AMMAG

TOUT POUR VOTRE AMSTRAD

VOTRE AMSTRAD EN FÊTE

DANS LA HOTTE

accessoires et compilations-jeux



NOUVEAUX JEUX

Emmanuelle, Cybernoïd II, Purple Saturn Day, Titan, Puffy's Saga, Crazy Cars II, Artura, A 320, Galactic Conqueror, 944 Turbo Cup.

M 1157 - 41 - 20,00 F

3791157020009 00410

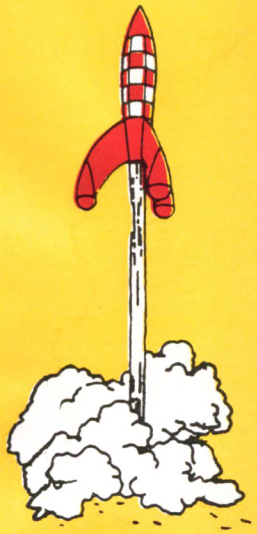
N°41 — DÉCEMBRE 1988 — 20 F

BELGIQUE : 145 FB — SUISSE : 8 FS — CANADA : 5,50 $ CAN

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire... " Pas de réponse...



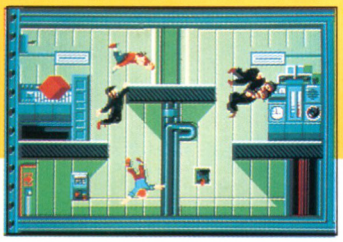


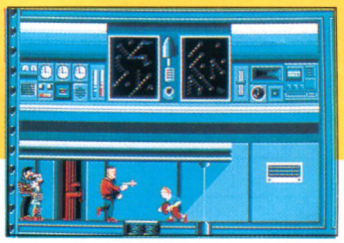


TINTIN SUR LA LUNE











"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."
Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.
Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flottez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...
Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.**

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :



INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

Nom

Adresse

Ville

Machine : K7 ☐ DK ☐

INFOGRAMES

AM.HS 8

SOMMAIRE N°41 DECEMBRE 1988

Am Pro

Des images pour le PC 94
Actualités 98

Encore Plus

Améliorez votre PCW 8256 103

A la Une

Des cadeaux cent pour cent Amstrad CPC 126

Dossier

Dans le labyrinthe des compilations 118

Am-Mag Actualités

Toute l'actualité de la micro qui bouge 6

Jeux

Prochainement sur vos écrans 9

Avant-Première

Crazy Cars 14
Galatic Conqueror 14
Puffy's Saga 101
Purple Saturn Day 28

Tests

Maxi Bourse 12
Collection Sulitzer 13
Supersport 16
Alternative World Games 37
Daley Thompson's Olympic Challenge 17
Emmanuelle 18
Road Blaster 20
A320 21
Chess Worker 22
Game Over II 36
944 Turbo Cup 44
Artura 92
The Train 92
Nebulus 100
Titan 116
Cybernoïd 2 117

Help

Nebulus 86
Freddy Hardest 87
The Vindicator 88
garanties des pokes 89

Programmation

Dix par dix 24, 25

Initiation :

Les cours du professeur Ali Gator 32
Tri 48

Listing du mois

Combat 38



beaucoup de cadeaux (téléviseur, magnéto-scope et ordinateur) porteront la marque Amstrad.

Nous avons consacré ce numéro de fête à habiller notre CPC préféré des plus beaux et plus utiles ornements. Périphériques , accessoires et logiciels adaptés à chaque usage sont rassemblés dans la hotte de notre Père Noël décidément très "high tech".

Le joueur, privilégié dans ce numéro (Noël oblige), trouvera une foule de nouveautés



EDITO

LE CPC EN HABITS DE FETES

Amstrad continue à étendre son empire sur toute l'électronique grand-public.

A l'occasion des festivités de cette fin d'année 1988, passées au crible de nos testeurs, ainsi qu'un dossier compilation qui -nous le souhaitons- l'aidera dans ses choix.

Bidouilleur, programmeur, éditeur en herbe, musicien -et on en passe!- chacun devrait, dans ce numéro de fêtes, trouver son bonheur.

La Rédaction

AM-MAG est édité par LASER PRESSE SA, 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 adjoint** : Xavier Frigara. **Secrétaires de rédaction** : Suan Ajirent, Gaëlle Pillot. **Chefs de rubriques** : Bernard Jolivalt (informations générales, reportage), Jean-Michel Maman (jeux), Jean-Claude Paulin (programmation et technique). **Ont collaboré à ce numéro** : Sébastien Ajaxa, Jean-Pierre Boghossian, Guillaume Courtois, Martial Le Guen, Christian Roux.

Couverture : Didier Créte. **Illustrations intérieures** : Elysbeth Anderson, Mokeït.

FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes** : Alain Lamargot (conception), Thierry Martinez, Laurence Floquet. **Montage et photogravure** : Jean-Baptiste Balléríaud, Michel Lhopitault.

ADMINISTRATION. Marketing : Iain Christie. **Diffusion** : Bertrand Desroches. **Abonnements** : Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71. **Comptabilité** : Sylvie Kaminsky.

REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé. Tél.: (1) 43.98.22.22.

Chefs de publicité : Thierry Cagnion, Alain Boar (revendeurs), Michel Sarfati. **Assistante de publicité** : Mick Deret.

Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988. **Photocomposition** : Composcopie. **Impression** : La Haye-les-Mureaux, SNIL, Tima-Roto.

AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad. Ce numéro comporte un encart d'abonnement non folioté.

LA MACHINE DE COMBAT LA PLUS MECH

THE N

Thunder Blade

JEU DE L'ANNEE DU TOURNOI PEPSI





THUNDERBLADE™

Cramponnez-vous et démêlez vos idées pour le voyage de votre vie aux commandes de l'Hélicoptère le plus sophistiqué que les spécialistes en armements aient pu concevoir – dominez le chasseur le plus rapide, et détruisez les navires de guerre les plus dangereux avec votre puissance de feu supérieure.

Traversez la silhouette de la ville des gratte-ciel et améliorez vos techniques pour les combats qui vous attendent. Plongez dans la mer pour commencer une bataille épique avec un immense navire de guerre à blindage lourd. Puis courez vite à la fusillade de la gorge rocheuse et des forêts denses et, à travers ce labyrinthe fortifié, négociez soigneusement votre chemin avec de piqués et de planés qui éprouveront votre habilité au vol jusqu'à la limite.

Vous percez bravement le ciel en rugissant, détruisant

CBM 64/128 cassette et disquette, **SPECTRUM 48/128K** cassette et disquette **ATARI ST** disquette,

ANTE QUI AIT JAMAIS ENVAHI LES CIEUX ...

0.1



Écrans tirés de versions différentes.

les navires de guerre ennemis, les chars blindés, les chasseurs – tout en évitant les missiles exocet à tête chercheuse, vous passez par les dangereuses installations de pétrole pour atteindre votre objectif final – le terrible croiseur de combat APACHE. L'action ne se termine que lorsque vous émergez, victorieux, l'Artilleur d'Or, maître de la machine la plus méchante que le ciel ait vue.

Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon.
THUNDERBLADE™ et SEGA® (ou SEGA™) sont des marques de Sega Enterprises Ltd.
U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P.3 Zac de Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse.





AMSTRAD CPC cassette et disquette AMIGA disquette IBM PC & COMPATIBLES disquette

AMAG actualités

AMSTRAD, BIENTOT DE NOUVEAUX PRODUITS ?

Le télécopieur est un mariage entre une photocopieuse et un modem. Un document (lettre, contrat, imprimé, etc.) peut être reproduit instantanément à l'autre bout du monde. Ce marché tout neuf ne pouvait laisser Amstrad indifférent et déjà, des rumeurs circulent. Ainsi, Amstrad lancerait un télécopieur fin janvier 1989. Son prix serait évidemment très attractif, de l'ordre de 695 £ (7 000 F environ).

Computer Trade Weekly, un hebdomadaire britannique, a directement posé la question au siège de la société. « Il y a effectivement eu beaucoup de spéculations au sujet du prochain produit Amstrad, du téléphone de voiture au télécopieur portable. Nous avons pour principe de ne jamais dévoiler nos projets afin de nous prémunir de la concurrence. L'annonce d'un produit nouveau sera faite en temps voulu. Les rumeurs au sujet d'un télécopieur à 695 £ nous semblent un peu prématurées. »

Comme il n'y a pas de fumée sans feu, de nombreux fabricants de télécopieurs songent à réviser sérieusement leurs prix. En Grande-Bretagne, le prix de ces machines se situe autour des 1000 £. Inutile de préciser que si Amstrad arrive avec ses modèles 30 % moins chers, ça fera mal !

Amstrad, d'après une autre rumeur, préparerait un camescope. Alan Michael Sugar aurait laissé entendre que sa firme développerait un produit qui l'amènerait à occuper un marché nouveau. Télécopie ou camescope ? Les paris sont ouverts...

PC 200: LA CHARRUE AVANT LES BOEUFS

Amstrad a réuni une dizaine d'éditeurs de softs (US Gold, Ocean, Virgin/Mastertronic, Elite, Mirrorsoft, MicroProse, Martech, etc...) afin de doter en jeux le PC 200 Sinclair. Lancé en Angleterre, il devrait être disponible en Allemagne courant janvier.

Les éditeurs ont fraîchement accueilli la nouvelle bécane. L'idée d'Amstrad de lancer des jeux sur disquette 3"1/2 à 100 F n'a pas soulevé un enthousiasme délirant. Rod Cousens, patron de Mediagenic, a déclaré au journal CTW: *"S'ils veulent un produit capable de tirer parti au maximum des possibilités de la machine, il faudra que le prix de vente soit en conséquence."*

Amstrad proposa alors aux éditeurs de s'unir afin d'acheter des disquettes vierges en vrac. Réaction des intéressés: que chacun se débrouille! Amstrad proposa alors d'acheter des disquettes. Payée 1.30 £, ils les obtiennent à 0,30 £: une affaire!

Puis Amstrad s'est lamenté sur la pauvreté du catalogue des softs destinés au PC.

Paula Byrne, directrice de Telecomsoft, ne s'est pas gênée pour dire ce qu'elle pensait: *"Ils n'ont pas arrêté de nous faire la morale, de nous dire ce que nous devions faire et comment. nous y prendre. Nous, on a répondu que c'était à eux de vendre leurs machines et que nous, on suivrait."*

Amstrad n'envisage pas de placer des masses de Sinclair PC 200 d'ici Noël, mais les ventes décolleraient en 1989. Les éditeurs seraient un peu plus enclins à conçevoir des méga-softs à mini-prix...

AMIGA CONSOLES ATARI

Une console fabriquée par Commodore serait à l'étude aux Etats-Unis. L'idée premiè-re était de transformer un C64 mais l'arrivée en force de consoles 16-bits a entrainé une révision du projet. Ce serait un AMIGA revu et corrigé qui verrait le jour dans une année, probablement lors du Consumer Electronics Show de 1990.

Les dirigeants de Commodore se tâtent encore avant d'offici-aliser ce lancement. L'Amiga est en effet présenté comme une machine multi-usage dont le jeu ne serait qu'une des facettes.

Commodore, qui a bien du mal à positionner l'Amiga 2000 en tant qu'ordinateur profession-nel est un peu inquiet de l'étiquette "loisir" rattachée à la console, gênante pour son image de marque.

ATARI, de son côté, prépare pour le mois d'août une console 16-bits qui serait vendue à moins de 100 livres en Angleterre, soit environ 1.000 F chez nous. Les jeux seraient livrés sur cartouche et coûteraient dans les 200 F.



La station Amstrad

Annoncée à grand renfort de publicité, la station Amstrad vient d'arriver chez les revendeurs. Quelques menues pé-sommet d'une pièce montée, le torticolis est assuré à brève échéance.

Ressorts et bout de ficelle

La photo publicitaire laisse songeur car le moniteur CTM mentation 5 volts.

Lorsque le clavier est branché, c'est une véritable cas-té centrale... Du coup, Amstrad invente le CPC sur amortisseurs. Le câble d'alimentation du tuner traîne alors lamentablement sur le clavier.

Le meuble est en aggloméré de 15 mm, d'où un manque de robustesse flagrant. Le joystick fourni étant un modèle à ventouses, la frénésie des radio GO ou PO.

De solides équerres seront elles aussi les bienvenues pour assurer la stabilité et la sécurité du meuble. Reste le pack de jeux : *Arkanoid, Batman, Top Gun ou Crazy Cars* — parmi les quinze softs proposés — ont fait leur temps. Océan a récupéré les hits d'I-

ripéties douanières avaient retardé sa diffusion (cf. *Am-Mag* n°40).
Nous nous sommes empressés de monter le meuble et de placer le tuner TV et le radio-réveil comme le suggère la publicité vue dans de nombreux medias : le moniteur d'un côté, les accessoires de l'autre. Quelques déconvenues nous attendaient et pas des moindres.
En effet, il est impossible de brancher le tuner TV au moniteur car le câble d'alimentation est bien trop court. La notice du matériel indique que tous les éléments doivent être superposés. Ce que nous avons fait. L'écran culmine alors au



644 d'un modèle récent n'est branché à rien. La prise jack en facade est vacante et l'on rechercherait vainement le câble vidéo et celui de l'alicade de filasse qui déferle du moniteur, escamotant complètement l'affichage de l'heure ! Les fils "téléphone" sont tendus au point de soulever l'uni-

joueurs aura tôt fait de rendre le mobilier branlant (déjà assez instable à l'origine). Voir le pesant moniteur chahuté comme navire en tempête laisse craindre le pire...

Arnakoïd ?

Tuner et radio-réveil sont séduisants. Toutes les chaînes sont accessibles, même si la sélection se fait avec un bouton bien archaïque. A moins de placer la station près d'une prise télé, une antenne intérieure sera indispensable, ainsi qu'un cordon rallonge. Parfois, il faudra orienter tout le fourbi afin d'optimiser la réception

magine, de Titus, et d'autres encore pour leur redonner une seconde vie.
Reste, si la télévision vous tente vraiment, la solution qui consiste à n'acquérir qu'un tuner. Tetran importe un modèle italien Pal/Secam avec seize chaînes programmables et la possibilité d'une télécommande pour les sélectionner. Pour passer du mode CPC en mode tuner, il subsiste un câble à déplacer. Le prix est plus élevé (**1190 F** sans télécommande, **1690 F** avec), mais la qualité est au rendez-vous.

LE GUIDE DES JEUX

Plus de 500 jeux sur CPC, PC ou PCW ont été recensé dans cette véritable anthologie du soft. Si vous avez encore quelques hésitations sur la façon de composer votre (longue) liste de Noël, n'attendez plus: ce guide indispensable vous attend chez votre marchand de journaux. Son prix? 25F.



VOTRE MICRO MERITE LE MIEUX

MICROTELEC

CENTRE TECHNIQUE AGREE PAR LES PLUS GRANDS

- MICROTELEC, c'est la réparation de votre micro-ordinateur, quel que soit l'endroit où vous l'avez acheté. (gratuitement pendant la période de garantie pour Amstrad et Thomson).
- MICROTELEC, c'est la possibilité de souscrire à un contrat de maintenance sur site ou en atelier.
- MICROTELEC, c'est le dépannage dans un temps record de votre micro si vous avez souscrit un contrat " FLASH DEPANNAGE ".
- MICROTELEC, c'est une équipe d'électroniciens au top niveau de la profession.
- MICROTELEC, c'est la sécurité d'un service ayant l'agrément des plus grands constructeurs.
- MICROTELEC, c'est la possibilité d'assurer votre appareil contre le vol, l'incendie et les dégats des eaux.
- MICROTELEC, c'est aussi la ligne rouge pour tous les possesseurs de contrat.

ETABLISSEMENTS SCOLAIRES : nous consulter (spécialiste nanoréseau)

REVENDEURS : conditions spéciales

MICRO TELEC
GROUPE MICTEL

Immeuble Promopole
12 avenue des Prés 78180 Montigny le Bretonneux. Téléphone : (1) 30 57 20 50

Ça bouge dans la micro !

