche correspondant(es) rapides et sérieux possède beaucoup de nouveautés. Ecrire : Eric Ringeval, 4, rue du 8 Mai, 59264 Onnaing. Tél. : 27.36.14.34 après 19 h.

Cherche corresp. pour échanger jeux ou logiciels utilitaires sur disks ou K7 (possède un CPC 6128). Ecrire à : M. Emmanuel Narien, 51, rue Nationale, 62550 Pernes.

Recherche possesseurs Amstrad D1SQS en vue d'échange jeux cass. Vincent 17, rue Charles-Lecocq, 62680 Méricourt. Tél. : 21.40.07.52 ou Tél. : 21.49.88.60.

CPC cherche correspondants pour nbx Softs sur disque et K7, possède Barabarian, Army, Mouves, etc. Envoyer vos listes à Browaeys Olivier, Montseugny, 70140 Pesmes.

Echanges jeux sur disc pour CPC. Tél. : 45.69.37.65. Après 18 h, recherche programme pour Turbo Pascal et des solutions de jeux.

Urgent cherche contact pour échanges jeux (120) dans la région des Bouches-du-Rhône (CPC 464 K7). Tél. 42.28.76.84 après 19 h ou écrire à Féde Claude, 13122 Ventabren.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges de nombreux softs. Ecrire à : Anne Scherrier, 3, rue de Queux de St-Hilaire 59190 Mazebrouck.

Ch. corresp. pour éch. nb progs sur disquettes 3" et 5 1/4 (Jasmin). Réponse rapide assurée, envoyer-moi votre liste à Michael Vallon, BP 52, 26240 St-Vallier.

Echange console CPC 464 + Drive DDI + Manuels en Français contre CPC 6128 avec manuel (Matériels en TBE Emb. Orig.). Contact (16-1) 48.32.89.62. Demander Bernard (après 18 h 30).

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.

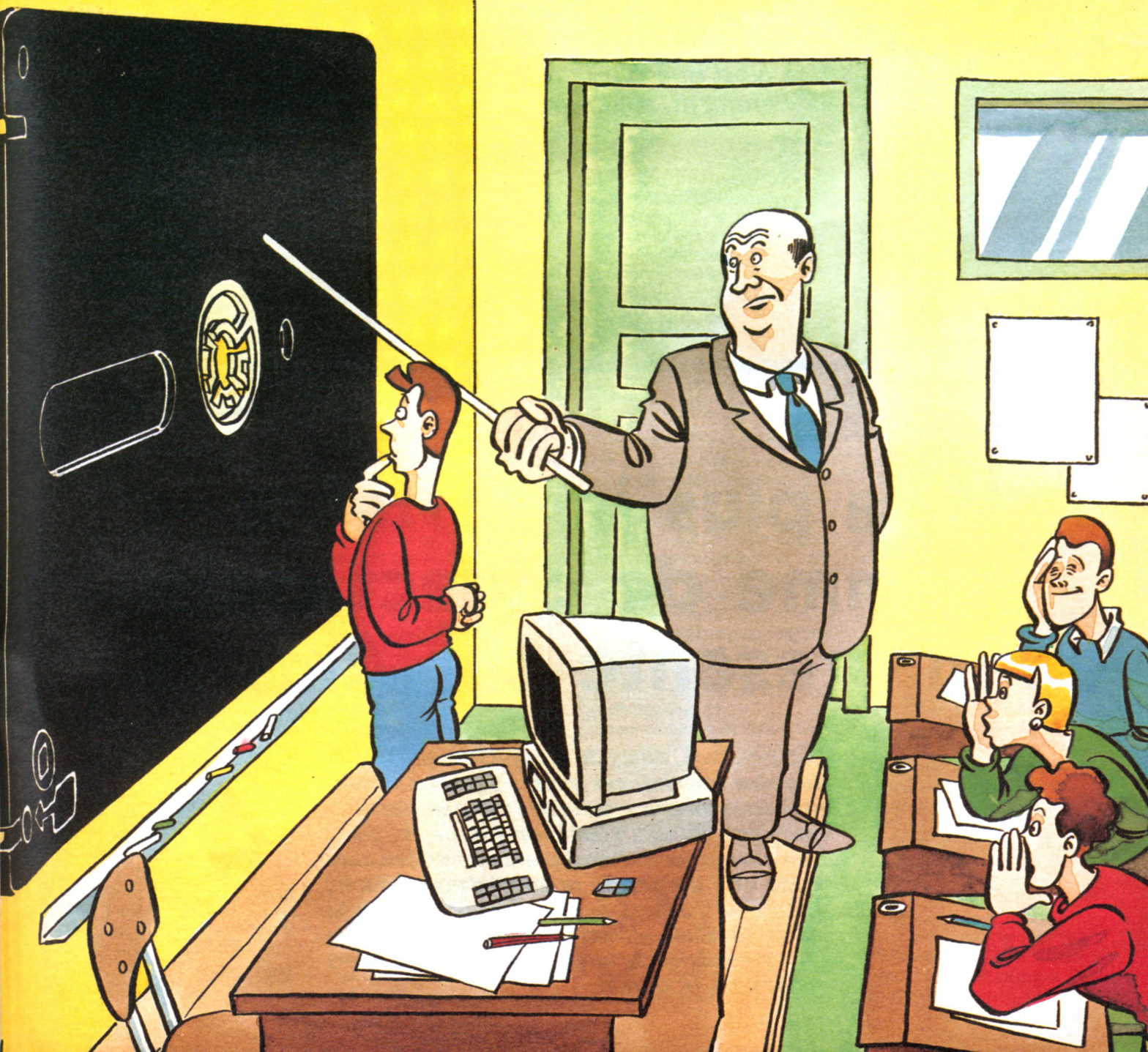
Envoyez-nous vos P.A. rédigées **très lisiblement**,
ainsi que votre règlement de 25 F à :
Amstrad Magazine, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 Saint-Mandé
Ecrire une lettre par case, laisser un espace entre chaque mot. Merci.

OS IE *Educatif*

L'INFORMATIQUE À L'ÉCOLE :

EVENEMENT :

ARRIVEE DE CEDIC-NATHAN DANS LE MONDE AMSTRAD.
PLUS DE 50 TITRES A VENIR.



Il y a un an, dans notre numéro 14, nous lancions un premier dossier "éducatif". En émettant les vœux qu'une rubrique éducative puisse être suffisamment fournie par les éditeurs de logiciels pour devenir régulière. Depuis le printemps 87, nous avons eu le plaisir de voir arriver à la rédaction de plus en plus de didacticiels (logiciels éducatifs). Aujourd'hui, nous pouvons, notre tiroir presque plein vous promettre une rubrique "Education" mensuelle. Vous découvrirez dans ce dossier un reportage sur l'itinéraire de la maison d'édition avec la plus importante gamme de produits : Cedic-Nathan ainsi que plusieurs tests. D'autres suivront régulièrement, soyez-en sûrs désormais.

Juste avant de vous laisser lire le reste, en quelques mots, voici ce qui a "redynamisé" le marché. D'une part concernant l'enseignement privé, le nouveau ministère a débloqué une somme totale de 300 millions de F pour permettre aux établissements privés de s'équiper en matériels et logiciels. Libres de choisir le matériel de leur choix, ces établissements scolaires ont pu sélectionner des machines Amstrad (CPC ou PC) d'autant plus qu'Amstrad France faisait une offre "spéciale scolaire" au printemps dernier. D'autre part le ministère pousse actuellement tous les lycées à s'équiper en PC ou compatibles : le PC 1512 a une place de choix dans cette optique.
En ce qui concerne strictement les logiciels pour l'ensemble des établissements, le ministère actuel, plutôt qu'un "Plan Informatique pour Tous" — bis, a mis sur pied le système des licences mixtes. — C'est-à-dire qu'une commission composée principalement d'enseignants, sous l'égide de la Camif, a sélectionné une série de didacticiels ensuite achetés par l'Education Nationale à l'éditeur. Ces produits dès lors présents sur le catalogue Camif avec l'estampille "sélectionné par..." peuvent être achetés par les établissements pour un coût tout-à-fait réduit. Signalons parmi cette liste Le Journaliste, Euclide et Cartax pour Cedic-Nathan ; La Malette Practi pour Fil et l'Ecrivain pour Hatier. Cette politique de licences a bien évidemment incité les éditeurs à accorder grand soin à la réalisation de leurs produits.
Enfin, vous, les parents équipés en Amstrad, vous avez certainement suffisamment réclamé (aux revues ou directement aux éditeurs) des logiciels sur les machines que vous aviez acheté. Avoir des produits de qualité en éducatif aura mis le temps, mais ce qui nous arrive est en général de très haut niveau. Tant mieux.