Afin de mieux mener l'haletante poursuite de l'information, nous nous en sommes donné les moyens : Joël Pascal, qui a déjà collaboré à Détective et au Washington Post, sera désormais à la tête, au côté des autres enquêteurs, de cette rubrique d'actualité.

LORICIELS ENCLENCHE LE TURBO



Au cours d'une mini-conférence de presse tenue sur le stand Loriciels d'Amstrad Expo, Laurant Weill a annoncé l'ouverture d'une unité de création à Grenoble. Après Annecy, il s'agit du second bureau en province de cet éditeur décidé à jouer la carte de la décentralisation.

Loriciels lance aussi sa propre console. L'éditeur se chargera de fournir les jeux, Noë Technologie s'occupant essentiellement du hard. Pour l'année à venir, 8 000 consoles seraient installées. *Space Racer* et *Turbo Cup* seront les premiers softs à descendre au bistrot.

La console Turbo Cup qui se trouvait à côté de la Porsche de René Metge sur le stand d'Amstrad Expo était un prototype abritant un Amiga 500. Les versions définitives seront plus élaborées, avec plus de mémoire et davantage de couleurs. Son prix de vente serait de l'ordre de 12 000 F seulement et l'entretien allégé au maximum puisqu'il n'y aurait ni carte ni Eprom à changer.

Loriciels s'occupera aussi de la gestion du bureau de Broderbund en France. Cette importante société américaine — distribuant déjà Microïds aux Etats-Unis — compte utiliser notre pays joli comme plate-forme afin d'étendre ses activités en Europe.

Microïds se diversifie

Après s'être fait un nom dans les jeux simulation de (*Grand Prix 500, Quads, Superski...*), Microïds aborde le monde professionnel avec un simulateur de conduite automobile réalisé à la demande d'un grand constructeur. La jeune société (fondée en 1985) a aussi créé un département S.S.I.I. (Société de Service et d'Ingénierie Informatique) destiné à faire des programmes "sur mesure" pour des entreprises ou à adapter au marché français des créations étrangères.

Aux Etats-Unis, la distribution des produits Microïds a été confiée à Broderbund. Afin de mieux coller à l'esprit américain; les titres des jeux et les emballages ont été modifiés : *Grand Prix 500 cc* devient *Superbike Challenge* (la moto, du coup, devient une 1000 cc) et *Superski* est rebaptisé *Downhill Challenge*.

Des accords permettront aussi à Microïds de profiter de l'imagination débordante des scénaristes de Broderbund pour des jeux futurs.

Plus proche, Microïds propose pour les fêtes une compilation de choc puisqu'il s'agit de *Quad, Grand Prix 500 et Superski*.

FIL SUR LA TOUCHE

Mise hors jeu, l'équipe de Fil (80 employés) continue à travailler sous le haut contrôle d'un l'Administrateur judici-aire. Celui-ci observe l'entre-prise pendant la période de redressement judiciaire et étudie les diverses proposi-tions de reprise partielle ou totale qui lui sont faites actuellement.

Des décisions devraient inter-venir dès le début du mois de décembre 1988. Il semble que si des repreneurs existent il ne pourrait être question d'une solution globale de continua-tion de l'intégralité de l'activité de Fil.

EPYX-INFOGRAMES: LA FUSION



Gill Freeman et Bruno Bonnell scellent les destinées d'Epyx et d'Infogrames.

Le 10 novembre dernier, Infogrames a annoncé sa fusion avec Epyx, le géant américain du soft. Le but de l'opération, prendre 10 % du marché mondial du loisir basé sur les hautes technologies. Un pari audacieux que le duo Infogrames/Epyx pourrait bien gagner !

A l'horizon 1991, Infogrames/Epyx espère bien atteindre le milliard de francs de chiffre d'affaire. Les deux ans à venir devraient être des années fastes propices à l'éclosion de nouveaux marchés. Des technologies d'avant-garde seront développées, notamment le CD-Rom et la vidéo interactive. Infogrames (qui regroupe Cobra-Soft et qui détient la totalité du capital d'Ere Informatique) compte bien s'implanter en force sur ces créneaux d'avenir.

La tâche n'est pas aisée du fait de l'absence d'un standard européen : claviers Azerty et Qwerty, signaux SECAM et PAL ont, par le passé, découragé les Américains qui estiment que le marché européen est peu stable. Aux Etats-Unis, le PC tient lieu de norme, suivi de près par Apple. Les autres ordinateurs sont marginaux.

La fusion d'Infogrames et d'Epyx est assurément une bonne nouvelle. La mise en commun du savoir faire de deux cents créateurs permettra de créer des jeux très élaborés (du style de *Captain Blood* ou *Purple Saturn Day*) et la diffusion très vaste génèrera des profits dont une partie sera réinvestie dans la création.

Les ordinateurs 16 bits seront les grands gagnants de cette course à la technologie. Les machines 8 bits ne seront certes pas oubliées — on ne néglige pas un parc qui représente 40 % des machines familiales en France —, mais elles seront servies après les autres. Les jeux pour CPC ne seront que des adaptations et non des créations originales comme le tout récent *Titan* de Titus.

La fusion d'Infogrames et d'Epyx n'est nullement un rachat d'une société par une autre. Il faudra néanmoins quelques mois encore avant que les dernières modalités soient précisés, notamment le partage des parts.

Jeux Actualités

PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS



THE MUNCHER (Gremlin)

The Muncher peut se traduire par *le machouilleur*. Le monstre de T-Wrecks ressemblait tellement à celui de la pub des bonbons anglais *chewits* qu'un accord a été passé entre le confiseur et Gremlin. Du coup, *T-Wrecks* a été rebaptisé *The Muncher*. Il apparaîtra pendant six mois sur 8,5 millions de paquets de bonbons. En France, The Muncher arrivera, sans sucreries ni boules de gomme, avant les fêtes de fin d'année.

OPERATION WOLF (Ocean)

Qui va sauver des otages retenus dans une jungle hostile ? Qui va se battre, seul contre une armée ?...
Operation Wolf est la conversion d'un jeu d'arcade de Taïto plein de sprites d'une taille confortable. Ceux qui auront visité le Festival de la Micro auront pu admirer une démo de ce jeu remuant et sanguinolent (l'hémoglobine dégouline sur l'écran !). La vision est réaliste et l'animation très rapide.
Pour les assaillants, c'est le grand jeu : hélicoptères, chars, soldats lanceurs de couteaux, guerilleros protégés par des gilets pare-balles, tous se liguent contre vous. Vous aurez fort à faire pour arriver au camp et libérer les otages. Mais avant de les embarquer dans l'avion salvateur, vous devrez faire face à l'ensemble des forces ennemies de tous les niveaux précédents unanimement décidés à vous faire la peau.

FRANK BRUNOS BIG BOX (Elite)

Mega-compilation tous azimuts pour les groupies d'Elite. Le mot *Big* dans le titre est justifié : pas moins de dix jeux ont été réunis sur votre support magnétique préféré. En vrac, les titres : *Frank Bruno's Boxing, Commando, Ghosts & Goblins, Airwolf, Bombjack, Scooby Doo, 1942, Saboteur, Battleships* et pour finir, *Batty*.
La plupart sont des grands classiques. Comment ? Vous n'avez pas une seule de ces merveilles dans votre logithèque ? Il est encore temps de parfaire votre culture !

oriciels®

MATA HARI

ESPIONNAGE
CHARME
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC



JeUx

Actualités

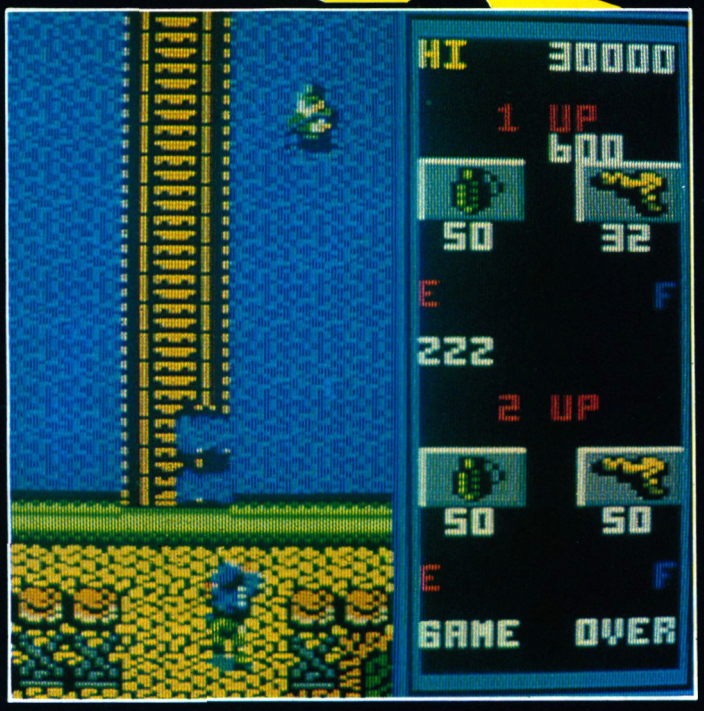


Magic Bytes est un éditeur allemand qui débarque avec une compilation (c'est la saison !) incluant *Western Games*, *Vampire's Empire*, *Clever & Smart*, *Pink Panther*, *Operation Nemo* ainsi que le sablonneux *Dakar 4x4*.



A LA BOURRE !

On les attendait avec impatience à Amstrad Expo mais ils nous ont ont posé un lapin (*What's up doc ?* comme dirait Bugs Bunny).
La version sur CPC de *Galactic Conqueror* (Titus) était encore à quelques pas de la Porte de Versailles. En attendant l'atterrissage du grand vaisseau intergalactique, les impatients pouvaient se rattrapper sur la version Amiga ou, sur CPC, avec l'impressionnant *Titan*.
Les hélicoptères faisaient également partie de la charette : *Typhoon* était dans l'œil d'un cyclone. Pareil pour *Thunderblade*, le monstre volant qui devait décoller en force à Amstrad Expo, remplacé au pied levé par une armada de consoles Sega pour nous consoler.



THE GAMES SUMMER EDITION (Epyx)

Après l'hiver, l'été, avec cette compilation comportant huit épreuves olympiques : saut à la perche, cyclisme, plongeon, tir à l'arc, barres asymétriques, anneaux, haies et lancer de poids. Sortie prévue au printemps prochain...

GUERILLA WARS (Ocean)

Dans une île tropicale (Haiti, Saint Domingue, une autre peut-être ?) le peuple se soulève contre le tyran local. Lequel utilise la troupe pour semer terreur et désolation.
Il est temps pour les gendarmes du monde (des marines US) d'intervenir. Vous rejoignez donc de ces libérateurs armés jusqu'aux dents, après quoi il faudra massacrer un maximum d'assaillants pour libérer l'île. Peut-être même que le peuple vous en saura gré...
(Il existe une photo de ce jeu)

TECHNOCOP (Gremlin)

Un rapport vous informe sur les crimes commis dans la ville. On vous montre même la visage des truands. A vous de filer sur la piste des malfaiteurs.
Votre voiture méchament armée est presque aussi rapide qu'une F40 (200 miles/heure, soit un petit 320 chrono des familles). Parcourez les rues et les immeubles et, à l'aide d'un radar attaché à votre poignet, localisez vos cibles : ça va saigner.

DOUBLE DRAGON (Melbourne House)

C'est de la castagne de bas quartier, une adaptation d'un jeu d'arcade qui fait les beaux jours du bistrot d'en bas.
Votre délicieuse petite amie a été enlevée par la bande des Black Warriors. Il va falloir la tirer de là. A coups de coude, de genou et de pied, vous affronterez chacun des membres de la bande. Eux sont méchamment armés de fouets, de battes de baseball et de couteaux. N'hésitez pas à ramasser cet attirail si c'est possible, il pourra toujours servir. Des caisses et des barils de pierre pimentent l'action.
Celle-ci commence au fond d'une impasse sordide où vous n'auriez jamais dû entraîner votre copine. Elle se poursuit sur les toits et dans un bois joli, jusqu'au repaire de Willy, le chef de la bande.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE (Lankhor)

Tremblez bonnes gens ! Tremblez : le célèbre *Manoir de Mortevielle* arrive enfin sur CPC. Appelé par un télégramme alarmiste, Jérôme Lange se rend dans un manoir isolé où il se passe de bien étranges choses. La tempête gronde pendant toute la nuit. Notre héros résoudra-t-il l'énigme qui pèse sur Mortevielle ? Il ne tient qu'à vous de le savoir. Pour cette version, les programmeurs de Lankhor ont fait bien plus qu'une adaptation ; par le miracle de la synthèse vocale votre CPC parle ! Les portes s'ouvrent ainsi que les tiroirs que vous serez amené à fouiller. Huit personnages peuplent le manoir de Mortevielle. A visiter absolument !

WEC LE MANS (Ocean)

Vingt quatre heures rivé à votre CPC ? Ce sera bientôt possible avec *Wec Le Mans*, une simulation de course au long cours créée à l'origine par Konami. De jour comme de nuit, vous devrez tenir la moyenne sans faillir.



4x4 OFF ROAD RACING (Epyx)

Ce jeu qui sent bon le sable chaud avait connu de beaux jours sur Commodore 64. Il a été entièrement remanié lors de son adaptation sur Amstrad.





ROY OF THE ROVERS (Gremlin)

Le terrain de foot des Melchesters Rovers est convoité par des promoteurs immobiliers qui, c'est bien connu, ne sont que des requins cupides prêts à tout pour parvenir à leur fins. A quelques heures du match dont les recettes devaient aider les Rovers à sauver le terrain, toute l'équipe disparaît.

Si le match n'a pas lieu, ce sont les bulldozers qui s'en donneront à cœur joie. Roy Race — c'est votre nom dans ce soft —, directeur du club de foot, a tout intérêt à retrouver les joueurs puis à les arracher aux mains de ravisseurs immobiliers. Evidemment, cela ne se fera pas sans quelques embûches.

loriciels®

A 320



SIMULATION
AVENTURE
ACTION

POUR ATARI ST
AMSTRAD CPC
IBM PC ET
COMPATIBLES





JeUX

Test

Maxi Bourse

Les nouveaux héros, les entrepreneurs qui gagnent, et les joueurs qui perdent vont assouvir leurs passions. Maxi Bourse, Cash Flow et Market vont vous faire flamber !...ou gérer votre entreprise.

Au départ, un jeu de société classique, avec plaques, billets et cartes, style Monopoly, judicieusement promotionné par un expert financier international reconnu... Yves Mourousi ! Mauvais départ ? Mais non, ce jeu est du tonnerre !

Les p'tits gars d'la corbeille

Le maximum est de cinq participants à la partie, vous pouvez mettre là-dedans autant de joueurs-ordinateurs ou de "vrais" joueurs que vous voulez. Chaque joueur est représenté à l'écran par une photo digitalisée (pas la sienne, bien sûr).

A partir de là, vous vous inventez un nom et un prénom de guerre, plus un code secret, ignoré de vos concurrents, qui vous donnera accès à un service minitel fictif mais absolument personnel. Vous avez encore auparavant fixé le niveau de la partie, Junior, Senior, ou Masters, qui détermine l'argent de départ (de 5 à 15 millions de dollars, diantre !), le nombre de titres négociables à la corbeille, l'importance de votre portefeuille initial, et l'habileté financière des joueurs-ordinateurs.

Le hasard et la nécessité

Chaque joueur joue alors à son tour, et peut effectuer diverses actions : vendre ou acheter des titres, consulter son minitel secret, étudier des tableaux et histogrammes qui le renseignent sur sa situation. La présentation de l'écran est d'une clarté idéale : en haut à droite, le portrait du joueur dont c'est le tour, et son nom. A gauche, les titres négociables à la corbeille (il y a plusieurs listes de titres qu'on peut faire apparaître successivement), avec, pour chaque type de titre le nom de la société qui les émet, le cours actuel, le cours précédent, et le nombre de milliers d'actions encore disponibles à l'achat.

En bas de l'écran, cinq icônes, puisque tout le jeu se pilote au joystick : une disquette, pour sauver la partie en cours ; un graphe, pour étudier sa situation financière ; un téléphone, pour consulter son minitel ; une "Bourse", pour vendre des actions ; un dé, pour jouer et terminer son tour de jeu. C'est la part du hasard : sélectionner l'icône "dé" fait tourner une sorte de machine à sou. Un titre apparaît ; vous pouvez en acheter librement, au prix public. Vous évitez ainsi le supplice des enchères...

Des séances agitées et cruelles

Maxi Bourse reprend en effet, en les simplifiant, les mécanismes de base de la Bourse. A chaque fois que vous voulez acheter des actions que le dé n'a pas tirées au sort, il s'ensuit une phase où chaque joueur dit si, lui aussi, il veut ou non en acheter. Chaque acheteur potentiel augmente la demande, et fait donc monter le cours de l'action. Vous risquez donc d'être obligé de payer plus cher que vous ne l'aviez prévu.

Pire. S'il n'y a pas assez d'actions pour servir tous les acheteurs, on entre dans une phase d'enchères, où chacun surenchérit sur le cours initial. Pas de plafond, seuls les plus riches seront servis. c'est l'horreur. A la vente, le processus est identique, mais à l'inverse. Vous proposez vos actions aux autres joueurs. Ils n'en veulent pas ? Leur cours baisse, et la banque finit par vous les racheter à un cours ridicule... et souvent inférieur à celui auquel vous les aviez payées ! Perte sèche. Ou encore, certains joueurs attendent qu'elles soient bien basses pour devancer la banque et vous les prendre pour une misère...

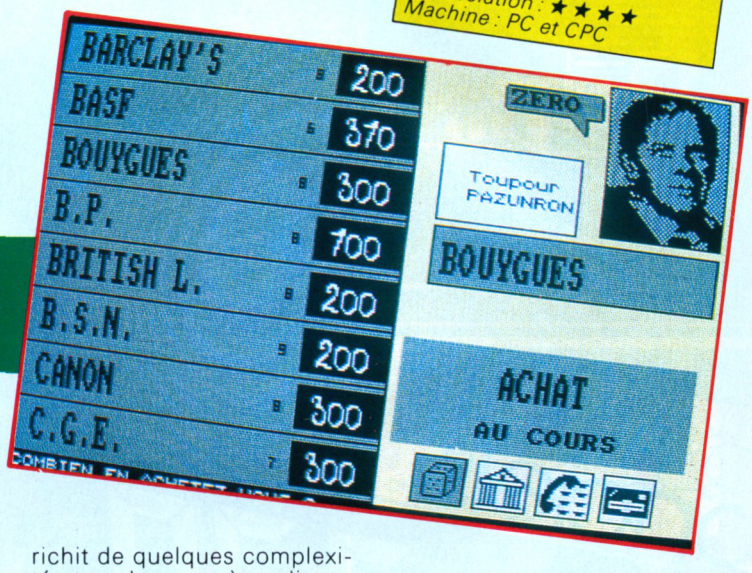
Pas de pitié !

Cet univers impitoyable, qui n'est pas celui de Dallas, s'enrichit de quelques complexités trop longues à expliquer ici : majorité dans les sociétés, jetons de présence, dividendes, primes aux portefeuilles diversifiés ou au contraire spécialisés sur une tranche d'activité, informations, rumeurs, etc. De quoi faire en tout cas de *Maxi Bourse* un jeu aux conséquences stratégiques très fouillées : un papier et un crayon ne seront pas inutiles au joueur rigoureux. Mais l'intuitif pourra essayer de gagner au feeling, et avec l'aide de la chance.

Côté manipulations, affichage, gestion des joueurs-ordinateurs, c'est parfait. On regrettera juste que le nombre de coups joués ne soit pas affiché, et que les tableaux de résultats de fin de partie soient trop maigres. Mais ce sont des détails dans une réalisation aussi magistrale.

J-M. Maman

Editeur : Cobra Soft
Genre : jeu de société
Graphisme : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC et CPC



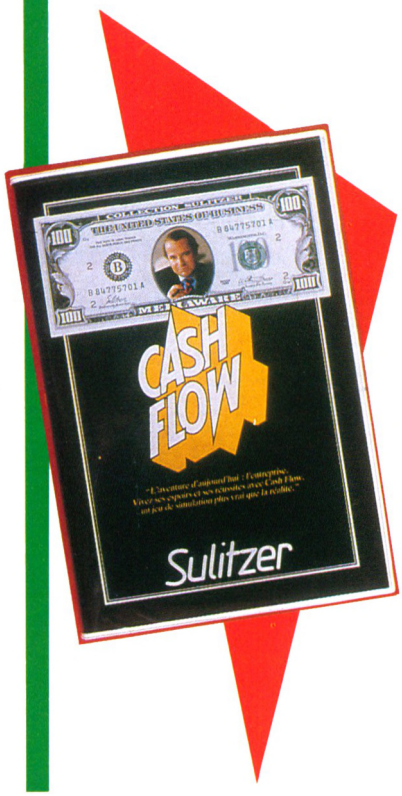


De nombreuses entreprises réalisent leur super-bénéfices sur le marché financier et particulièrement sur celui des actions et des obligations. Un entrepreneur doit aussi savoir acheter et vendre à la bourse. *Market* est un jeu de simulation boursière. Il fait découvrir comment le marché se comporte et réagit à l'actualité. Les cours ne sont pas fixés au hasard. Ils sont le résultat de la confrontation de l'offre et de la demande de milliers d'investisseurs.

Market simule le comportement de tous les acteurs du marché à l'exception d'un seul, le joueur qui agit réellement, sur l'instant. A chaque tour de jeu, des milliers d'ordres sont traités et des millions d'actions échangées. Aucune partie n'est identique. Tout peut arriver, des marchés réguliers ou instables, des hausses spectaculaires.

Un journal donne la côte complète, les événements et des conseils d'achat ou de vente.

Les acteurs du marché sont regroupés selon leur profil sociologique déterminant leur



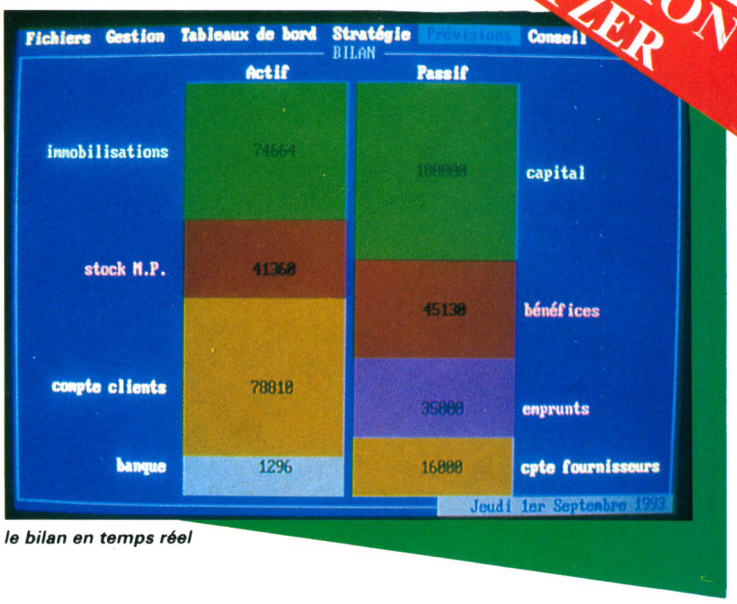
L'un des créateurs de Mediaware, Pierre Fiastre, a élaboré avec Paul-Loup Sulitzer *Cash Flow* et *Market*. Ils ont réuni leurs talents et leurs connaissances de l'économie, du business et de la haute finance. Ce logiciel transporte le joueur dans une réalité très concrète. Il est très agréable de jouer à plusieurs, en groupe, comme dans la vie réelle d'une entreprise, entouré de ses conseils et de ses cadres. De grandes discussions préalables s'instaurent.

L'entreprise proposée est industrielle et commerciale. Elle s'équipe de machines outils, achète des matières premières, embauche des maîtres-ouvriers, choisit de fabriquer un produit jetable, ou grand public, ou de luxe et décide une politique marketing et de communication pour parvenir à atteindre sa cible de clientèle. Il s'avère très difficile de réaliser de bons résultats, de faire des bénéfices et d'assurer une pérennité à l'entreprise.

Cette configuration d'entreprise imposée par le jeu est la plus périlleuse qui soit. Le fait qu'elle fabrique et commercialise directement les "gloutes", produit vedette de ce jeu, la met face à tous les dangers. Une étude de marché et de faisabilité industrielle du produit est proposée avec un manuel très détaillé et un ouvrage d'initiation aux mécanismes fondamentaux de l'entreprise.

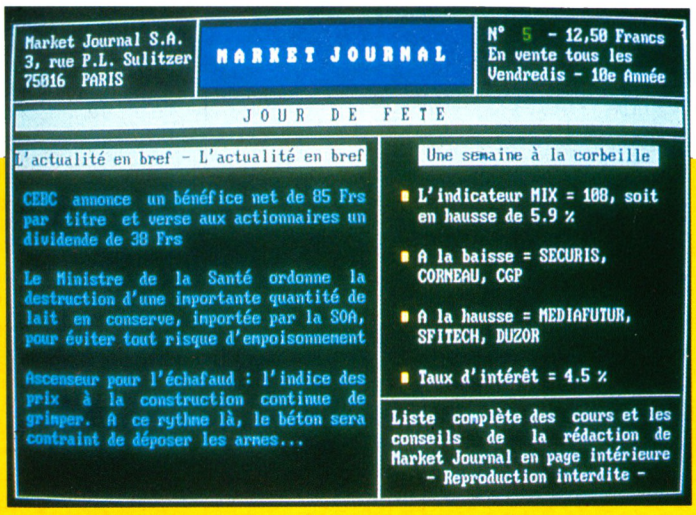
Il est recommandé de lire cette étude avec un maximum d'attention avant de se lancer dans l'établissement du compte d'exploitation prévisionnel et de prendre les premières décisions mensuelles. À partir du troisième mois d'activité, un ensemble d'entreprises de conseils sont à la disposition de l'entrepreneur pour prendre des décisions judicieuses dans les domaines stratégiques : marketing, production et finances. *Cash Flow* est très formateur et montre la difficulté de prendre des décisions cohérentes. Il fait rapidement découvrir l'importance d'une politique qualitative, et les dangers d'une croissance trop rapide.

Cash Flow offre, en temps réel, tous les outils indispensables à la gestion : la description complète de l'entreprise, les graphiques d'évolutions des résultats, le tableau des emprunts, les tableaux d'amortissement des immobilisations, le bilan, la valeur de l'entreprise et des actions dont on est propriétaires.



le bilan en temps réel

Editeur : Mediaware
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★



Market Journal donne des conseils d'achat ou de vente et commente les événements du jour

comportement d'investisseur : M. Dividende s'intéresse au rendement des titres et aux dividendes versés. M. Plus-Value fonde son action sur les bénéfices futurs. Mme Martingale achète du "réaction" et prend ses bénéfices à chaque hausse. M Tendanciel suit les mouvements tant à la hausse qu'à la baisse. M Panique provoque les krachs. M. Lecteur suit son *Market Journal* quoiqu'il conseille.



Pierre-Loup Sulitzer entouré des créateurs de Médiaware, Michel Aveline et Pierre Fiastre, devant la Bourse de Paris.

M. Zinzin représente les SINSINS, les SINvestisseurs INStitutionnelS gendarmes de la Bourse. M. Anticipation, le scientifique rusé, sait prévoir les mouvements de la Bourse. Voici les habitants de la jungle boursière dans laquelle il faut survivre, avec vigilance. Alors avec *Cash Flow* et *Market*, bonne vigilance financière. *Les fortunes et les faillites sont sans conséquence, sinon pour les nuits de sommeil transformées en nuits d'entraînement et de combat.*

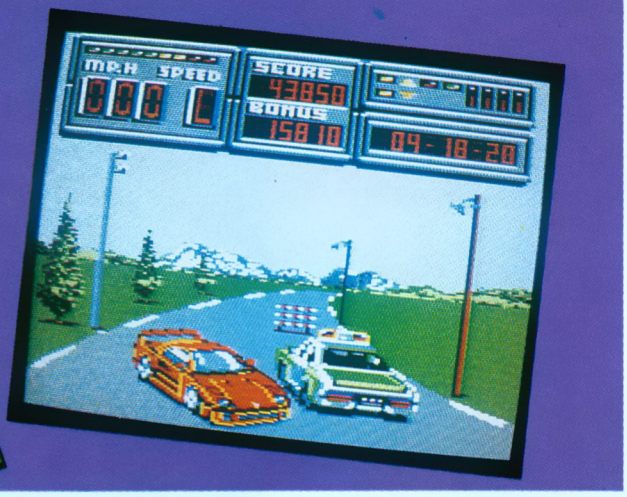
Sébastien Ajaxa

Jeux

Test

Crazy Cars II





La fabuleuse Ferrari Testarossa revient dans *Crazy Cars II*, de Titus, dont la version CPC est quasiment comme si c'était presque fini sous peu. Ce que nous en avons vu laisse présager un autre très bon soft.

Paris Texas

Dans cette version de *Crazy Cars*, vous devez traverser les Etats-Unis aussi vite que possible. Une carte indique les divers itinéraires possibles à partir des environs de Salt Lake City. Le FBI a mis une Ferrari à votre disposition car vous devrez être très rapide afin de démanteler un gang de voleurs de voiture. Ceux-ci ont corrompu la police : les ripoux tenteront de vous arrêter quelle que soit votre vitesse. Les incorruptibles n'interviendront que si vous êtes en excès de vitesse.
Votre mission passant avant tout, n'hésitez pas à quitter la route si vous tombez sur un barrage. Attention aussi aux redoutables queues de poisson des voitures de police. *Crazy Cars II* porte évidemment la patte de Titus : rapidité et décors agréables.

B.J.

Avant-Première

Ça y est, le voilà ! Le grand vaisseau galactique que nous attendions tous sur CPC est sur le point d'atteindre nos écrans. La préversion que nous avons vue laisse rêveur. À l'heure où vous lirez ces lignes, *Galactic Conqueror* devrait être dans vos chaumières !
Le jeu s'ouvre sur une vue splendide de la galaxie dont le cœur doit absolument être préservé de l'invasion des vils Aliens. Vos forces sont disposées sur neuf planètes qui, tour à tour, sont encerclées par l'ennemi.

Guerre des étoiles

Le grand, très grand vaisseau (vu par en-dessous) largue dans l'espace le chasseur que vous pilotez. Vous filez aussitôt droit sur les Aliens à une vitesse vertigineuse. Eux aussi ne traînent pas en route. Titus, une fois de plus, mise gros sur la vitesse. Le graphisme est superbe : rarement on ne vit aussi beaux vaisseaux.
Lors du combat en rase-mottes, l'horizon est stable et tout est dans la vitesse. En prenant de l'altitude, il bascule au moindre virage sur l'aile. La fluidité du mouvement est exceptionnelle ! Dans les noirs espaces sidéraux, bien sûr, point de ligne d'horizon. Les Aliens, en revanche, attaquent de partout. La préversion ne comportait aucun bruitage, mais ils seront présents dans la version commerciale.
Quatre-cents planètes figurent dans la version CPC ainsi que 600 à 1 500 Aliens. Je vous rassure : vous n'aurez pas à les descendre tous, mais une bonne partie viendra vous taquiner. Une fois de plus, Titus frappe un grand coup.



Quand aurons-nous enfin une occasion de dire du mal d'un de leurs softs ?

B.J.

L'ACTION – SIMULATION

DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64
AMSTRAD CPC

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

JEUX

Test

Supersports

Editeur : Gremlin
Genre : simulation de sport
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

La dernière simulation sportive éditée par Gremlin vous propose de passer plusieurs épreuves qui sortent de l'ordinaire. Celles-ci sont totalement différentes et plus ou moins loufoques, comme le jeu : voyez vous-même ...