CEDIC-NATHAN : La plus importante gamme de didacticiels enfin présente sur Amstrad !

Cedic-Nathan, filiale du groupe Nathan dans le domaine logiciel, est depuis toujours détentrice du record des ventes de programmes éducatifs au sein de l'Education Nationale. Suite à un changement d'optique du ministère concerné et à un besoin ressenti dans le public "parental", elle se tourne aujourd'hui vers le milieu familial, offrant aux parents les fruits d'une expérience acquise durant plusieurs années sur le terrain.

Au cours de l'année 1983 ("préhistoire" de l'informatique grand public !) deux expériences professionnelles se rencontraient. Celle d'un éditeur d'ouvrages scolaires Cedic-Nathan alors dirigée par François Robineau (actuel PDG de Fil) avec celle d'un



Les deux directeurs en plein travail : Michel Bussac (à gauche) et Serge Pouts-Lajus.

groupe de ''chercheurs/enseignants'' en mathématiques, puis français, dirigé par André Deledicq alors directeur de l'IREM de Paris VII - (IREM : Institut de recherche pour l'enseignement des mathématiques). De cette rencontre de personnalités différentes, travaillant toutes dans une même direction, celui de l'amélioration et de l'innovation dans le domaine pédagogique, est née la plus grande gamme de didacticiels éditée par une société privée. (C'est-à-dire, la seconde gamme juste après le CNDP).

Aujourd'hui Cedic-Nathan a évolué, n'édite plus de livres, mais seulement des logiciels. Ses deux actuels directeurs, Serge Pouts-Lajus et Michel Bussac, s'énorgueillissent à juste titre de pouvoir présenter au public - professeurs et parents - la game éducative la plus complète. Après avoir testé un (petit) nombre de ces produits, nous nous permettons d'ajouter que c'est aussi la gamme la meilleure au niveau de la qualité du contenu, que nous avons rencontré. En tous les cas en ce qui concerne le monde Amstrad.

Les points forts

Les produits Cedic répondent tous à plusieurs critères fondamentaux.

D'une part le suivi de l'écolier tout au long de son année. L'ensemble du programme scolaire est étudié, sans restriction, ce qui donne une espérance de vie au logiciel beaucoup plus longue que dans bien d'autres cas, et lui confère un rôle d'aide pédagogique nettement plus avancé.

D'autre part les critères d'achat. Il est souvent consternant de constater que le logiciel, qui était logiquement destiné à un enfant, n'est accessible au parent qu'à force de persévérence. Manuel inexistant, logiciel mal ou pas auto-documenté, temps de travail réduit (on fait le tour d'un programme en 20 minutes), sont choses courantes dans ce domaine. Cedic Nathan fournit, non seulement un manuel détaillé et illustré, de manière à être perçu à la fois par l'enfant et le parent, mais en plus, un logiciel parfaitement auto-documenté.

Enfin, la qualité et l'ouverture. La qualité intellectuelle, puisqu'elle découle toujours de l'expérience d'un professionnel de l'éducation, prenons pour exemple le logiciel de Brigitte Chevalier : ''Bien lire au Collège''. Basé sur le livre du même auteur, ''Bien lire au Collège'' est le résultat de la longue étude d'un chercheur de l'enseignement.

L'ouverture des logiciels aux volontés de ''l'éducateur''. Ce dernier a en effet la possibilité de modifier ou d'élargir le domaine traité à sa convenance via un éditeur, disponible avec presque tous les logiciels, qui permet d'accéder directement à la banque de données des fichiers.

Ce sont tous ces ''plus'', que l'on retrouve sur l'ensemble de la collection, qui confirment la satisfaction du choix effectué.

La réponse à un besoin précis

Cette maîtrise parfaite du didacticiel s'explique aisément. Il faut savoir en effet, que contrairement aux autres maisons d'édition, chez Cedic-Nathan, la réalisation des algorythmes des programmes est toujours confiée à des personnes du corps enseignant, professeurs ou chercheurs. Contact étroit s'il en est, qui relie constamment le concepteur au consommateur.

Educatif

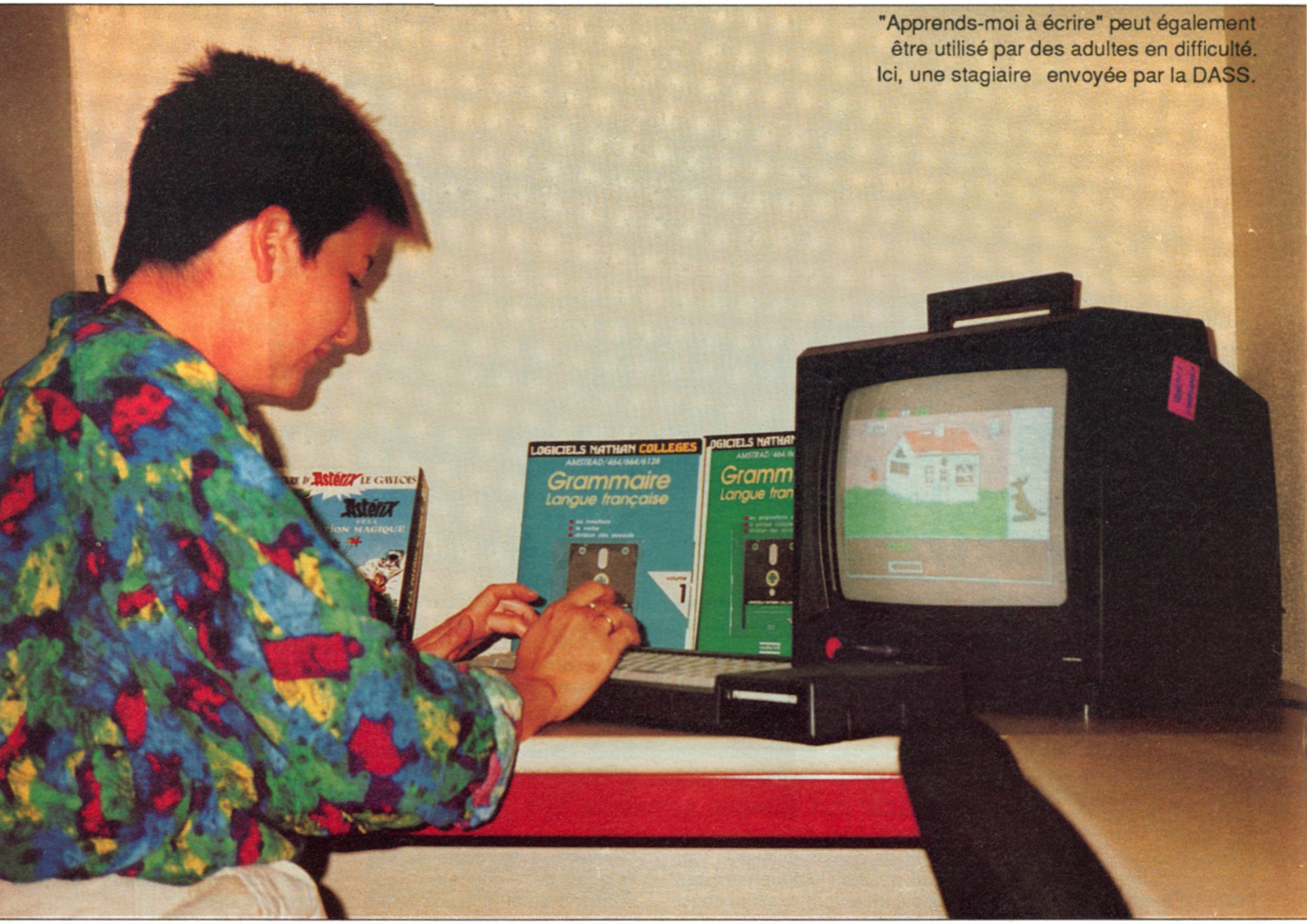
Etant au fait de l'actualité estudiantine, vue sa position sur le marché de l'éducatif, et fort de certaines constatations relatives aux niveaux moyens atteints dans les différentes matières enseignées, Cedic-Nathan ne pouvait faire moins que de réagir sur le vif. Ainsi, lorsque l'Education Nationale fait ressortir, d'après enquête officielle, le taux extravagant de 20 % d'enfants qui ne savent pas lire en 6e, le département logiciel s'attaque avec acharnement à la partie apprentissage de la langue française et fournit ainsi une gamme de logiciels hyper-performants, et surtout ciblés avec justesse.



La collection "haut de gamme" : les poids lourds sur PC et compatibles.