L'écran de jeu est découpé de manière originale : en haut à gauche vous apercevez le visage du présentateur des épreuves, avec à côté de lui une bulle où vont s'inscrire divers De l'autre côté de l'écran, en bas à droite, vous trouvez le visage d'un des joueurs ainsi qu'une autre bulle qui contient son nom ou son score.
Après lancement du programme, le commentateur vous demande combien de joueurs vont tester leurs possibilités, à concurrence de quatre, puis leurs noms. À chacun sera attribué un visage qui s'affichera en bas à droite pour repérer le joueur.
Vous pouvez aussi choisir entre faire toutes les épreuves (compétition) ou seulement certaines d'entre elles (entraînement). Dans ce dernier cas, vous pourrez vous réentraîner à l'épreuve autant de fois que vous le voudrez. Ensuite, l'ordinateur charge la première épreuve.

Tir au fusil

Un tir sur cibles très diverses, dont le cadre se situe dans une rue déserte. Il existe des cibles immobiles, telles que des personnes qui apparaissent aux fenêtres.
D'autres bougent de diverses manières : des cibles rondes apparaissent à un côté de l'écran et disparaissent de l'autre côté ; des objets sont lancés, comme des bouteilles, et ont donc un mouvement en arc de cercle qui les rendent plus difficiles à atteindre. Il vous faudra tirer trois fois sur ces cibles avant qu'elles disparaissent pour les détruire totalement.
Surtout, il vous faut éviter de tirer sur les chats de gouttière. D'abord, ils ne sont pas très contents, et en plus ils vous font perdre cinq points.
Les autres cibles ont une valeur en points dépendant bien évidemment de la difficulté qu'on a à les atteindre. Dernier détail, vous avez un chargeur de six balles, et une fois que vous les aurez tirées, vous perdrez du temps pour recharger, pendant lequel les cibles disparaitront.
L'épreuve est bien évidemment limitée en temps (1 mn 30 s), et une fois qu'un joueur a fini, un autre prend sa place, jusqu'à ce que tous aient subi l'épreuve. L'ordinateur affiche alors un classement et on passe à l'épreuve suivante.

Plongeon périlleux

La deuxième épreuve est plus simple, le plongeon de la mort ! Vous avez droit à trois essais. Vous voyez à droite le plongeoir et vous-même qui grimpez au premier étage qui se situe à 13 m. Vous pouvez soit plonger de là où vous êtes, soit grimper plus haut. Le dernier étage est le dixième et vous fait tomber de 133 m pendant trente secondes !
Pendant votre plongeon, vous devez effectuer diverses figures qui vous rapporteront des points de style, comme les sauts de l'ange, les plongeons renversés, etc. En même temps, il vous faut garder votre ombre au dessus du bassin pour gagner des points de précision. Selon la hauteur d'où vous plongez, vous gagnerez des points d'audace. Il vaut mieux plonger de haut car vous pouvez ainsi effectuer plusieurs figures puis faire attention à tomber dans le baquet étroit.

Démolition d'ardoises

La troisième épreuve est une démolition d'ardoises : vous vous trouvez au milieu de l'écran et deux sumos sont placés à gauche et à droite. Ceux-ci vont tenir à différentes hauteurs les ardoises que vous devrez détruire. Vous disposez pour cela de treize coups, dont certains vous rapporteront plus de points, par exemple si vous détruisez deux ardoises à la fois. L'épreuve est limitée à une minute alors vous avez intérêt à faire fissa !

Tir à l'arbalète

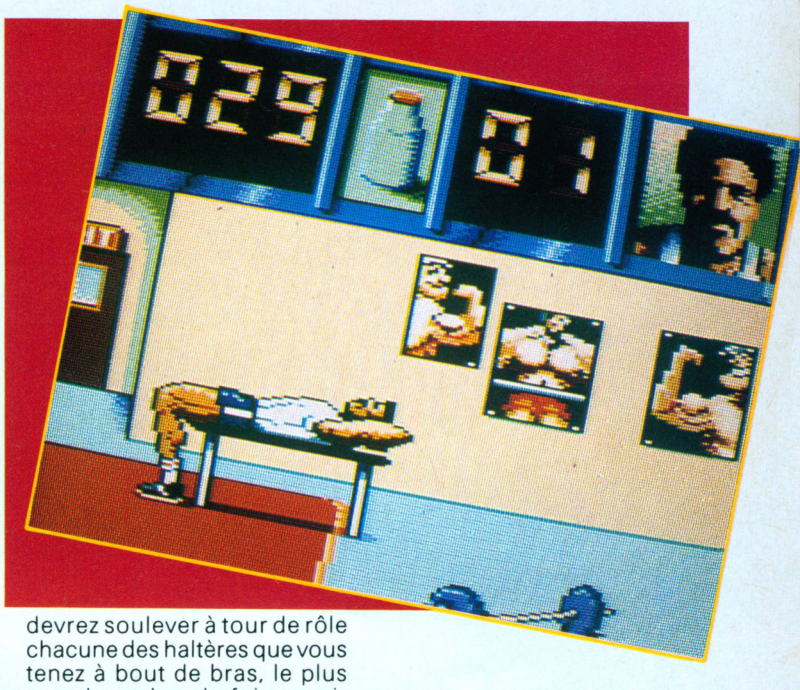
L'épreuve suivante est un tir à l'arbalète sur cible immobile. Vous devez d'abord sélectionner la distance sur laquelle vous allez tirer : 50, 65 ou 80 m. Vous avez droit pour chacune de ces distances à deux carreaux (pour ceux qui n'ont jamais vu les trois mousquetaires à la télé, ce sont les flèches d'arbalète).
Chacun devra être lancé en une minute et demie. Vous commencez par poser le carreau, puis vous faites comme avec tout bon décathlon qui se respecte, un mouvement de droite à gauche pour augmenter la tension de la corde, jusqu'à ce que vous appuyiez sur feu pour lancer le carreau.
Vous voyez alors à l'écran la cible agrandie, avec le viseur que vous allez devoir placer correctement. N'oubliez pas de prendre en compte la gravité et la force du vent, qui est affichée à droite de la cible.

Parcours sous-marin

La dernière épreuve est un parcours sous-marin que vous devez effectuer le plus rapidement possible, en ramassant les pièces d'or et en passant dans les pneus pour gagner des points. Vous devez surveiller votre oxygène (il suffit de remonter de temps en temps pour remplir vos poumons), et éviter les divers obstacles:
Les bénitiers, pieuvres et algues vous feront perdre du temps, alors que les méduses ont une piqure mortelle. Les mines, quant à elles, si elles vous explosent à la figure vous feront bien du mal !
Les graphismes de *Super Sports* sont très bien réalisés et confèrent au jeu un réalisme plus qu'indispensable dans une bonne simulation sportive. Les bruitages sont passables, mais ce n'est pas le plus important. Quant aux musiques, elles sont différentes sur les cinq épreuves et bien réalisées.
Les épreuves en elles-mêmes ne manquent pas d'intérêt et donnent toute sa dimension au programme par leur originalité relative et leur indépendance totale. De plus, quelques notes d'humour de la part de Gilbert (le commentateur), malheureusement en anglais, viennent renforcer la qualité du programme. Un bon jeu très distrayant.

G. C.

Daley Thompson's Olympic Challenge



Editeur : Ocean
Genre : simulation sportive
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★

Le troisième logiciel de la série des simulations sportives dédiées à Daley Thompson vient de sortir ! Contrairement à certaines suites de films du grand écran (t'as vu, *Rambo XXVII* vient de sortir ! ouah !), celle-ci fait tout de même mieux que les précédents numéros. Un soin tout particulier a été apporté au fond et à la forme, ce qui donne un logiciel de très bonne facture (comme disent les vendeurs).
Pour commencer, nous parlerons de ce logiciel sous le nom de *DTOC*, abréviation du nom complet utilisée à des fins de simplicité aisément devinables. *DTOC* donc est vendu dans une de ces belles boîtes en carton chères à Ocean (et à nous aussi au moment de sortir le portefeuille) qui contient bien évidemment le support du logiciel en question (cassette ou disquette), ainsi qu'une notice entièrement en français.

En musique

Enfin, vous avez droit en prime à un catalogue des dernières nouveautés éditées chez Ocean ainsi qu'une cassette de la musique officielle des jeux olympiques (pas terrible). Un packaging très réussi et très complet, qui montre qu'Ocean a compris que si on veut ralentir le piratage, il faut offrir aux acheteurs autre chose qu'une simple cassette ou disquette.
Venons-en au logiciel lui-même. Le menu vous propose de commencer le décathlon en passant par l'entraînement ou sans le réaliser, et de jouer au joystick ou de choisir vos touches, celles-ci se limitant à une touche gauche, une droite et un bouton feu.
En effet, chacune des épreuves consiste à appuyer simultanément et le plus rapidement possible sur les touches droite et gauche, ou à faire bouger le joystick de la même manière et avec la même rapidité. Il est d'ailleurs conseillé d'avoir des nerfs et un clavier ou un joystick en acier !
Si vous voulez passer par l'entraînement, celui-ci vous obligera d'abord à vous muscler les bras. Pour cela, vous devrez soulever à tour de rôle chacune des haltères que vous tenez à bout de bras, le plus grand nombre de fois possible en un temps limité de soixante secondes.
Puis, il vous faudra vous forger des abdominaux en béton : quelques séries de mouvements sur planche et le tour est joué. Enfin, vous devrez faire travailler vos jambes en faisant des flexions rapides avec des haltères dans les mains.
À chaque entraînement, une bouteille de Lucozade située en haut de l'écran vous indique votre niveau de forme qui part de zéro et augmente en proportion des mouvements d'entraînement que vous réalisez. À la fin de cette séance en salle de musculation, un tableau vous donnera votre forme actuelle dont dépendront pour beaucoup les performances que vous allez réaliser sur le terrain.

En enfilade

Venons-en maintenant au décathlon lui-même. Avant chaque épreuve vous allez devoir sélectionner la paire d'Adidas (sponsoring oblige) que vous utiliserez. Attention car une bonne sélection améliore vos performances. Après votre choix, la paire idéale (parmi les quatre présentes) clignotera ; prenez-en note car à chaque épreuve correspond toujours la même paire de chaussures.
Les épreuves vont maintenant se succéder. Entre chacune d'elles l'ordinateur vous donnera le tableau de vos performances ainsi que le total de points accumulés.
DTOC est une très bonne simulation de décathlon car les graphismes sont réussis et réalistes. De bonnes couleurs et une animation rapide, que demander de plus ? Eh bien, tout simplement de ne pas avoir à écraser ses phalanges sur le clavier pour réussir chaque épreuve. Enfin, il paraît qu'il y en a qui aiment ça, alors ...

Guillaume Courtois



Les Italiens sont des excentriques, c'est connu. Et les jeux olympiques classiques les ennuient. Qu'à cela ne tienne, ils organisent les leurs, à Rome, Naples et Venise, avec de nouvelles disciplines plus à leur goût, huit au total.

Editeur : Gremlin Graphics
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

En premier, une course de sac. Vous connaissez le principe, c'est aussi amusant que ridicule. Tout est dans la précision du mouvement si l'on veut éviter des chûtes trop fréquentes.
La seconde épreuve est aussi une course, mais vous êtes gêné cette fois par une pile d'assiettes à l'équilibre instable. Le lancer de bottes remplies d'eau est aussi fantaisiste. Une affaire de timing pour l'essentiel.
Continuons dans le délire : saut de rivière à la perche. L'amusant est, bien sûr, de voir le sauteur malheureux tomber dans l'eau avec un gros plouf ! On se croirait à *Jeux sans Frontières*... Toujours dans le même esprit, escaladez un mât de cocagne bien huilé pour attraper au sommet un magnum de champagne. Descente difficile : la bouteille risque de casser !

Des briques et des plumes

On continue avec une course où il faut sauter des murets, dans le décor tragique mais somptueux de Pompeï. Enfin, on termine en beauté dans le délire le plus total, avec une bataille d'oreillers, ou de pelochons si vous préférez, contre des adversaires aux tactiques variées... Une excellente "compilation" d'épreuves vraiment folles, agrémentée par des décors italiens et touristiques qui ne manquent pas de charme. Pas une épreuve n'est ratée, bien que la course de murets soit un peu "bateau"... À acheter sur disquette de préférence.

J-M. Maman

JeUx

Test



Editeur : Coktel Vision
Genre : aventure sexuelle
Graphisme : ★★★★
Son : ★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : PC et CPC

Sylvia Kristel sur votre CPC ou votre PC? Oui, c'est maintenant possible! Car vous partez à Rio rechercher la pulpeuse Emmanuelle qui, semble-t-il, goûte un peu trop aux inavouables plaisirs du pays...

Emmanuelle





Ah, le Brésil ! Ses plages, ses filles, son carnaval, son Emmanuelle ! Vous atterrissez à Rio. Ça commence bien : les écrans sont absolument magnifiques, beaux mais pas clinquants, érotiques mais pas vulgairement racoleurs. Il y a des cuisses dans tous les coins, pas une jupe qui ne soit fendue jusqu'à la hanche, pas un maillot qui ne soit... brésilien !

Sea, Sex, and Sun

Et le soleil ! Et le luxe ! Le hall de l'hôtel où vous posez vos bagages regorge de dorures, de laquais et de jolies filles ! Vous voulez en aborder une, histoire de vous mettre en jambe ? Cliquez dessus avec la souris (mais non, ce n'est pas cochon) et, miracle, elle vous parle ! Curieusement, tout de même. Toutes ces créatures ne savent vous proposer que des choix à triple réponse... Et elles attendent de vous que vous ne vous trompiez jamais, même si la dialogue s'éternise, ou alors chiao !

Femmes de chambres

Donc, il faut appliquer les trois règles de base de l'érotisme selon Sainte-Emmanuelle :

1. un nombre impair de partenaires,
2. ne pas connaître le visage de sa partenaire,
3. multiplier les rapports avec une même partenaire.

Pour mener à bien votre mission, il vous faut, un jour ou l'autre, honorer ces trois lois (une statuette suggestive clignote alors). Ce qui vaut d'ailleurs au joueur quelques écrans plutôt torrides que notre extrême pruderie ne nous permet pas de décrire... Précisons encore que toutes les femmes qui apparaissent à l'écran sont abordables, et consommables si vous êtes un grand séducteur. Il est aussi de votre intérêt de rôder dans les couloirs de l'hôtel, sans hésiter à ouvrir la porte des chambres : ce n'est pas pour rien que le symbole de Rio est le Pain de Sucre (et la Tour Eiffel, me direz-vous ? !).

Toujours en mouvement !

Pourtant, il ne faut pas s'éterniser à Rio. Vous pouvez et devez vous balader en avion à travers le Brésil, à Salvador de Bahia, à Manaüs. Vous pouvez prendre aussi le taxi ou l'hélicoptère pour des transports (parfois amoureux) plus courts. Hélas, il vous faut de l'argent, symbolisé à l'écran par une bourse, et une seule ! Ce qui est bien peu pour rechercher Emmanuelle... Une solution, à la hauteur de votre standing : le casino.

À cheval ou en plein

L'épreuve du casino est une étape nécessaire pour pouvoir acheter divers renseignements et quelques objets dont nous ignorons encore l'utilisation sexuelle : tambourin, jumelles, toucan... Plus nettes : des potions remontantes du plus bel effet ! Vous pouvez mesurer aussi votre énergie, pas seulement sexuelle, grâce à des icônes en forme de coupes de Champagne. Malheureusement, vos prouesses érotiques et financières énervent les malfrats du coin, et ce ne sont pas des tendres...

Des coups !

Le combat se déroule toujours sur la plage. Amusant la première fois, mais lassant les suivantes. Mieux vaut laisser faire l'ordinateur qui, si vous n'intervenez pas, se chargera du combat en fonction de votre potentiel d'énergie. Sinon, vous utilisez un joystick, et le maniement n'est pas désagréable... Précisons que toutes les autres actions de jeu se font à la souris : bravo ! Pour revenir à son hôtel, il suffit par exemple de cliquer sur un bâtiment moderne dans la vue générale de Rio, c'est rapide et parfait.

Moralité : on est bien loin des vieux jeux d'aventure textuels. D'ailleurs, l'interpréteur syntaxique d'*Emmanuelle* aurait eu besoin d'un sacré vocabulaire, plus un dictionnaire complet de râles et gémissements... Vous voyez le genre ! Non, rien à redire : facilité d'emploi, très très beaux écrans. Un bijou.

J-M. Maman

LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES

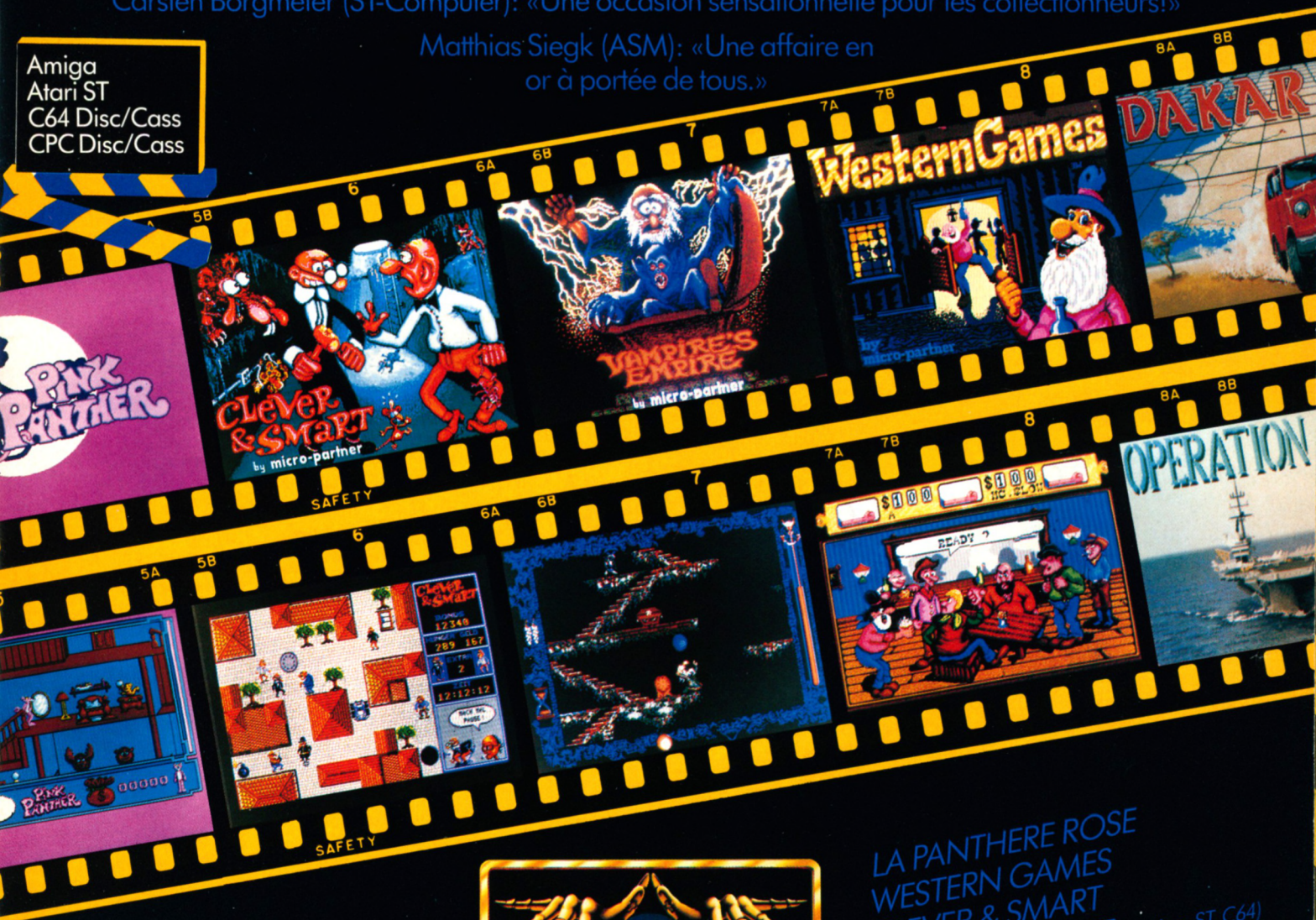
FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass
CPC Disc/Cass



S.F.M.I.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93427145

MAGIC BYTES

LA PANTHERE ROSE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)
OPERATION NEMO (CPC)
DAKAR 4×4 (CPC)

Jeux Test

Voici enfin, l'adaptation du jeu de café qui connaissait tant de succès dans les salles d'arcade ! Les versions pour nos CPC préférés étaient annoncées de longue date, et tous brûlaient d'en voir le résultat. Malheureusement, la version finale n'est pas au niveau de nos espérances.

Road Blasters se présente comme un jeu de course de voitures. La différence principale réside dans le fait qu'au lieu d'éviter bêtement les autres véhicules, vous pouvez les détruire.

Reprenons depuis le début. Après chargement du logiciel, l'ordinateur récupère sur disquette ou cassette les trois premiers rallyes ; rassurez-vous, dans ce dernier cas, le chargement est rapide (environ trente secondes), et n'intervient que peu souvent (environ toutes les dix minutes de jeu pour recharger à chaque fois trois nouveaux rallyes).

Par contre, les utilisateurs de cassette sont pénalisés car on ne peut choisir son niveau ; on est donc obligé de passer par les quelques quarante-deux rallyes pour arriver à la fin de la course. En effet, sur disquette le niveau que vous choisissez vous fait partir à un rallye plus avancé mais plus dur.

Comme dans l'arcade

L'écran de votre CPC se divise en deux parties, comme dans la machine d'arcade. La partie inférieure donne, de droite à gauche, le score, la vitesse, le fuel restant dans le réservoir principal et la réserve, ainsi que le détecteur de mines et le multiplicateur. L'écran supérieur montre la route et le paysage ; en haut à droite, est indiqué le numéro de rallye dans lequel vous évoluez. Vous êtes armé d'un canon à munitions illimitées qui vous permet de tirer sur les véhicules ennemis, de quatres types.

Les *stingers* apparaissent dès le premier niveau, un simple coup de canon suffit pour les détruire. Les voitures de commande sont plus coriaces car elles sont indestructibles. Les motos interviennent quant à elles à partir du quatrième niveau et, par leur taille réduite, sont plus difficiles à détruire. Les jeeps, enfin, attaquent plus loin dans la course, et ne sont pas évidentes à éviter ou à détruire car elles viennent par surprise des deux côtés. Ajoutez à cela des tourelles qui tirent du bord de la route, des mines placées un peu n'importe où sur celle-ci, et vous imaginez que vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer ! Heureusement qu'il n'y a pas que le seul cannon pour se défendre.

Un avion de renfort vient de temps en temps parachuter des armes spéciales. Vous pourrez acquérir dans l'ordre des canons UZ à tir rapide, mais dont les munitions sont limitées, dès les premiers rallyes ; des nitro-injecteurs qui augmentent la vitesse de la voiture, parachutés à partir du quatrième rallye. Mais attention car vous n'en avez que trois, et si vous heurtez un autre véhicule vous perdrez ceux qui vous restent.

Vous avez droit aussi à trois missiles croiseurs qui détruisent tout ce qui se trouve au voisinage, donc très efficaces, et à des boucliers électriques protègeant de toute aggression extérieure.

De temps en temps, des boules vertes et rouges apparaissent à l'écran ; ne les loupez pas car elles donnent du fuel supplémentaire. En effet, vous perdrez la partie si vous vous retrouvez à court de fuel, après avoir roulé trop lentement ou heurté trop de voitures ennemies.

A la fin de chaque rallye votre score est augmenté selon le fuel qui vous reste dans votre réservoir principal, et le nombre de voitures que vous avez détruit. Le bonus de points sera aussi augmenté en fonction du multiplicateur : en effet, chaque fois que vous détruisez un autre véhicule, le multiplicateur augmente d'un point, et chaque fois que vous en loupez un, il diminue. Evitez donc de tirer à répétition. Vous pouvez aussi gagner en bonus du fuel pour votre réserve.

Evolution intéressante

Il vous faudra tenter de détruire tous les canons qui se trouvent au bord de la route car eux ne vous louperont pas ! L'avantage de *Road Blasters* est qu'à chaque nouveau chargement de trois rallyes, les caractéristiques de jeu changent ; vous pouvez aller de plus en plus vite (170, puis 184, puis 200 km/h). Les armes spéciales deviennent différentes, les décors de fond aussi, ainsi que les ennemis. *Road Blasters* offre donc de nombreux détails le rendant très intéressant. Malheureusement, le graphisme n'est pas à la hauteur. Le jeu reste assez lent par la gestion de trop nombreux paramètres. Certaines situations manquent de réalisme, particulièrement dans les virages où vous aurez un mal fou à ne pas rester au milieu de la piste : les auteurs semblent avoir oublier les lois de la pesanteur qui font qu'un véhicule à grande vitesse est entraîné vers l'extérieur du virage. Ici nenni !

Les bruitages sont aussi très décevants et lassants, particulièrement le bruit de fond de la voiture. Les couleurs ont par contre été bien choisies et le scrolling est de bonne qualité. Un jeu dont on espérait une bonne adaptation sur micro et qui dans l'ensemble reste moyen.

Guillaume Courtois



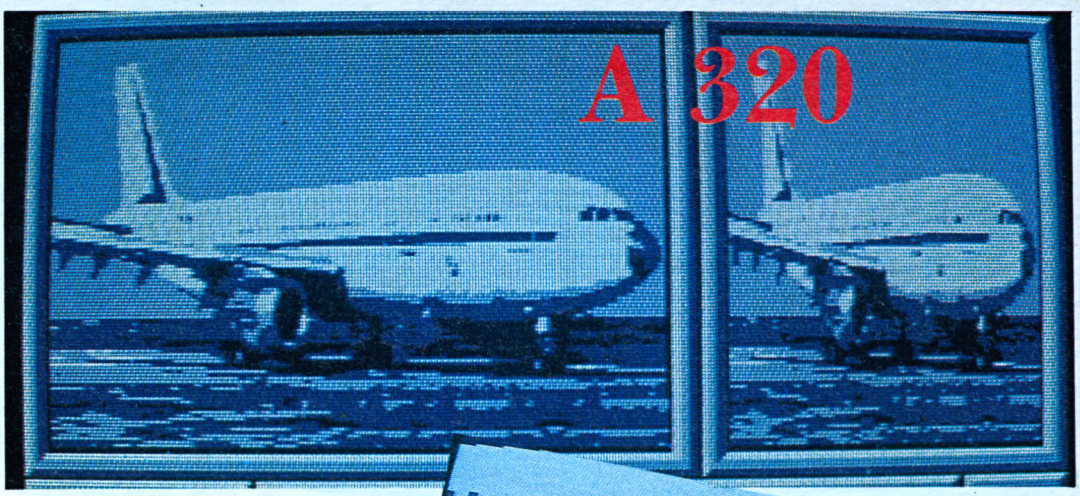


Editeur : US Gold
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Jeux

Test

A 320

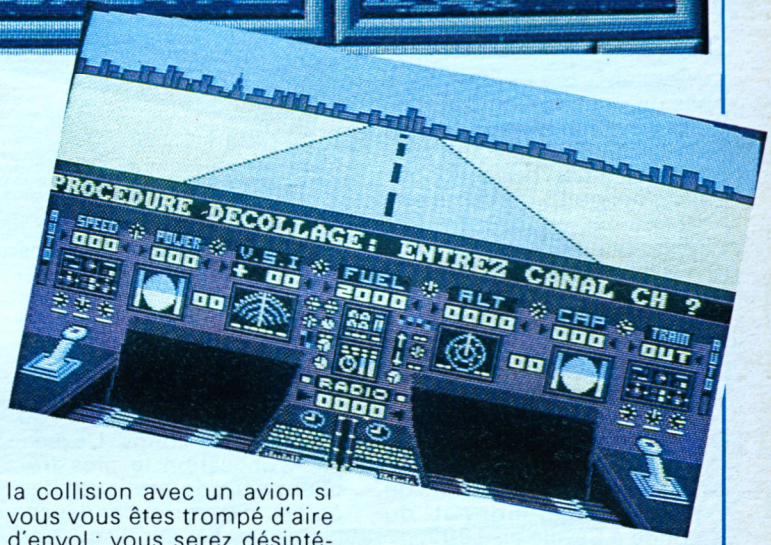


Commandant de bord d'un Airbus A 320, vous vous apprêtez à effectuer un vol de routine. Mais le destin en a décidé autrement. L'un de vos passagers n'est autre qu'un terroriste animé par de bien mauvaises intentions. Ce jeu de Loriciels qui combine aventure et simulation de vol vous fera passer des moments bien tendus...

Contrairement à la plupart des jeux d'aventures, celui-ci ne comporte aucune saisie de texte. L'empreinte d'une patte de chat sert de curseur. Pour effectuer une action, il suffit de cliquer sur une porte, un objet, ou bien le bas de la fenêtre pour revenir sur ses pas. Une petite vignette montrant une valise permet de visualiser des objets que l'on prend en cliquant dessus. L'ergonomie est parfaite, irréprochable.

Le don de double-vue

Autre curiosité de ce soft, la fenêtre double. La plus grande découvre votre vision de l'aéroport, l'autre montre ce que voit un passager. Savoir qu'il s'agit d'un terroriste ne déflore aucunement l'intérêt du jeu. Néanmoins, ce dangereux personnage ferait mieux de prendre rendez-vous chez un ophtalmologiste : sa vue est en effet déformée, les objets apparaissant plus hauts que larges.
Au gré des formalités à accomplir et d'un moment cool passé au restaurant, vous visitez l'aéroport. Le terroriste est parfois présent au même endroit que vous, mais il ne se passe rien. Il sait attendre son heure. Le moment venu — et pas avant — vous pourrez rejoindre l'Airbus qui attend sur la piste, les réacteurs sifflants.
La seconde partie d'*A 320* vous met aux commandes du bel appareil. Le jeu change complètement d'aspect : aux fenêtres multiples succède l'intérieur de l'Airbus. Mais gare au décollage ! Bien que peu contraignant, il vaut mieux respecter certaines règles pour éviter un crash dramatique.
Le poste de pilotage est splendide avec vue panoramique vers l'extérieur. Les petites manettes qui, sur l'Airbus, remplacent le manche à balai d'antan ressemblent à de gros joysticks. Ils s'inclinent d'ailleurs au gré des mouvements du vôtre. La grosse manette des gaz se déplace entre les sièges du pilote et du co-pilote tandis que le rugissement des réacteurs s'amplifie. Le son a été particulièrement soigné et ceux qui ont eu l'occasion de voler à bord d'un jet ne seront pas dépaysés. La vision de la piste est très réaliste. Mais attention à la collision avec un avion si vous vous êtes trompé d'aire d'envol : vous serez désintégré avant d'avoir aperçu le zinc d'en face !



Détournement

Le pilotage automatique en service, le plus dur est fait. Tous les pilotes vous l'affirmeront, c'est le décollage et l'atterrissage qui sont les plus délicats. A 30 000 pieds d'altitude, que peut-il arriver ? Le tableau de bord a été occulté par un autre, simplifié, et la radio vous communique régulièrement les corrections de cap à respecter.
C'est alors qu'intervient le terroriste. Vous aviez oublié jusqu'à sa présence. Partager la cabine de pilotage avec cet odieux personnage sera stressant. Exigeant et péremptoire, c'est lui qui prendra en main les destinées de l'avion et de ses passagers. Vous devrez impérativement garder votre sang-froid, faire preuve de diplomatie et tenter de prévenir discrètement la tour de contrôle. Dès lors, aventure et simulation de vol s'imbriquent.
Que dire de plus de ce jeu hyper-soigné ? Original dans sa conception, il se place aux antipodes de ces softs haineux où l'ennemi n'est qu'une bête à abattre. *A 320* donne une grande idée de ce qu'est un pilote de ligne — quelqu'un dont le soucis premier est la sécurité des passagers.