Mariage de raison

Habituée à vendre tous ses produits à l'Education Nationale, on peut se demander pourquoi Cedic-Nathan opère



"Apprends-moi à écrire" peut également être utilisé par des adultes en difficulté. Ici, une stagiaire envoyée par la DASS.

soudainement un certain revirement de situation en s'intéressant plus au grand public. Pourquoi après s'être longtemps intéressée exclusivement aux enseignants, la société en vient-elle à s'adresser aux parents ? Il ya bien évidemment plusieurs motifs à cela. L'offensive sur le 8 bits Thomson, indétronable du bureau professoral jusqu'ici, souffre aujourd'hui d'un ralentissement certain pour être peu à peu, selon une volonté gouvernementale dirigée vers le MS-DOS, qui regroupe, comme on le sait toute la famille des IBM PC et compatibles. Cette ouverture sur un marché plus important, offre donc une opportunité d'extension vers l'extérieur. Chez Cedic, cela se traduit déjà par la réalisation et la sortie prochaine d'une gamme complète de produits destinés aux compatibles.
Mais que viennent faire nos bons CPC dans tout cela ? Nous y venons.

L'enseignement privé a reçu un budget total de 300 millions de francs au cours de l'année 1987 pour s'équiper en matériel. Cette somme, bien évidemment va permettre entre autre l'achat de CPC, Amstrad France ayant offert des tarifs préférentiels. Il était donc tout naturel que la Cedic fournisse également le parc CPC en logiciels éducatifs. De l'école au familial, il ne restait qu'un pas à franchir. Un simple calcul permettait de constater la suprématie d'Amstrad par rapport à Thomson sur le marché des parents.
D'autres bouleversements interviendront certainement dans les mois à venir. En effet, l'orientation nouvelle du ministère, plus porté aujourd'hui à favoriser une compétition entre les différentes marques suggère déjà aux éditeurs, et en particulier à la Cedic, la possibilité d'une ouverture sur le monde Atari.

Georges Brize

DIDACTICIELS POUR LE PC 1512 : LE TRÈS HAUT DE GAMME

— Clés pour la micro · 1 300 F
Toutes les facettes d'un ordinateur et du langage.

— Apilog · 2 000 F
Apprendre Prolog (Softia) sur le bout des doigts.

— Euclide · 480 F
Ce programme est en fait un véritable langage pour la géométrie plane. Ecrit en grande partie en Logo, il en comporte toutes les facilités. Principalement dédié aux matheux.

— Claviciel · 1 500 F
Ce logiciel, qui ne sortira qu'en décembre prochain est, comme son nom l'indique, une aide à l'apprentissage du clavier (Qwerty ou Azerty).

— Orthobase · 1 365 F
Dictionnaire électronique de 6 000 mots, Orthobase permet en plus de son utilité première, une réflexion sur la structure de ceux-ci.

— Roman · NC
L'originalité de Roman tient au fait qu'il rend possible la création de textes en fonction de critères, en allant puiser dans une banque de données contenant des écrits d'auteurs de grand renom.

— Anglais pour le BAC · NC
Ce logiciel d'apprentissage de la langue contient un dictionnaire de 2 000 mots. Concerne également les classes préparatoires et la mise à niveau professionnel.

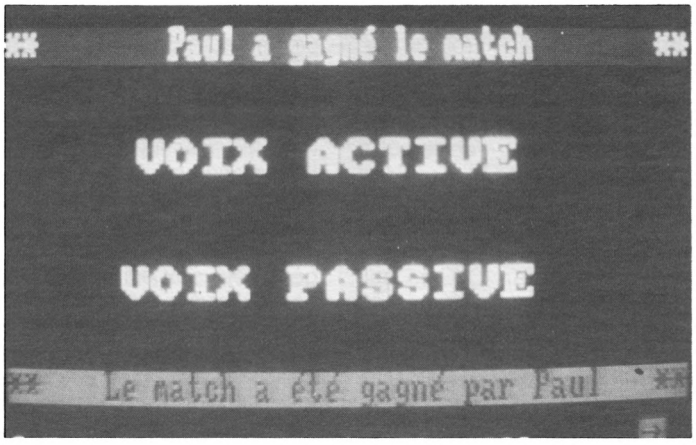
— Le journaliste · NC
Ce dernier représente la grande fierté de Cedic. Il s'agit d'un logiciel de PAO (micro édition) dont la simplicité d'emploi le met à la portée de tous. Le but principal est de permettre à des lycéens de réaliser leur journal de classe.

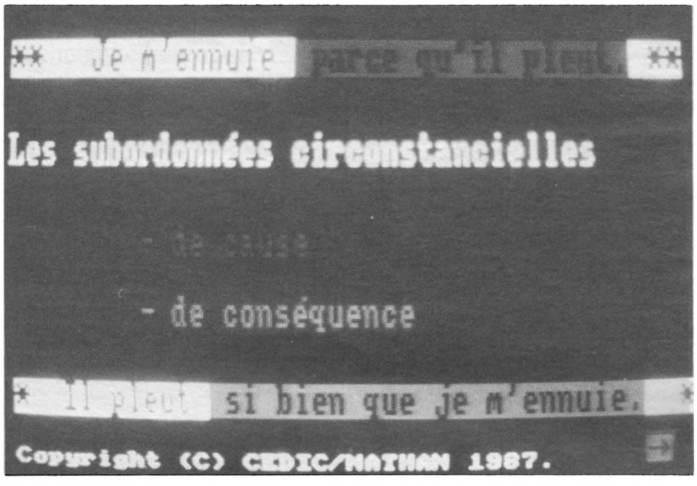
Le Journaliste contient ; un éditeur de polices de caractères, l'espacement proportionnel, un éditeur graphique simple, etc.

GRAMMAIRE, LANGUE FRANÇAISE
4e & 3e, VOLUMES 1 ET 2

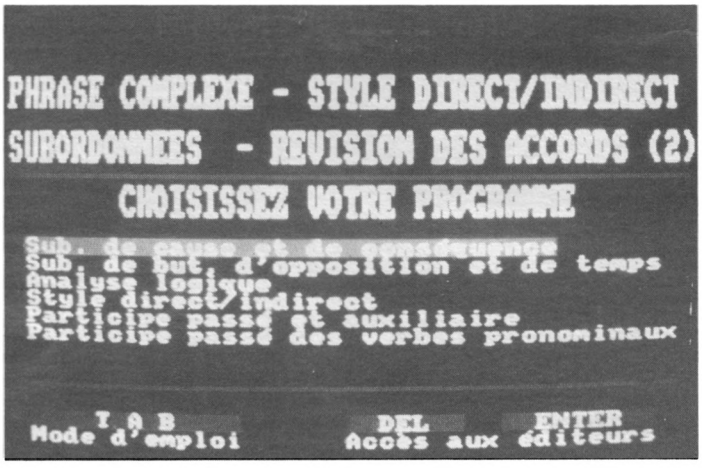
Ces deux volumes destinés au même niveau, sont construit de manière similaire. Même présentation, fonctionnement identique, font qu'il est possible de passer de l'un à l'autre sans avoir l'impression d'un quelconque changement. Cette facilité d'adaptation offre la même continuité que celle rencontrée lors de la lecture d'un livre d'école, image en plus.

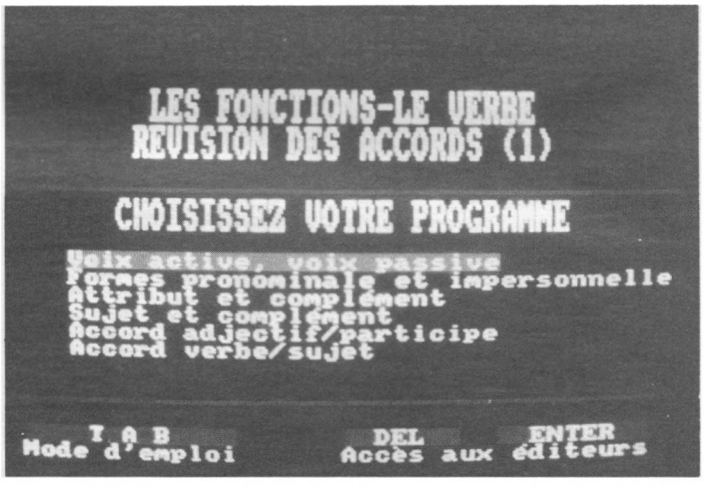
Le volume 1, qui traite principalement des fonctions, du verbe et des accords, regroupe six logiciels différents : voix active / voix passive, forme pronominale et impersonnelle, attribut et complément, sujet et complément, accord adjectif / participe, et enfin, accord verbe / sujet. Chacun de ces logiciels donne accès à six fichiers de données, ces derniers étant eux-mêmes dotés de plusieurs possibilités d'approche du domaine concerné. De cette manière, chaque exercice peut être pratiqué sous plusieurs formes, permettant une appréhension complète du problème.
En cours d'exercice, la majorité des réponses est commentée, à fortiori si la réponse s'avère inexacte. Cependant, il est important de noter que dans certains cas, même une réponse exacte est argumentée afin d'aller à l'encontre des jeux du hasard, qui fait, il est vrai, souvent si bien les choses. Exemple : quand il s'agit de savoir si une phrase contient ou non une tournure impersonnelle, la réponse "bien" ou "faux" est suivie d'un texte du type : dans cette construction, le pronom — il —... etc.
Quel que soit l'exercice, il est toujours possible d'en sortir, soit pour obtenir un bilan, soit une correction. De même, dans un tel cas de figure, l'étudiant pourra y retourner, en reprenant au départ ou à l'endroit quitté.
Pour chacun des logiciels présents sur la disquette, il existe un éditeur permettant de renouveler, de modifier le contenu des fichiers, voire même d'en créer de nouveaux.