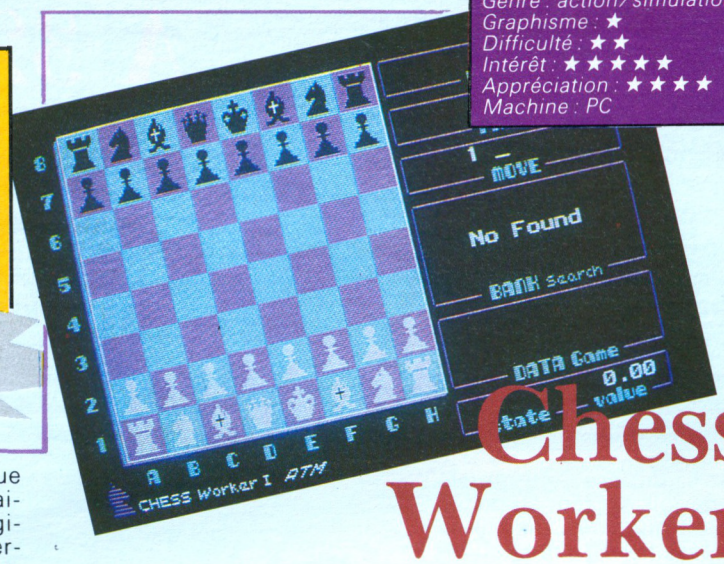
Bernard Jolivalt



Editeur : Loriciels
Genre : aventure/simulation de vol
Son : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

Jeux Test

Editeur : Microids
Genre : action/simulation
Graphisme : ★
Difficulté : ★★
Intérêt : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC



Chess Worker

Chess Worker ne constitue pas un nouveau logiciel traitant du jeu d'échecs. Il s'agirait plutôt d'un utilitaire permettant de se perfectionner et d'améliorer sans cesse son niveau de jeu. Désormais, lorsque vous allez vous installer devant l'échiquier, le programme va gérer des banques de données.

À chaque étape du jeu, *Chess Worker* va rechercher dans cette mémoire une position identique. Par exemple, le logiciel vous communiquera ce que Garry Kasparov a fait dans telle ou telle situation lors du dernier championnat du monde à Séville en 1987.

Avec Kasparov

Bien sûr, l'intérêt réside dans le cas où cette banque se révèle évolutive. Six options principales constituent donc l'ensemble du programme. La première permet de modifier une partie préalablement sauvegardée en y ajoutant un ou une suite de coups. L'exemple d'utilisation le plus fréquent sera de pratiquer des parties par correspondance, de les stocker sur disquettes (ou à l'intérieur de votre banque) et de pouvoir reprendre la partie à tout moment tout en permettant auparavant d'analyser la situation.

La deuxième option servira à entrer en mémoire une partie en vue d'agrémenter la banque de données. La suivante offre la possibilité de fournir à une banque des variantes d'analyse concernant tel ou tel problème. Cette banque, cette ramification de situations et de solutions n'a pas de limites, elle demeure totalement évolutive.

Banque de données évolutive

La cinquième option administre les éditions pour une partie sauvegardée, une position ou une banque. Enfin, la dernière permet notamment de créer des banques de données annexes ne concernant, par exemple, qu'un type d'ouverture particulier.

Leçon de maître

Afin de rendre votre propre banque la plus complète possible, la société Microïds s'engage à éditer régulièrement de nouveaux fichiers. Cependant, rien ne vous empêche de rentrer vous-même des parties historiques, ou d'échanger des données avec d'autres possesseurs de ce fabuleux outil qu'est *Chess Worker*. Ce logiciel concrétise le souhait de nombreux joueurs d'échecs dans le monde entier, et permet enfin à l'aide de peu de matériels de sortir de la stagnation dans laquelle beaucoup se trouvent faute de partenaires diversifiés.

Christian Roux

DES NUMEROS HORS SERIE A NE PAS MANQUER

HS N° 7

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



EN VENTE ACTUELLEMENT

HS N° 8

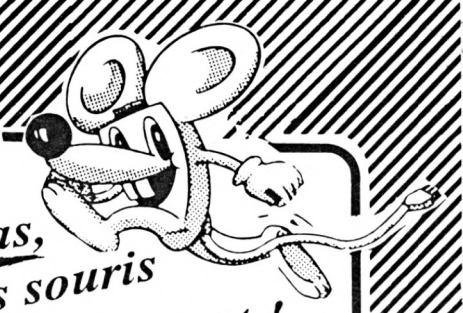
SORTIE : NOVEMBRE



TOUS LES JEUX SUR VOTRE AMSTRAD ! !

AMSTRAD 6128/464
STATION TELE-RADIO
1290 F
+ PORT 70 F

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois)

AMSTRAD TOP HITS

BEST DE US GOLD ... 145/195
Out run•Gauntlet 2•720°
California G.•Rolling Thunder
12 JEUX EXCEPTIONNELS 125/145
Cybernoid•Deflector•Tour de force•Mask 2•Blood Brothers •Hercules•Northstar•Ranarama etc.
AMST.GOLD HIT 3..... 112/192
Trantor•Solomon's Key
WC Leaderboard•Bravestar
Rampart•Capt. America
ARCADE ACTION..... 115/182
Barbarian•Renegade
Supersprint•Rampage•IK2
COLLECT.KONAMI 112/182
Jackal•Shaolin R. Nemesis
Jailbreak•Ye Ar Kung fu 2
• Green beret•Year Kung Fu
Hypersport•Pingpong•Mikie
TRESOR US GOLD 95/192
Gauntlet•Leaderboard
Infiltrator•Metrocross•Ace of.
ELITE 6 PACK 3..... 92/140
Dragon lair 1•2
Enduro Racer•Quartet
Wonder Boy•Scooby Doo
FIRT AND THROTTLES . 92/135
Enduro racer•Buggy boy
Ikari War.•Dragon's lair•Thundercats
FRANK BRUNO BIG BOX 125/172
F. Bruno Boxing•Airwolf
Bomjack•Saboteur•Ghost'n Gobblins
GAME SET MATCH 2 . 142/192
Match day 2•Basket Master
Super Hang On•champion ship•Sprint
Track and field•Cricket•Snooker•Golf
GAME SET MATCH 126/175
Tennis•Hypersport•Pingpong
Foot•Golf•Baseball•Boxing
Pool•Super decathlon
GEANTS D'ARCADE.....112/192
Road Runner•Indiana Jones
Rygar•Gauntlet deep dungeon
GREMLINS..... 112/162
Mask1•2Death wish 3
Basil detect.•Deflector
Jack the Nipper 2
HISTORY IN THE MAKING.....239/282
Leaderboard•Express raider
Impossible mission•Supercycle•Gauntlet
Beach Head•Spy hunter•Road Runner etc.
IMAGINE ARC.HIT..... 96/140
Arkanoid•Game Over
Mag Max•Legend of Kage
Slap fight•Year Kung Fu 2
GOLD SILVER BRONZE.....
Epyx 23 épreuves sportives **146/195**
KARATE ACES..... 112/172
Kung fu master• Bruce Lee
• Uchi mata•Avenger•Samourai T
•Way of Tiger• Way Exploding fist
LEADERBOARD PAR 3..... 142/165
Leaderboard•Leaderboard tourn.
•World class Leaderboard
LES AS DE L'ESPACE. 145/195
Xevious•Cybernoid•Northstar
Zynaps•Trantor•Exolon
LES AS DU CIEL..... 142/192
Adv.Tactical fight•Ace
Spitfire 40•Tomahawk•Air traffic
Control•Strike force Harrier
OCEAN DYNAMITE 145/195
Platoon•Predator
Karnov•Crazy cars•Combat school
•Salamander•Driller•Gryzor
OCEAN STAR HIT 2..... 96/140
Army moves•Mutant•Wizbal
Head Over Heals•Cobra•Tank
SIMULATION PACK 142/189
Grand Prix 500•Quad
•Superski
SUPREME CHALLENGE..... 125/165
Tetris•Elite•Starglider
Sentinel•Ace 2
LES DEFIS DE TAITO . 136/195
T. Renegade•Arkanoid 1•2
Bubble bobble•Flying shark•Slapf.
TOP TEN COLLECT..... 96/142
Saboteur 1•2•Sigma 7
Crit. Mas•Airwolf•Thanatos
Deep strike•Combat Lyng
Bombjack 2•Turbo esprit
ALBUM DIGITAL..... 97/142
ALBUM UBISOFT..... 162/192
OCEAN STAR HIT 1..... 92/142

1943 ..... 92/140
4x4 OFF ROAD RACING 92/140
944 TURBO CUP 192/240
A 320 ..... 140/189
ACTION SERVICE 135/185
AIR BORNE RANGER 182/220
AFTER BURNER 92/145
ALTERN.WORLD G. 92/142
ARCHE CAPT. BLOOD 165/192
ARKANOID 2 ..... 86/140
ARTICFOX 146/196
ARTURA 95/135
BARBARIAN 2 ..... 87/136
BARBARIAN (PSY) 92/136
BARD'S TALE 142/192
BATMAN 92/145
BEYOND ICE PALACE 92/140
BIONIC COMMANDOS 92/136
BLACK LAMP 87/136
BOBO 142/192
BOB WINNER 126/166
BOMBUZAL 92/145
BUSHIDO 92/140
BUTCHER HILL 95/145
CARRIER COMMAND 142/192
CONSPIRATION 185
CORPORATION 92/140
CRAZY CARS II 135/175
CYBERNOID 2 ..... 92/136
DALEY'S THOMPSON O.C 92/136
DARK FUSION 95/145
DOUBLE DRAGON 95/145
DREAM WARRIOR 92/136
DRUID 2 ..... 92/142
ECHELON 87/136
EMMANUELLE 192
EMPIRE CONTRE ATT. 96/149
EXIT 143/192
F15 STRIKE EAGLE 96/146
FERNANDEZ MUST DIE 92/136
FER ET FLAMMES 246
FIRE AND FORGET 126/166
FOOTBALL MANAGER 2 ..... 92/136
FREEDOM 192
FUSION 2 182
GALACTIC CONQUER. 126/165
GAME OVER 2 ..... 87/125
GARY L. HOT SHOT 95/135
GARY LINEKERS SUP 92/135
GIGN O. JUPITER 142/192
G.I. HERO 87/136
GUERILLA WARS 87/136
GUNSHIP 192/242
HEROS OF THE LANCES 105/165
HOPPINGMAD 96/145
HURLEMENTS 135/172
IMPOSSIBLE MISSION 2 ..... 92/140
INDIAN MISSION 156
IRON HORSE 95/145
IRON LORD 152/189
JINKS 92/140
L'ANGE DE CRISTAL 142/196
LANCELOT 142/196
LIVE AND LET DIE 92/136
LES MAITRES DE L'UNIVERS 92/142
MACH 3 ..... 126/176
MARAUDER 87/136
MATA HARI 136/185
MAXI BOURSE 142/192
MONTE-CHRISTO 192
MOTOR MASSACRE 92/136
NETHERWORD 92/136
NIGEL MANSELL 92/145
NIGHT RAIDER 92/140
NIMITZ 95/156
OFF SHORE WARRIOR 126/166
OPERATION WOLF 95/145
OVERLANDER 92/140
PAC MANIA NAMCO 95/145
PEGASUS 146/192
PETER PAN 160
PIRATES 142
POOL OF RADIANCE 105/165
PUFFY'S SAGA 136/175
RAMBO 3 ..... 87/136
RASTAN 87/140
RETURN OF THE JEDI 95/145
REX 95/149
ROAD BLASTERS 87/136
ROADWARS 92/136
ROBOCOP 95/145
ROY OF ROVERS 92/136
R. TYPE 95/145
SAMOURAI WARRIOR 87/136
SAVAGE 95/145
SCRABBLE DE LUXE 220
SDI 95/145
SHOOT OUT 95/145
SKATE BALL 142/182
SKY HUNTER 132/172
SPACE RACER 136/186
SUPER SPORTS 95/145

AMSTRAD TOP HITS

SOLDIER OF LIGHT 87/136
STREETSFIGHTER 92/140
T. REX 92/140
T. WREKS 92/142
TECHNOCOP 95/145
TERRIFIC LAND 192
TERRORPODS 92/136
THE DARK SIDE 92/136
THE ELIMINATOR 92/136
THE FLINSTONES 86/140
THE FURY 92/140
THE GAMES WINTER 92/140
THE LAST NINJA 2 ..... 140/149
THE TRAIN 112/182
THE VINDICATOR 87/136
THUNDER BLADE 95/145
TIGER ROAD 95/145
TITAN 135/175
TRIVIAL PURSUIT N.G 145/225
TROLL 87/136
TRUCK 185/225
TYPHOON 87/136
VICTORY ROAD 87/136
WANDERER 92/136
WHIRLIGIG 87/136

EDUCATIFS

ALGEBRE 5-4E 195
ALGEBRE 4-3E 225
APPRENDS MOI A COMPTER M/CP. 195
APPRENDS MOI A ECRIRE CP/CE.. 195
APPRENDS MOI A LIRE M/CP 195
APPRENDS MOI A LIRE 2 CP 195
AU NOM DE L HERMINE 5e 220
BALADE OUTRE RHIN 6/5e 225
BALADE PAYS DE BIG BEN 6/5e .. 225
BOSSE DES MATHS 3e 195
BOSSE DES MATHS 4e 195
BOSSE DES MATHS 5e 195
BOSSE DES MATHS 6e 195
COURS DE BASIC 225
DECOUVERTE DE L'HOMME 4/3e 195
DECOUVERTE DE LA TERRE 4/3e 195
DECOUVERTE DE LA VIE 6/5e 195
ECRIRE SS FAUTES V.1 195
ECRIRE SS FAUTES V.2 195
ENIGME A MADRID 145
ENIGME A MUNICH 225
ENIGME A OXFORD 225
EQUATION 199
ESPACE ET SOLIDE 195
FRANCAIS REUSSITE 3e 150
FRANCAIS REUSSITE 4e 150
FRANCAIS REUSSITE 5e 150
FRANCAIS REUSSITE 6e 150
FRANCAIS-CM 199
FRANCAIS-CONS 199
GEOGRAPHIE PRIMAIRE 199
GEOMETRIE PLANE 199
GRAMMAIRE 6/5e 199
J'APPRENDS A ECRIRE M/CP 150
J'APPRENDS A LIRE M/CP 150
J'APPRENDS A OBSERVER M/CP .. 150
J'APPRENDS LES NOMBRES M/CP. 150
LANGUE FRANCAISE 1 4/3e 195
LANGUE FRANCAISE 1 6/5e 195
LANGUE FRANCAISE 2 4/3e 195
LANGUE FRANCAISE 2 6/5e 195
MATHS 2E CYCLE 1 250
MATHS 2E CYCLE 2 199
MATHS 3E 199
MATHS 5E-4E 199
MATHS 6E 199
MATHS CE 199
MATHS-CM 250
MATHS SUCCES 5e 150
MATHS SUCCES 6e 150
MICRO BAC ANGLAIS 1/1T 195
MICRO BAC ESPAGNOL 1/1T 195
MICRO BAC FRANCAIS 1/1T 195
MICRO BAC GEO 1/1T 195
MICRO BAC HISTOIRE 1/1T 195
MICRO BAC MATHS B 1/1T 195
MICRO BAC MATHS C-E 1/1T 195
MICRO BAC PHYS.CHIM 1/1T 195
MONTE-CHRISTO 199
OBJECTIF EUROPE 4-3E 195
OBJECTIF FRANCE 4-3E 195
OBJECTIF MONDE 1/6E 195
OBJECTIF MONDE 2/5E 195
ORTHOGRAPHE CE 2 210
ORTHOGRAPHE CM 199
SUPER PROF
GRAMMAIRE ANGLAISE 6e 280
GRAMMAIRE ANGLAISE 5e 280
GRAMMAIRE ANGLAISE 4e 280
POSE OPERATIONS CM2/6e 280

ETIQUETTES

DISK 3" LES 100 ..... 30 F
DISK 3.50 LES 100 ..... 30 F
DISK 5.25 LES 100 ..... 25 F
CASSETTE LES 100 ..... 28 F

UTILITAIRES

CPC

ADES DEBUGG 280
ADVANCED MUSIC SYST. 280
ALIENOR COMPTA 1450
AMSTRAD STARTEXT 275
AMX PAGEMAKER 550
ASSOCIATION SOFT 280
KIT AMX PAGEMAKER 350
LE MINI JOURNAL 750
ASTRO 2001 345
ASTRONOMIC STUDIO 250
AUTOFORM. ASSEMBLEUR 295
BANCAMSTRAD 250
BIORYTHMES 150
BOURSE 2000 650
BUDGET (HIT 4) 155/190
CALCUMAT 375
CONTACT 380
D.A.M.S. 295/395
D BASE 2 780
DATAMAT 375
DESSIN 3D 250
DISCOBOLE 350
DISCOLOGY V.5.1 350
MASTER SAVE 190
ECHOSOFT 395
FINANCIUS 275
GESTION DE FICHES 180/195
GESTION DE FICHIERS 300
GESTION DOCUMENTAIRE 160/175
GESTION DOMESTIQUE 180/195
GRAPHEUR 350
GRAPHO 299
HERCULE 2 395
IMPRESSION 240
IMPRIM IMAGE 280
INTEGRE (L) 475
INTERMUSIC 245
INTERPRETE 2 280
JADE 375
KENTEL 560
LA SOLUTION 750
LOTO SPORTIF 1N2 275
MASTERCALC 370
MASTERFILE 395
MATH-UTILITAIRE 280
MEGACODE 3D 225
MEMORY 350
MENTEL 440
MEPHISTO 205
MESSIE COMPILATEUR 375
MORSE 200
MULTIFACE 2• 575
MULTIPLAN 489
MUSIC PRO 335
MUSIC STUDIO 210
MUSIC SYSTEM 185
OCP ART STUDIO 335
PENTEL 660
POCKET BASE 780
POCKET WORDSTAR 875
PROGRAMMEUR 145
PROGRAMMEUR STUDIO 210
PROJECT PLANNER 285
PSYCHO-TEST 185
SEMABANK 395
SEMASTATS 395
SEMFICH 240
SILIPACK 280
STUDIO 3D 250
TECHNIC STUDIO 250
SUPERPAINT 245
TAS COPY 270
TAS-SIGN 365
TASPRINT 320
TASWORD - MAIL MERGE 425
TEXTOMAT 380
TRANSLOCK 2 275
TURBO EXPERT 235
TURBO GRAPHIX 690
TURBO PASCAL 1150
U DOS 375
ULISSE 280
VALEUR- 1.2 375
VECTORIA 3 D 399
VOCAL STUDIO 250
ZENITH 2 280

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

DOUBLEUR DE JOYSTICK ..... 69 F
PHASOR ONE (U.S. Gold) ..... 109 F
JOYSTICK CHEETAH 125• ..... 85 F
JOYSTICK CHEETAH MACH 1• ..... 125 F
CHEETAH THE STARFIGHTER ..... 149 F
PRO 5000 ..... 125 F
QUICKSHOT TURBO II ..... 129 F
SPEED KING ..... 109 F
WICO 3 WAY ..... 275 F
WICO THE BOSS ..... 160 F
JOYSTICK CHEETAH PC ..... 149 F
CARTE PC ..... 179 F

SUPER PROMO

DMP 2160 + TEXTOMAT 1690
MULTIFACE 2 + ... 575
EXT. 64 K DK TRONICS 480
HERCULE 2 375
SYNTHETISEUR VOCAL TMPI 289
JOYSTICK CHEETAH 125+ 79
ARCHE CAPT. BLOOD 162/192
944 TURBO CUP 192/235
THUNDER BLADE 92/142
OPERATION WOLF 92/142

LIBRAIRIE

102 PROGRAMME CPC 135
AMSTRAD EN FAMILLE 135
BIEN DEBUTER CPC 99
GUIDE BASIC • AMSDOS 128
GUIDE DU GRAPHISME 108
GRAND LIVRE DU BASIC 6128 149
LANGAGE MACHINE CPC 129
LIVRE CP/M PLUS 148
LIVRE JEUX D'ACTION 58
LIVRE JEUX DE REFLEXION 78
PEEKS ET POKES CPC 99
PROGRAM.ASSEMBLEUR 108
TECHNIQUES DE PROG. JEUX 98
TRUCKS ET ASTUCES CPC 149

ACCESSOIRES

COPY HOLDER ..... 189 F
ETIQUET. 89x36 Par 500 ..... 69 F
FILTRE ECRAN 12" Coul. ..... 179 F
FILTRE ECRAN 12" Monoc. ..... 169 F
SUPPORT IMPRIM. 80 Col. ..... 149 F
SUPPORT MONITEUR 12-14" ..... 139 F
MOUSE MAT (tapis) ..... 75 F

HOUSSES POUR AMSTRAD

HOUSSE 464 COUL. ..... 85 F
HOUSSE 464 MONO. ..... 85 F
HOUSSE 6128 COUL. ..... 85 F
HOUSSE 6128 MONO. ..... 85 F
HOUSSE DISC FD1 ..... 55 F
HOUSSE DMP 2000/2160 ..... 79 F
HOUSSE DMP 3000/3160 ..... 75 F
HOUSSE PC 1512 COUL. ..... 109 F
HOUSSE PC 1512 MONO. ..... 105 F
HOUSSE PCW 8256/8512 ..... 129 F
Housse complète clavier-écran

CABLES

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

ADAPT.NOUVEAU BUS CPC ..... 79 F
Centr. Amstr./imprim. Azerty ..... 149 F
Câble Centr. Ams/Impr. ..... 149 F
CABLE ECRAN/CLAVIER ..... 149 F
CABLE EXTENS. JOYSTICK ..... 65 F
CABLE EXTENS. PORT ..... 170 F
CABLE FD1 ..... 139 F
CABLE MAGNETO CASSETTE ..... 55 F

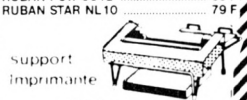
PERIPHERIQUES

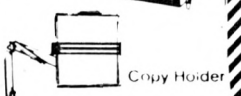
CRAYON OPTIQUE DART (D) ..... 395 F
DIGIT. DART DMP2000 ..... 760 F
DIGITALISEUR ARA ..... 1090 F
ADAPT. PERITEL MP-2F-CPC ..... 450 F
IMPRIMANTE DMP 2160 ..... 1690 F
LECTEUR DISQ. DDI-1 ..... 1990 F
LECTEUR DISQ. FD-1 ..... 1590 F
MULTIFACE 2• ..... 575 F
SOURIS AMX CPC ..... 690 F
SOURIS CAMERON CPC (D) ..... 649 F
SYNTHE. VOCAL TMPI ..... 290 F
7 LOGICIEL Educt. vocaux ..... 195 F
3 LOGICIEL Utilit. vocaux ..... 195 F

dk'tronics
EXT. MEMOIRE 256K/464 ..... 995 F
EXT. MEMOIRE 256K/6128 ..... 995 F
EXT. MEMOIRE 64K/464... 490 F

RUBANS POUR IMPRIMANTES

RUBAN CITIZEN 120D ..... 79 F
RUBAN CITIZEN LSP10 ..... 69 F
RUBAN EPSON FX-LX-MX-80 ..... 69 F
RUBAN DMP 2000/2160 ..... 69 F
RUBAN DMP 3000/3160 ..... 69 F
RUBAN DMP1 ..... 69 F
RUBAN PCW 8256/8512 ..... 69 F
RUBAN PCW 9512 ..... 69 F
RUBAN STAR NL10 ..... 79 F





BOITIERS DE RANGEMENT

BOITIER PROTO	10x3"	59 F
BOITIER DS40LA	30x3"	95 F
BOITIER JSY 48	48x3"	109 F
BOITIER DD50L	50x5.25"	119 F
BOITIER DS100L	100x5.25"	149 F

avec serrure - clé sauf Proto

DISQUETTES 3 " POUR AMSTRAD



15 F 70*
à l'unité par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	182 F	340 F	810 F	1570 F
5" 1/4 DFDD	70 F	136 F	325 F	600 F

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

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 39 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

a retourner a *JESSICO* - BP 693 - 06012 NICE CEDEX

ARTICLE (garantie echange immediat)	Qte	PRIX	MONTANT
TOTAL des COMMANDES			
FRAIS DE PORT*			25
TOTAL A REGLER			

DOM-TOM + ETRANGER 50F

port logiciel jeux 18 F

☐ 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 telephone : 93 51 61 30

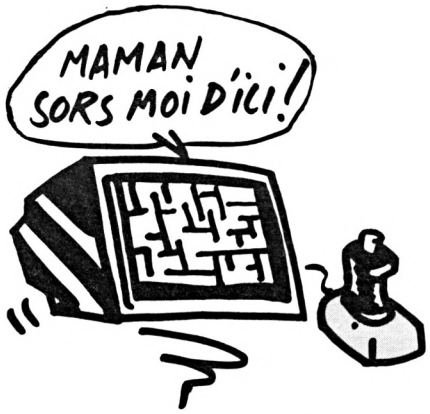
Précisez pour quel ordinateur : ..... Disc ☐ K7 ☐

NOUVEAU : Boutique a Nice "HOLLYWOOD STARS" 8 Bd Joseph Garnier

OUVERT 7 JOURS SUR 7

AMM 12/88

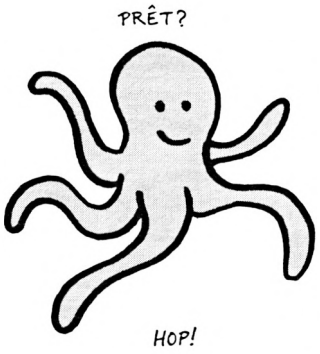
AU ME
À LA



Menu (CPC 6128)

Par Bruno Le Bourghis

Encore un utilitaire signé Le Bourghis ! Un utilitaire utile de surcroît puisqu'il permet de lancer un programme rien qu'en désignant son nom avec une flèche. Des options servent à effacer un fichier ou à le renommer. "I" envoie vers l'imprimante une copie de CAT: c'est très pratique pour l'archivage sur papier de vos nombreuses disquettes.




```
10 MODE 2:WINDOW #1,1,80,1,25:i$=CH [16204]
R$(24):PRINT TAB(23)i$" - MENU v2.0
  "CHR$(164)" B.L.B. 1988 - ":PRINT
:FOR n=240 TO 243:PRINT " "CHR$(n);
:NEXT:PRINT" = selectionne,  C = ch
arge,  E = efface,  I = imprime,  R
 = renomme."i$:LOCATE 1,4:CAT:x=14:
y=7
20 LOCATE #1,x,y:PRINT #1," ":IF IN [4347]
KEY(8)=0 AND x>20 THEN x=x-20 ELSE
IF INKEY(0)=0 AND y>7 THEN y=y-1
30 IF INKEY(1)=0 THEN LOCATE #1,x+1 [2909]
5,y:IF COPYCHR$(#1)=" " THEN x=x+20
40 IF INKEY(35)=0 AND INP(30000)<>9 [8881]
4 THEN yy=3:WHILE COPYCHR$(#1)<>"e"
:yy=yy+1:FOR xx=1 TO 80:LOCATE #1,x
x,yy:PRINT#8,COPYCHR$(#1);:NEXT:PRI
NT#8:LOCATE #1,9,yy:WEND
50 IF INKEY(2)=0 THEN LOCATE #1,x-5 [3030]
,y+1:IF COPYCHR$(#1)=" " THEN y=y+1
60 IF INKEY(58)=0 THEN GOSUB 100:PR [6021]
INT"J'efface "i$;n$;i$" ";:INPUT "(
O/N) ";r$:r$=UPPER$(r$):IF r$="O" T
HEN ERA,n$:RUN ELSE RUN
70 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 100:MO [6757]
DE 1:LOCATE 1,12:PRINT"Chargement d
 en cours...":RUN n$
80 IF INKEY(50)=0 THEN GOSUB 100:PR [6730]
INT "Ancien nom "i$;n$;i$" , ";:INP
UT "nouveau nom";nn$:REN,nn$,n$:RU
N
90 LOCATE #1,x,y:PRINT #1,CHR$(242) [3123]
:CALL &BB06:SOUND 1,110,1,15:GOTO 2
0
100 WINDOW 21,80,5,5:n$="":FOR n=x- [5106]
13 TO x-2:LOCATE #1,n,y:c$=COPYCHR$
(#1):n$=n$+c$:NEXT:RETURN
```

Labyrinthe (CPC 6128)

Par Stéphane Lacombe (16 ans)

Sortir de ce labyrinthe ne sera pas très facile : en effet, seule une petite portion est visible. La zone que vous explorez se déplace sur l'écran au gré de vos errances. De plus, le temps vous est compté. Attention à la saisie : en ligne 70, le mot GAGNE doit être précédé et suivi par cinq signes que l'on obtient en pressant simultanément sur les touches CONTROL et G. Ce jeu au graphisme irréprochable vaut à son auteur un abonnement amplement mérité.

Les petites miettes entre crochets sont des codes de vérification qu'il ne faut pas saisir (sinon, c'est le "syntax error" garanti).

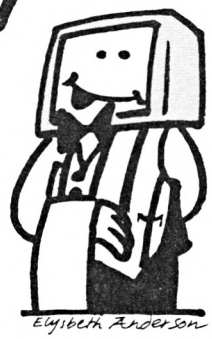
```
10 DATA CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCCCC,CCC [12171]
C4,5CCC2,A28C4,08438,45415,41C45,DC
C2B,23235,BA733,55355,33B85,5C2BA,3
331B,ACC71,5B571,7FA45,D8ECE,A33AA,
8C453,BA853,DCA85,FCCA8,EA33A,A5CFF
,EA435,38EC5,54FA2,33A33,A5FF8,A0CC
5,FCC45,5DCEC,733A3,BCCCE,AC54C,545
D4,D4F8A
20 DATA 5373A,C4C8E,44C55,15D45,D8C [13816]
EA,3557B,30004,3DC41,DD4C5,5E8AC,A5
538,E0003,5C473,54D45,51ECA,2533B,2
B32B,75D55,4D455,735CE,533BA,A8A18,
4554D,DE855,55154,BF8EA,B2F23,3DC5C
,A2A85,53B1B,A8E8E,21332,1378E,8A3A
5,73A3A,3A82A,57171,35538,ECE35,53B
23,A3A2B
30 DATA C5353,1533B,8C8E5,5B2F3,BA3 [10317]
BC,8FB37,3173A,C2305,72DCE,CEACC,AF
211,5B178,CEA35,555CC,CACCA,232B2,B
AA17,8CC45,DCDCC,ECCCE,FEDED,ECEED,
CCDC5:MODE 1:INK 3,12:INK 1,12:INK
2,26:INK 0,0:BORDER 0:PEN 2:PRINT C
HR$(23)+CHR$(1);:CLG 3:PAPER 0
40 LOCATE 8,1:PRINT"Veuillez patien [13681]
ter.":PEN 1:PAPER 3:FOR Y=3 TO 23:F
OR X=3 TO 27 STEP 5:READ A$:LOCATE
X,Y:FOR I=1 TO 5:A=VAL("&8"+MID$(A$
,I,1)):PRINT CHR$(A);:SOUND 129,Y*2
0,1,10+i:NEXT I,X,Y:LOCATE 8,1:PEN
2:PRINT "Par Lacombe Stephane":D=1
50 X=230:Y=210:PAPER 0:WINDOW 30,39 [14545]
,2,2:CLS:PEN 2:PRINT"CROCK-LABY";:W
INDOW 32,39,4,24:CLS:LOCATE 1,10:PR
INT"Energie:";:E=120:EVERY 75 GOSUB
 100:FOR I=130 TO 290 STEP 2:MOVE 1
50,I:DRAW 308,i,3:NEXT:TAG:u$=CHR$(
132):GRAPHICS PAPER 0:MOVE X,Y+14,3
;PRINT u$;
60 IF INKEY(8)+TEST(X-2,Y)+TEST(X-2 [9988]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,111,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;:X=X-2:MOVE X-80,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+80,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;
70 IF INKEY(1)+TEST(X+8,Y)+TEST(X+8 [16166]
,Y+6)=0 THEN SOUND 2,444,1,15:MOVE
X,Y+14,3:PRINT u$;:X=X+2:MOVE X-82,
Y-80:DRAWR 0,160:MOVE X+78,Y-80:DRA
WR 0,160:MOVE X,Y+14:PRINT u$;:IF X
>416 THEN DI:INK 3,2,6:TAGOFF:PRINT
" GAGNE":WHILE INKEY(47)=-1:WEND:RU
N
80 IF INKEY(0)=0 AND TEST(X,Y+8)=0  [9616]
AND TEST(X+6,Y+8)=0 THEN SOUND 2,22
2,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;:Y=Y+
2:MOVE X-80,Y-82:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+80:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:PR
INT u$;
90 IF INKEY(2)=0 AND TEST(X,Y-2)=0  [9541]
AND TEST(X+6,Y-2)=0 THEN SOUND 2,33
3,1,15:MOVE X,Y+14,3:PRINT u$;:Y=Y-
2:MOVE X-80,Y-80:DRAWR 158,0:MOVE X
-80,Y+82:DRAWR 158,0:MOVE X,Y+14:PR
INT u$;:F=G:GOTO 60 ELSE GOTO 60
100 E=E-1:IF E>0 THEN TAGOFF:SOUND  [12267]
2,345,2,15:LOCATE 2,11:PRINT E:TAG:
RETURN ELSE IF E<0 THEN FOR I=1 TO
70:SOUND 129,RND*400,2,15:FRAME:FRA
ME:NEXT:MODE 1:PRINT"Vous etes mort
...":PRINT"Une autre?":WHILE A$<>"O
":A$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF A$="O"
THEN RUN
```



NU ET CARTE



DIX PAR DIX



Le menu vous permettra de lancer un programme rien qu'en pointant son nom à l'écran. Quant à la carte, c'est celle d'un labyrinthe qui n'apparaîtra en entier qu'à la fin du jeu. Au dessert : une foule de graphismes pour agrémenter vos chaînes de caractères et un programme graphique très spectaculaire.