D'un point de vue pédagogique, il n'y a rien à redire. La brimade n'est pas de mise ici et les annotations sont perceptibles par l'élève, sans que lui soit fait aucun commentaire désobligeant. Le tableau des notes, au demeurant agréablement présenté, se compose de trois zones distinctes, l'une donnant le nombre d'erreurs commises au cours de l'exercice, l'autre affichant le pourcentage de réussite, et enfin la dernière donnant le total des réponses justes.
Ainsi, il y en a pour tous les goûts. En effet, certains élèves s'attacheront plus à la partie négative du travail (zone réponses fausses), tandis que d'autres s'intéresseront plus volontier au côté positif (zone réponses justes). La zone intermédiaire de pourcentage n'est là que pour fixer un certain barème.
Comme nous l'avons vu plus haut, la philosophie du volume 2 est identique. Inutile donc d'y revenir. Cependant, sachez que les domaines traités sont différents et que l'on y trouve les propositions subordonnées, la phrase complexe et la révision des accords.
Un dernier détail commun aux deux volumes et non dénué d'intérêt. La page de présentation de chaque exercice (ou groupe d'exercices) donne un exemple de réponse dans le contexte traité. L'enfant sait donc aussitôt à quoi il s'attaque et comprend mieux de ce fait, le sens de la démarche.





APPRENDS-MOI À ÉCRIRE

Cedic/Nathan CPC

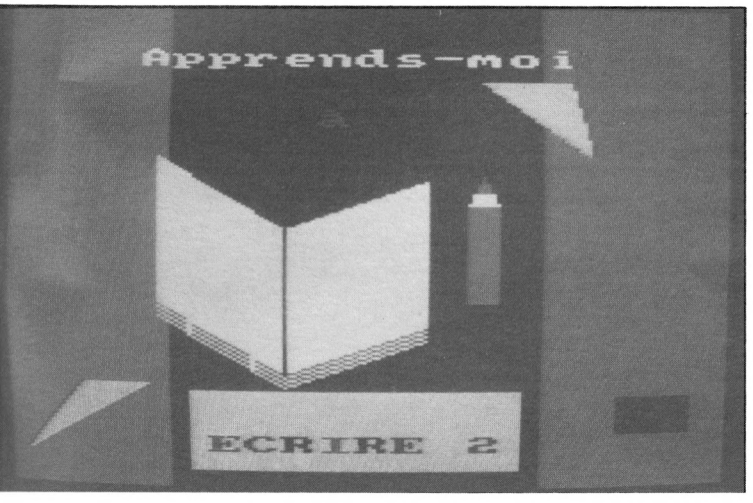
Destiné aux enfants de 5 à 8 ans, cet éducatif, de la même collection que "apprends-moi à lire" s'avère être un outil pédagogique aussi efficace qu'attrayant. Comme son titre l'indique, c'est une aide à l'acquisition de l'écriture. Il est composé de deux modules regroupés sur la même disquette : apprentissage et jeu d'éveil.

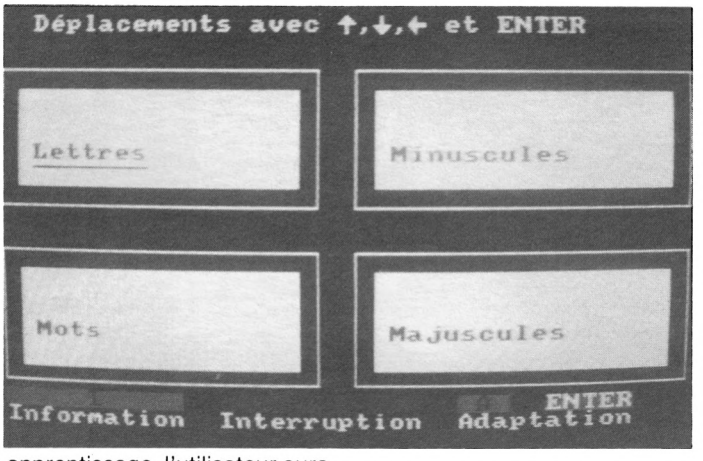
Dans l'option apprentissage, le but est l'entraînement à l'écriture sur une page figurée sur l'écran. Dans cette option, différentes variantes sont possibles : représentation de lettres ou de mots (saisis à partir du clavier) sur l'écran et selon les normes imposées par les cahiers traditionnels (interlignage, etc.). Chaque variante elle-même se décline en représentation des lettres minuscules ou majuscules. Tout a été une fois de plus bien étudié en fonction du mode d'acquisition et la mémoire visuelle de l'enfant. Tout a été prévu : accentuations, proportions des lettres, jambages descendants, etc., et même la possibilité "d'adapter" le style de caractère. En effet, s'il est intéressant que l'élève apprenne et fasse la correspondance entre caractère du clavier et représentation scripte (lettres d'imprimerie), il faut qu'il puisse également faire l'apprentissage de l'écriture "cursive" qu'on lui demandera à l'école. Cette possibilité même a été envisagée et vous pourrez ainsi travailler avec l'un ou l'autre des jeux de caractère.
La représentation des lettres à l'écran est séduisante et colo-

rée. Bien sûr, l'écriture cursive "assistée par ordinateur" est un peu plus brusquée que peut l'être une écriture "manuelle" ; elle n'en est pas moins très réaliste. Le but de la manœuvre est d'entrer des lettres ou des mots et de voir comment ils s'organisent à l'écran sur la "feuille" et son "interlignage".

Le deuxième module : le jeu

La récréation proposée est en fait un très bon prétexte pour retrouver sur le clavier la lettre qui manque dans un mot et le voir se tracer à l'écran selon les conventions d'écriture acquises. Par ailleurs, ce jeu permettra de vérifier si la correspondance entre majuscules et minuscules a été assimilée. Comme dans le module apprentissage, l'utilisateur aura accès à plusieurs styles de caractères et choix entre lettres ou mots. L'apparition de la solution en cas d'erreurs répétées, est paramétrable (un, deux ou trois essais).





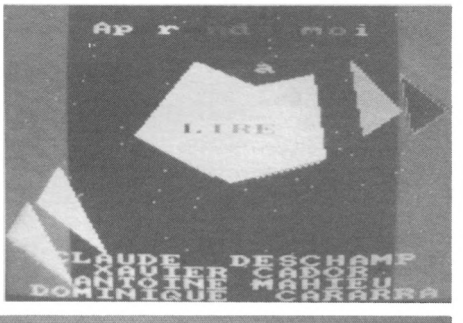
Un logiciel complet et pédagogique

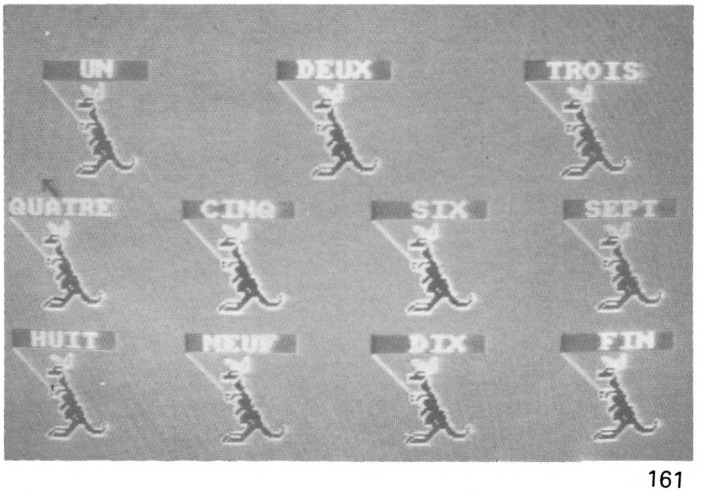
Très simple d'utilisation, ce logiciel est accompagné d'une notice fort complète donnant fonctionnement du programme, des objectifs et de la pédagogie de l'éducatif. Ce contexte pédagogique est d'ailleurs explicitement mentionné dans le manuel (à l'usage de l'adulte). Présenté de manière attrayante, on ne peut lui faire grief — une fois de plus — que de l'avarice de musiques et animations sonores. Le reste a été soigneusement pensé et devrait rencontrer de la part des futurs (très) jeunes utilisateurs un vif intérêt, objectivement mérité.

APPRENDS-MOI À LIRE

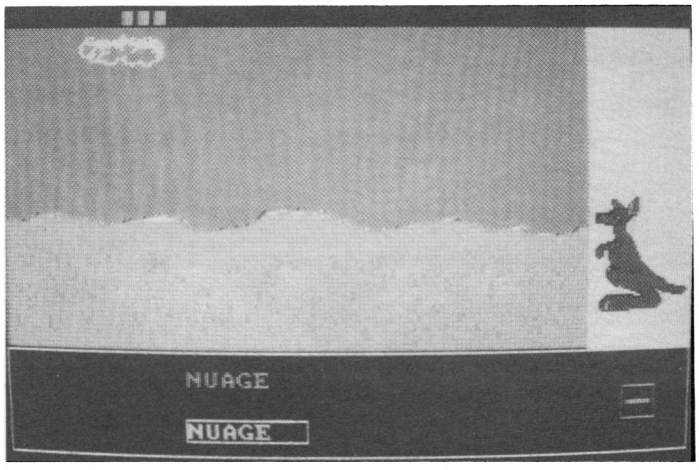
Cedic/Nathan CPC

Scindé en deux volumes, cet éducatif (de la collection "Logiciels apprends-moi") a pour but d'aider l'enfant dans l'apprentissage de la lecture. Le premier volume concerne des activités de prélecture en maternelle, à partir de quatre ans. Dans les deux volumes de cette initiation, les fonctions graphiques sont utilisées au maximum pour tirer partie de la mémoire visuelle de l'enfant. Agréablement réalisés, ces logiciels offrent une alternative d'apprentissage réellement attrayante.





Si le volume 1 concerne le pré-apprentissage (associations visuelles, décomposition et assemblage de lettres, etc.), le volume 2 est destiné aux 5-8 ans, de la maternelle au CE. Le scénario et la documentation sont conçus, par une directrice d'école maternelle, Mme Claude Deschamps. Il allie avec succès simplicité d'emploi, graphismes choisis, scénario intéressant et amusant. Visiblement, une grande part a été attribuée au visuel pour favoriser l'éveil et faire d'un apprentissage parfois laborieux, une série d'exercices qui sont plutôt, en fait, des jeux sur lesquels l'enfant agit. Les graphismes sont très colorés et mignons tout plein.
Les animations viennent fort à propos ponctuer les exercices. Même un adulte peut prendre plaisir à manipuler ce logiciel...



Concrètement, le logiciel peut se décomposer en trois thèmes de dix séquences. Les thèmes (contextes) sont un paysage de campagne, une route et une scène fantastique. Il va sans dire que les séquences sont progressives et chacune propose un scénario rigoureusement pré-établi.

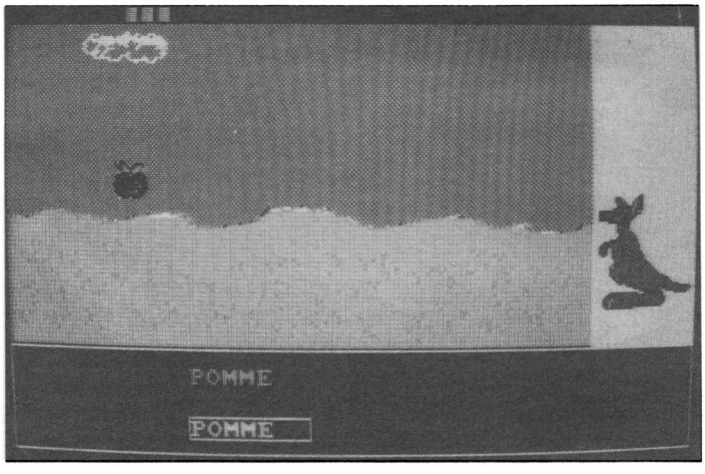
Une conception très pédagogique

Rien n'a été laissé au hasard. Il est visible que la construction relève d'un vrai cahier de charges, lequel a été établi de façon très pédagogique. D'ailleurs, la notice, très complète qui accompagne le logiciel (destinée à la personne qui va "assister" l'enfant) l'énonce clairement. Elle est conçue sur plusieurs niveaux : explication courante de l'exercice et explication théorique de la pédagogie utilisée. Ainsi, chaque activité y est parfaitement détaillée : but, nombre d'utilisateurs possibles, description du scénario et effets (bonnes et mauvaises réponses). Aucune difficulté évidente n'est à souligner ; les choix se font très simplement en pointant une option avec une "flèche" et en validant.

Par ailleurs, il faut signaler que l'enfant n'est jamais "bloqué" sur une réponse ou dans un exercice ; il a en effet la possibilité soit de voir la bonne réponse qui s'affiche après plusieurs essais infructueux, soit de revenir aux menus.

Un bon logiciel

Que ce soit au niveau de la notice — très complète et très claire —, de la réalisation soignée et très agréable ou du pur attrait que peut exercer un tel logiciel sur l'enfant : tout a été vu et envisagé. Pas de (mauvaise) surprise à redouter, c'est propre, mignon, intéressant, évolutif. L'uilisateur peut même, dans certains cas, "adapter" le logiciel à l'exercice. Seul (très petit) reproche, l'Amstrad est doté d'un très bon générateur sonore et une animation musicale un peu plus poussée aurait pu être bienvenue. Mis à part ce détail, Bravo !



RÉUSSIR

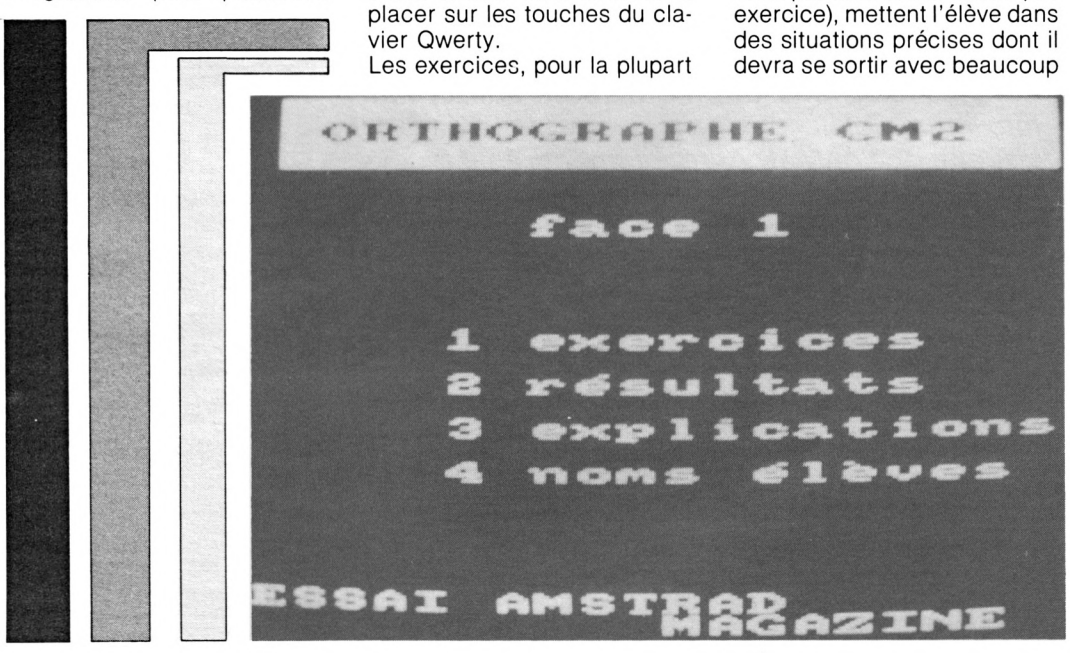
LOGICIEL 44 - CPC

L'informatique à l'école, c'est aussi d'autres éditeurs. Nous finirons cette première partie, par Logiciel 44 et "Réussir en orthographe", en rappelant que d'autres suivront dans les mois à venir.

Ce logiciel, relativement bien fait, comporte près de soixante exercices différents, recouvrant l'ensemble des points faibles de l'orthographe française. Au total, deux mille questions. Basé sur le modèle de l'école, "Réussir en orthographe" nécessite impérativement une inscription au tableau des élèves avant de débuter tout travail. L'intérêt principal de ce repère nominatif réside dans la possibilité d'utiliser le programme en communauté.

Programmé pour permettre toutes les accentuations, le logiciel est livré accompagné d'une bande auto-collante à placer sur les touches du clavier Qwerty.

Les exercices, pour la plupart établis dans un contexte de phrase cohérente (dix questions par texte, neuf textes par exercice), mettent l'élève dans des situations précises dont il devra se sortir avec beaucoup



LE SOFT A SES LEGENDES

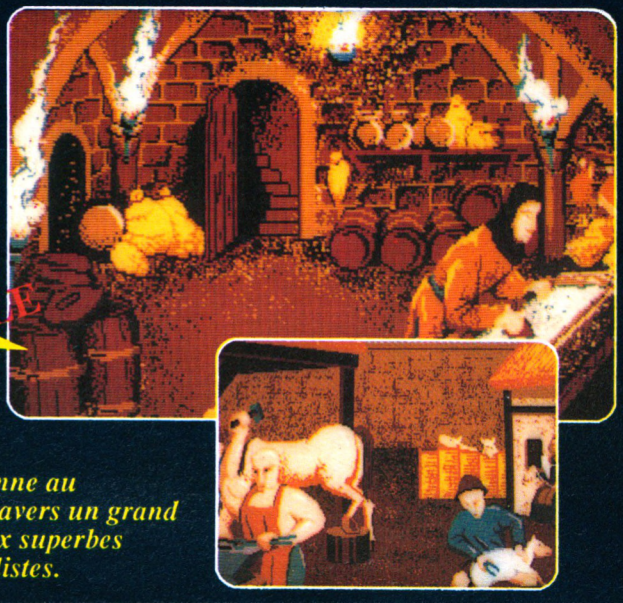
AU NOM DE L'HERMINE

Afin d'y soutenir un siège, votre seigneur vous envoie espionner les habitants d'un chateau voisin,leurs activités dans différents lieux du château (forge, salle d'armes, lice,potager...).

Disquette Thomson, AmstradCPC, Atari ST, Compatible PC.

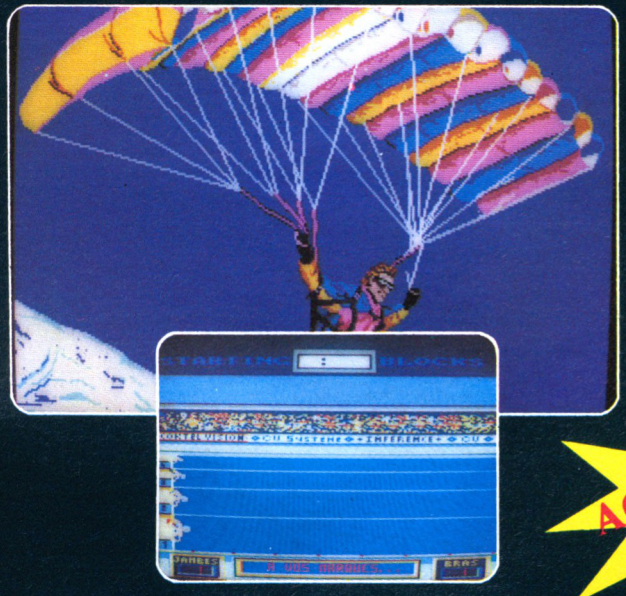


AVENTURE MEDIEVALE



La vie quotidienne au Moyen-Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

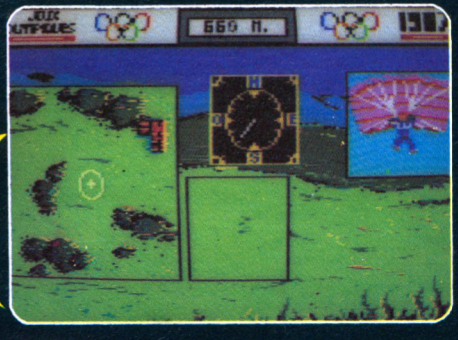
STARTING BLOCKS



4 concurrents s'acharnent côte à côte au cours de 5 épreuves sportives : saut à ski, course à pied, cyclisme sur piste, natation, parachutisme. Vous assisterez à la remise des médailles des plus performants.
Un jeu de simulation sportive complet et très varié.

Thomson,AmstradCPC,Compatible PC

ACTION



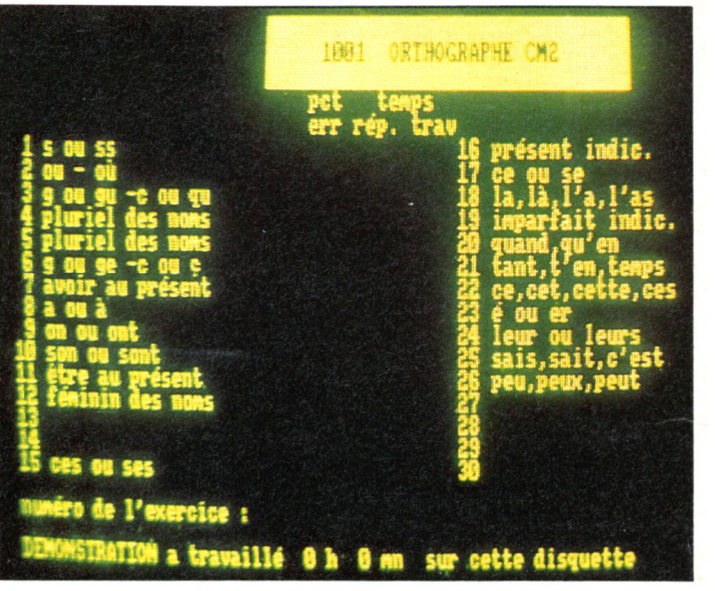
Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

COKTEL VISION

25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85

Bon de commande. Nom et adresse:----------
Starting blocks: 175F disk Thomson ☐ AmstradCPC ☐ .220F disk Comp.PC ☐ Atari ST ☐
Au nom de l'hermine: 220F disk Thomson ☐ Amstrad CPC ☐ Atari ST ☐ Compatible PC ☐

de rapidité et surtout de réflexion.
En ce qui concerne les résultats après exercice, le seul inconvénient est leur clarté plus que diffuse. En effet, ces derniers, représentés en graphiques en barre, souffrent d'un manque chronique d'argumentation. Il sera néanmoins possible d'en obtenir le détail et les explications par l'appel d'une option spécifique.
Nous venons de le voir, les exercices répondent en tous points à ce que l'on attend d'un logiciel éducatif. Mais là où le bas blaisse, c'est au niveau de la pédagogie. On ne badine pas avec l'erreur chez Logiciel 44. Tant et si bien que l'on se fait gratifier de commentaires pas très aimables, tels que : "tu as répondu n'importe quoi", ou encore "incompris". Ce qui peut être accepté par certains comme une remarque justifiée, prendra chez d'autres une tournure insoupçonnée qui débutera certainement par un rejet pur et simple du logiciel.
Paralèllement à cela, il apparaît nettement que le programme, eu égard à ses qualités didacticielles, aurait mérité certaines améliorations, ne serait-ce que d'un point de vue purement graphique.



Educatifs :

Et en complément de ce dossier, une liste — non exhaustive — des autres logiciels qu'il nous a été donné de tester ou qui le seront dans le futur. En effet, prenant de bonnes résolutions à la fin de l'été, nous alimenterons régulièrement cette rubrique éducative. Vous pourrez ainsi retrouver sur plusieurs numéros les tests et informations plus complètes sur les logiciels suivants :

A la découverte de la vie
Coktel Vision
CPC - PC

A la découverte de l'homme
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

A la découverte de la Terre
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Algèbre
Vifi
CPC

Amstrad à la maternelle
Loisitech
CPC

Apprends-moi à compter
Cedic/Nathan
CPC

Archibald à la découverte des algorithmes
Cabinet Jean Daurisboure
CPC

Atelier des puzzles
Cedic/Nathan
CPC

Au nom de l'hermine
Coktel Vision
CPC - PC

Balade au pays de Big Ben
Coktel Vision
CPC

Balade au pays de l'écrit
Coktel Vision
CPC

Balade outre-Rhin
Coktel Vision
CPC

Capucine
Ere Informatique
CPC

Carte de France
Vifi
CPC

Carte d'Europe
Vifi
CPC

Challenge
Coktel Vision
CPC - PC

Créer et jouer avec les mathématiques
Pilat Informatique Educative
PC (à paraître en octobre pour 6128)

Disquette éducative 3
Cobra Soft
CPC

Disquette éducative 4
Cobra Soft
CPC

Disquette éducative 6
Cobra Soft
CPC

Démonstration de Géométrie
Vifi
CPC

Ecrire sans faute Vol 1 et 2
Cedic/Nathan
CPC

Enigme à Madrid
Coktel Vision
CPC

Enigme à Oxford
Coktel Vision
CPC

Equations/Inéquations
Vifi
CPC

Equations 3e et 2e
Micro-C
CPC

Fonctions numériques
Pilat Informatique Educative
CPC - PC

Français/Anglais
Ok Informatique
CPC

Géographie
Loriciels
CPC

Géométrie
Micro-C
CPC

Géométrie plane
Pilat Informatique Educative
PC

L'animalier
Ere Informatique
CPC

La folle lecture de Don Quichotte
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Les aventures de Monte Cristo
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Les grandes Civilisations
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Les quatre saisons
Ere Informatique
CPC

Maths Ecoles
Logys
CPC

Maths Collèges
Logys
CPC

Maths second cycle
Micro-C
CPC

Maths 54
Micro-C
CPC

Micro Géo
MicroFutur
CPC

Micro Bac
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Mots croisés magiques
Cedic/Nathan
CPC

Objectif France 4e et 3e
Coktel Vision
CPC - PC

Objectif Monde 6e
Coktel Vision
CPC - PC

Objectif Monde 5e
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Objectif Europe 4e et 3e
Coktel Vision
CPC - PC

Orthogus
CFI
CPC

Pédagogiciel
Eurogiciel
CPC

Racines
Coktel Vision
CPC - PC (à paraître)

Rivoli
Coktel Vision
CPC - PC

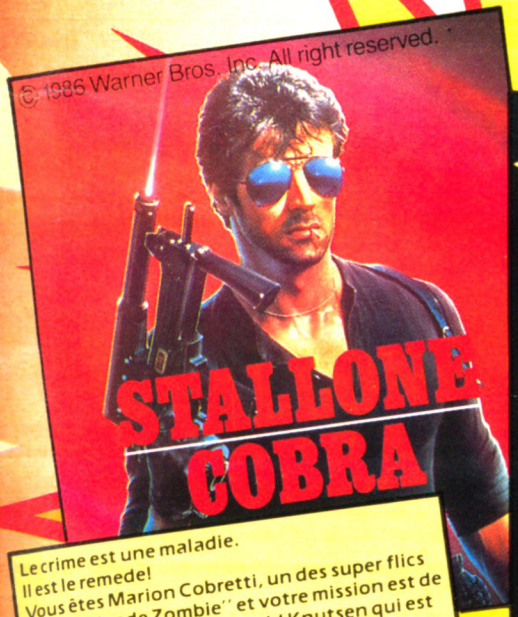
Révisions mathématiques pour le Bac
Loisitech
CPC

Statistiques 1re et terminales
Pilat Informatique Educative
CPC

Visa pour Hyde Park
Coktel Vision
CPC - PC

Nous vous rappelons que cette liste n'est pas exhaustive et que vous pouvez nous faire part de vos remarques concernant une utilisation plus poussée, en situation, de ces logiciels.

OCEAN'S ALL STAR HITS N°2



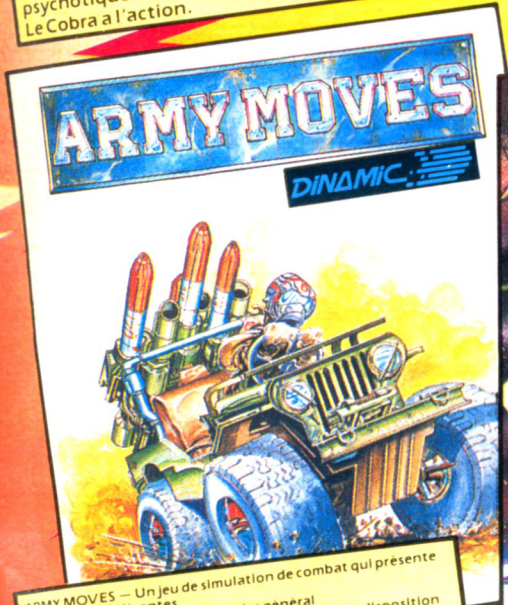
Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.



HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique—Action en 3 D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations differentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hellcoptères. Mais de toutes facons vous serez force de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un equipement très sophistiques qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous decidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.



Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.

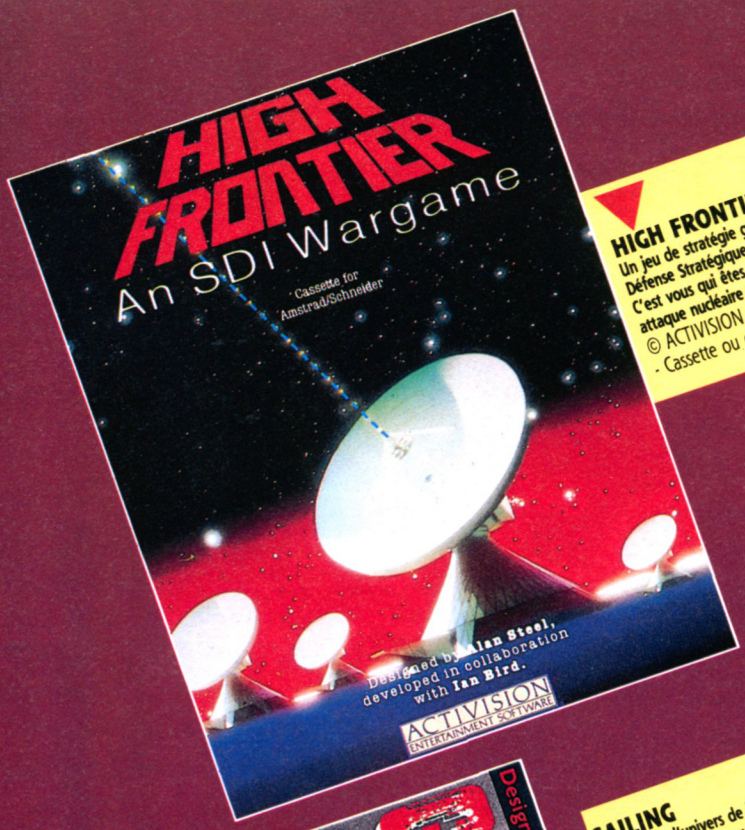


L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

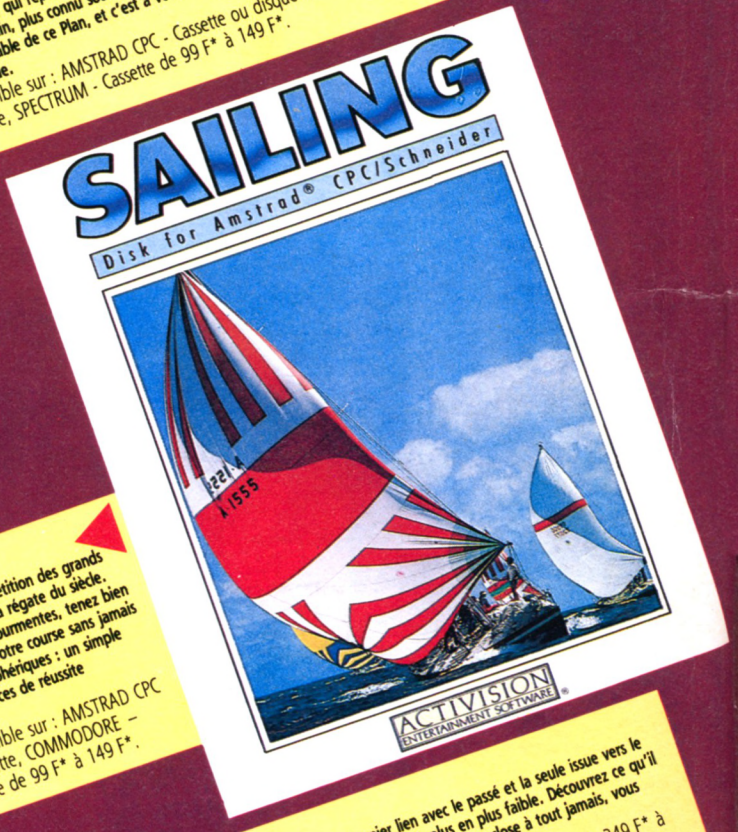
ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

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



HIGH FRONTIER
Un jeu de stratégie guerrière, qui repose sur l'élaboration et la mise en place du Plan de Défense Stratégique Américain, plus connu sous le nom de Guerre des Etoiles.
C'est vous qui êtes responsable de ce Plan, et c'est à vous de l'appliquer afin de repousser une attaque nucléaire soviétique.
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC - Cassette ou disquette, COMMODORE - Cassette ou disquette, SPECTRUM - Cassette de 99 F* à 149 F*.

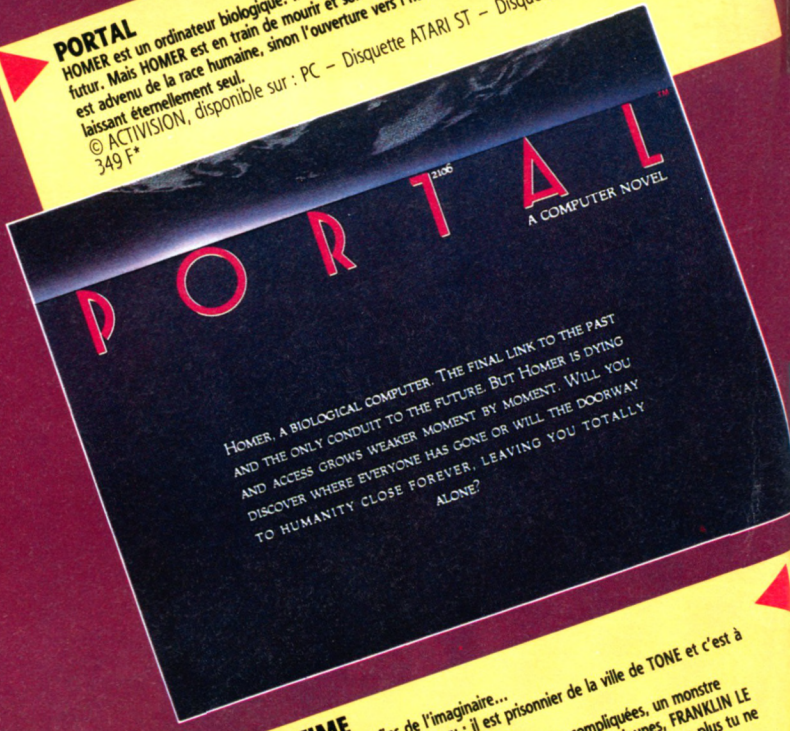


SAILING
Entrez dans l'univers de la compétition des grands voiliers, et engagez-vous dans la régate du siècle. Livré à l'océan, en proie aux tourmentes, tenez bien la barre et menez au mieux votre course sans jamais oublier les conditions atmosphériques : un simple souffle de vent et vos chances de réussite s'envolent !
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE – Cassette ou disquette de 99 F* à 149 F*.



GUADALCANAL
Réécrivez l'histoire...
Prenez part à l'une des plus célèbres batailles de la 2nde guerre mondiale, durant laquelle des milliers de combattants japonais et américains perdirent la vie.
C'est à vous de combattre : déplacez et contrôlez vos forces de l'air, de terre et de mer, usez de votre énergie et de votre esprit de stratégie pour re-conquérir GUADALCANAL, re-penser les tactiques, re-vivre la bataille...
© ACTIVISION, disponible sur : AMSTRAD CPC – Cassette ou disquette, COMMODORE – Cassette ou disquette, SPECTRUM – Cassette de 99 F* à 149 F*.

PORTAL
HOMER est un ordinateur biologique. Il est pour vous le dernier lien avec le passé et la seule issue vers le futur. Mais HOMER est en train de mourir et son énergie devient de plus en plus faible. Découvrez ce qu'il est advenu de la race humaine, sinon l'ouverture vers l'humanité vous restera close à tout jamais, vous laissant éternellement seul.
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette ATARI ST – Disquette AMIGA – de 249 F* à 349 F*

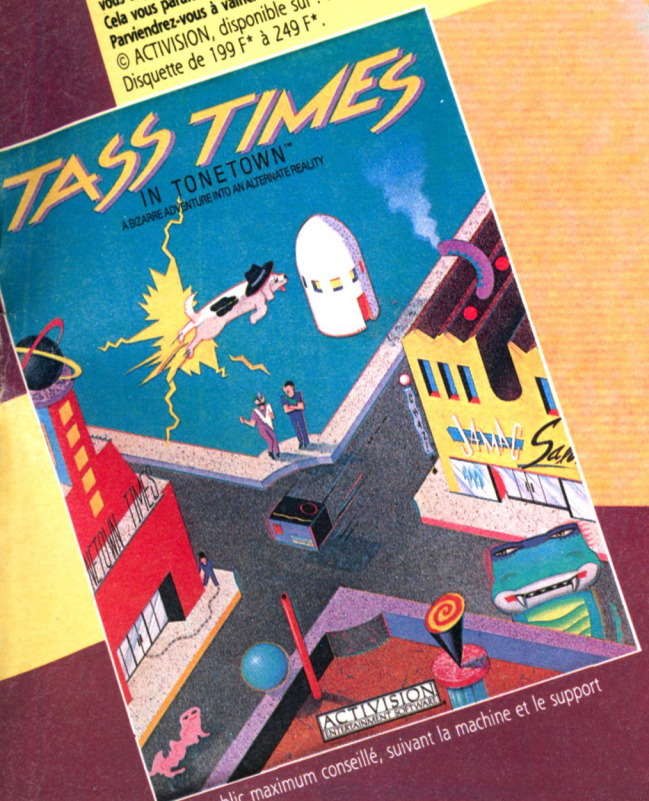


TASS TIME
Une aventure aux confins de l'imaginaire...
Ton vieux pote GRAMPS a disparu : il est prisonnier de la ville de TONE et c'est à toi de le sortir de ce mauvais pas.
Dure tâche ! Et pour rendre les choses encore plus compliquées, un monstre repoussant, plein d'écailles et de poils, aux ignobles crocs jaunes, FRANKLIN LE GROGNON, vient s'en mêler. Et si tu tombes dans ses pattes, toi non plus tu ne sera pas beau à voir.
C'est vraiment à toi d'assurer !
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette, ATARI ST – Disquette, AMIGA – Disquette de 199 F* à 249 F*.

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS!



SHANGAI
Un jeu de stratégie captivant, tiré de l'ancien jeu chinois du Mah Jongg, qui fut l'obsession des marins, des guerriers, des escrocs et des rois durant 3 000 ans. A partir de 144 images de 7 suites différentes, qui empilées ont la forme d'un dragon, vous retirez les paires jusqu'à ce que vous n'ayez plus de plaque ou de possibilité de vous déplacer.
Cela vous paraît simple ? Montez donc les enchères !
Parviendrez-vous à vaincre le dragon qui bat les joueurs depuis plus de 3 000 années ?
© ACTIVISION, disponible sur : PC – Disquette, ATARI ST - Disquette, AMIGA - Disquette de 199 F* à 249 F*.



* prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE ®

DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 – 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

Présent au
FESTIVAL DE LA MICRO

LES MEILLEURS AU MONDE

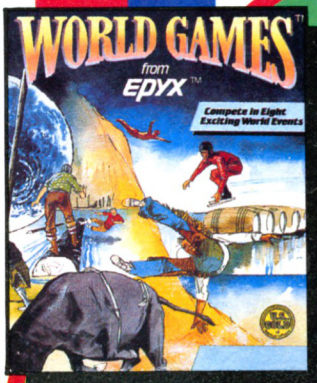
DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD

POUR AMSTRAD

EPYX®

COMPILATION DE 4 JEUX.

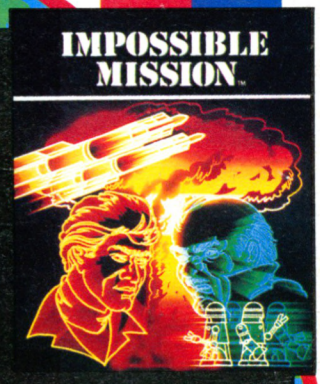


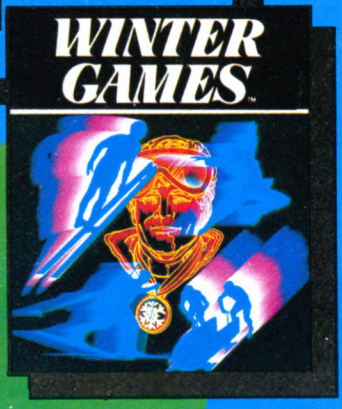
WORLD GAMES

Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.





WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C.

POUR P.C.

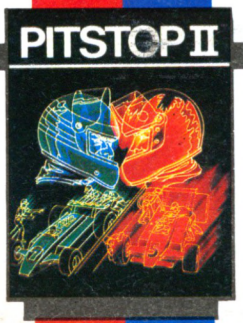
EPYX®

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.





PITSTOP II

Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



SUMMER GAMES

Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maitriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.

U.S. GOLD (France),
Sarl, B.P. 3 Zac De Mousquette,
05740 Chateâuneuf de Grasse.
Tel: 9342 7144.