Transmove

Par Gérald Degroote

Basé sur le principe de l'indicatif de *Thalassa* (le magazine de la mer sur FR3) Transmove vous invite à dessiner deux figures : le programme reconstituera les images intermédiaires. Positionnez un point grâce au joystick. FIRE sert à poser le point. Un second point sera relié au précédent puis ESPACE validera le dessin. Le deuxième dessin devra comporter le même nombre de segments. Après validation, lorsque vous aurez indiqué en combien de dessins doit se décomposer le mouvement, les figures intermédiaires apparaitront. Une option animation permet de voir la transformation s'effectuer à toute vitesse. Sauvegarde et chargement d'une séquence sont évidemment possibles.
Si vous souhaitez que toute la décomposition du mouvement reste à l'écran (effet stroboscopique) supprimez l'instruction CLS en ligne 7.

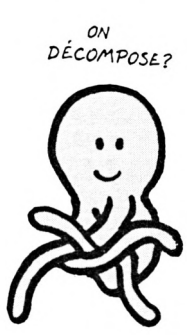
```
10 DATA 3A,0,0,DD,21,F8,2A,F5,DD,22 [13007]
,3,0,ED,4B,1,0,3E,1,CD,DE,BB,C5,DD,
56,1,DD,5E,0,DD,66,3,DD,6E,2,DD,E5,
CD,C0,BB,DD,E1,DD,56,5,DD,5E,4,DD,6
6,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,BB,DD,E1,1,
8,0,DD,9,C1,10,D1,3E,0,CD,DE,BB,DD,
2A,3,0,ED,4B,1,0,C5,DD,56,1,DD,5E,0
,DD,66,3,D
20 OPENOUT"Z":MEMORY 9999:CLOSEOUT: [12691]
INK 0,0:INK 1,26:PEN 1:BORDER 0:DIM
 x(255),y(255),dx(255),dy(255):FOR
i=10000 TO 10134:READ a$:POKE i,VAL
("&"+a$):NEXT:x=320:y=200:PAPER 0:C
LS:MODE 2:DEF FNb(x)=INT(x/256):DEF
 FNa(x)=((x/256)-INT(x/256))*256:E=
11000
30 t=TEST(x,y):PLOT x,y,t+1:DATA 6E [8905]
,2,DD,E5,CD,C0,BB,DD,E1,DD,56,5,DD,
5E,4,DD,66,7,DD,6E,6,DD,E5,CD,F6,BB
,DD,E1,1,8,0,DD,9,C1,10,D1,F1,3D,FE
,0,C8,18,80
40 LOCATE 1,1:PRINT"Point numero"p: [12975]
IF INKEY(47)=0 THEN WHILE INKEY$<>"
":WEND:GOTO 60 ELSE j=JOY(0):IF j=0
 THEN 40 ELSE PLOT x,y,t:x=x-(2 AND
 x>0 AND j=4):x=x+(2 AND j=8 AND x<
638):y=y+(2 AND y<364 AND j=1):y=y-
(2 AND y>2 AND j=2):IF s THEN IF p>
n+n THEN 6
50 IF j>15 THEN WHILE JOY(0)<>0:WEN [9197]
D:p=p+1:x(p)=x:y(p)=y:IF c=0 THEN c
=1:PLOT x,y,1:xx=x:yy=y:GOTO 30 ELS
E c=0:PLOT xx,yy:DRAW x,y,1:GOTO 30
 ELSE 30
60 CLS:s=S+1:IF s<2 THEN n=p:GOTO 3 [16578]
0 ELSE WHILE INKEY$<>"":WEND:INPUT"
Nombre d'images d'animation :",m:CL
S:POKE 0,m:POKE 2,n/2:POKE 1,n/2:e=
11000:FOR i=1 TO n:POKE e,FNa(x(i))
:POKE e+1,FNb(x(i)):POKE e+2,FNa(y(
i)):POKE e+3,FNb(y(i)):e=e+4:NEXT:F
OR i=1 TO
70 dx(i)=(x(i)-x(i+n))/m:dy(i)=(y(i [14848]
)-y(i+n))/m:NEXT:FOR i=1 TO m:PAPER
 0:PEN 1:CLS:LOCATE 1,1:PRINT" No"i
:PAPER 1:PEN 0:FOR j=1 TO n:x(j)=x(
j)-dx(j):y(j)=y(j)-dy(j):IF j/2=j\2
 THEN DRAW x(j),y(j),1 ELSE MOVE x(
j),y(j)
80 g=INT(x(j)):h=INT(y(j)):POKE e,F [15046]
Na(g):POKE e+1,FNb(g):POKE e+2,FNa(
h):POKE e+3,FNb(h):e=e+4:NEXT j,i:P
OKE 0,m+1:POKE 1,n/2:POKE 2,n/2:LOC
ATE 2,1:PRINT"        (A)nimation
     (S)auver          (C)harger
   (Q)uitter        ":PAPER 0:WINDOW
 1,80,3,25
90 PEN 1:W=10998:POKE 0,M+1:POKE 1, [17698]
N/2:POKE 2,N/2:i$=UPPER$(INKEY$):IF
 i$="" THEN 90 ELSE CLS:IF i$="S" T
HEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NOM :",N
$:POKE &B8D1,0:POKE &B8D2,35:POKE 1
0998,M:POKE 10999,N/2:SAVE N$,B,109
98,E-10990:CLS:GOTO 90
100 IF i$="Q" THEN RUN ELSE IF I$=" [12010]
C" THEN SOUND 1,111,2,15:INPUT"NOM
:",N$:LOAD N$,W:M=PEEK(10998):N=2*P
EEK(10999):CLS:GOTO 90 ELSE IF I$<>
"A" THEN 90 ELSE PLOT -9,-9,1:WHILE
 INKEY$<>"":WEND:SOUND 1,99,2,15:CA
LL 10000:GOTO 90
```

Double hauteur

Par Bruno Le Bourghis

Ce programme permet d'afficher des caractères en double-hauteur, ce qui est déjà bien beau. Mais en prime, il vous offre huit graphismes différents dans trois largeurs de caractère ! L'exploration de cette petite merveille sera pleine d'enseignements et, pour sûr, la présentation de vos réalisations y gagnera. Bruno Le Bourghis est notre deuxième gagnant du mois.

```
10 SYMBOL AFTER 32:a$="AM MAG, c'es [11825]
t geant!":FOR mo=0 TO 2:MODE mo:FOR
 a=1 TO 22 STEP 3:FOR n=1 TO LEN(a$
):c=40956+((ASC(MID$(a$,n,1))-32)*8
):d=c:FOR m=42732 TO 42746 STEP 2:b
=PEEK(c)
20 ON INT(a/3+1) GOSUB 30,40,50,60, [9611]
70,80,90,100:c=c+1:NEXT:LOCATE n+(m
o*10),a:PRINT CHR$(254)CHR$(8)CHR$(
10)CHR$(255):NEXT:NEXT:LOCATE 1,25:
PRINT"une touche...":CALL &BB06:NEX
T:CLS:END
30 POKE m,b:POKE m+1,b:RETURN       [1522]
40 f$=BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f$, [4692]
2,3)+MID$(f$,4,1)+RIGHT$(f$,4)):POK
E m,f:POKE m+1,f:RETURN
50 POKE m,b:POKE m+1,0:RETURN       [571]
60 POKE m,255:POKE m+1,b:RETURN     [1177]
70 POKE m,b:POKE m+1,INT(b/2):RETUR [975]
N
80 GOSUB 30:IF c>d+3 THEN POKE m,25 [4683]
5-b:POKE m+1,255-b:RETURN ELSE RETU
RN
90 GOSUB 30:IF c<d+4 THEN POKE m,IN [6278]
T(b/2):POKE m+1,INT(b/2):RETURN ELS
E RETURN
100 f$=BIN$(b,8):f=VAL("&x"+MID$(f$ [6508]
,2,3)+"0"+RIGHT$(f$,4)):POKE m,f:PO
KE m+1,f:RETURN
```



LECTEURS, n'usez plus vos doigts !

La logithèque d'AM-MAG

Une myriade de messages d'erreur résulte de l'interminable saisie d'un listing prometteur? Votre raison vacille? Nous avons de quoi apaiser vos tourments...



ENFIN PRETE!

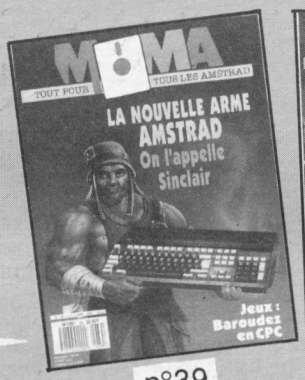
La disquette PCW sur laquelle sont regroupés les programmes parus dans nos numéros. **120 F**

3 utilitaires : Vérificateur V.3 - Desfrac - Tailfich.

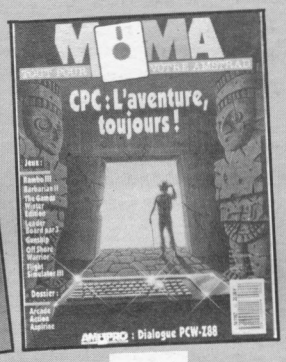
3 jeux : Othello - La Ville Infernale - Mission Détector.

COMPILATION 140 F

Une disquette regroupe tous les programmes publiés dans nos trois derniers numéros :



n°39



n°40



n°41

Jeux : Reflector, Combat (6128), La roue de la fortune
Utilitaires : Lutins, Fill 464, Tri, Amsaisie, Vérificateurs V.2
Des Dix par Dix à foison **+ un inédit exceptionnel : *MAGE (6128)***

BON DE COMMANDE

Choix — **Compilations à déguster**

- ☐ **3-4-5** : CPC paint, RSX music, amsmoniteur, Spiderman 2, conjugaisons, le bombardier, dump secteur disc, histogrammes en 3D, récupération fichiers disc, récupération fichiers prot., biorythmes.
- ☐ **6-7-8** : Gloup, taquin, jacquet, A.P.I.D, tennis 3D, rallye 66, pronofoot, musicsoft, statistiques, Amstradascii, crayon opt. 1, crayon opt. 2, casse-briques, géo de France, extensions 464, le compte est bon, Othello.
- ☐ **9-10-11** : M.A.O, gesrevue, Trafalgar, fonctions, Amstermind, labynotaure, musithèques, redéfinition, morts célèbres, verbes irréguliers, nibbler.
- ☐ **12-13-14** : Q-R, loto, X-men, JPG-3D, labybi, gécamob, gest disc, startball, 3D château, extra simon, musithèques, RSX fenêtres, calcul mental, space invaders, Ah! Les vacances, puissance quatre, il pleut bergère, scrolling/déconnect, Amstradian graffitis.
- ☐ **15-16-17** : debug, espace, grille, runner, sphéric, CPC tank, Amsbase, Amspoker, géométrie, oil panic, blockhaus, Mirage IV, warblock, Epson pack, casse-tête, carrés magiques, vérificateurs V.2, monnaies étrangères.
- ☐ **18-19-20** : oil, crypto, pacman, module, rundisc, flipper, dirutil, Amsynth, bowling, G.M.D.B, anagram, fantômes, refusnik, heureduc, culinaire, infernal micro, vérificateurs V.2, gestion de fenêtres.
- ☐ **21-22-23** : spot, astro, pente, combat, Othello, Amsynth, ice strad, boîte à outils, courbes math, curseur flash, arcsin/arccosin, vérificateurs V.2.
- ☐ **24-25-26** : belote, compact, tablatur, analyser, matrices, cer-bert, boursicote man, flight simulator, vérificateurs V.2.
- ☐ **27-28-29** : inversion d'écran, QCM V.2, expert, pluies acides, intro musicale, musique, facture 9, RSX écran, simplification de fraction, supercopter, basic, cauchemar, machaon, mouche, amsaisie, sprites, vérificateurs V.2.
- ☐ **30-31-32** : verlan, utilitaire 208 ko, chasse à l'homme, ku klux klan, dream walker, redstone, gestion souris, caracter, destroy +, suprax, star wars, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **33-34-35** : bouncing creatures, résolution, fenêtrad, traceur de fonctions, blabla technocratique, color, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2.
- ☐ **36-37-38** : infernal castle, animateur basic, Rock'n Scroll, fantôme, tron, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Spy.
- ☐ **39-40-41** : Lutins en goguette, Reflector, Fill 464, Combat (6128), La roue de la fortune, Tri, dix par dix, amsaisie, vérificateurs V.2, Mage (6128).

☐ Je commande la disquette pour PCW : 120 F

Règlement par ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

Nom : _____ Prénom _____

Adresse : _____

_____

A retourner à Laser Presse AM MAG, Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet 94160 SAINT-MANDE
Egalement utilisable, le bon de commande des anciens numéros cassettes, disquettes.

Prix dégressif

1 disquette : 140 f

2 disquettes : 120 f l'ex. soit 240 f

3 disquettes : 100 f l'ex. soit 300 f

4 disquettes : 90 f l'ex. soit 360 f
+ 90 f pour chaque disquette supplémentaire.

Disquettes à 90 F,
pour une commande à partir de 4 exemplaires.

AUTEURS

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

Je soussigné _____

Adresse : _____

_____

Certifie sur l'honneur être l'auteur de ce programme et autorise AM MAG à le publier sous formes diverses (revues, sup. disquettes)

Date et signature obligatoires _____

Tous nos listings parus sont rémunérés.

crazy CARS II













AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

Jeux

Test

AVANT-PREMIERE



PURPLE SATURN DAY

Ils sont fous, chez Ere Informatique ! D'abord, on ne sait plus comment les appeler, de leur label ou du nom de leur divinité tutélaire... Ensuite, le succès international du Capitaine Blood leur a tourné la tête : ils ne veulent plus faire que des programmes encore plus fouillés, encore plus démentiels. De véritables monstres !

Editeur : Ere Informatique
Genre : arcade
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Non, nous n'avons pas encore vraiment pu tester ce programme. Arrivée sur CPC fin décembre, si Exxos le veut bien. En attendant, nous nous contenterons d'une démo très fouillée. *P.S.D.* se compose de quatre jeux d'arcade à ambiance *Captain Blood*, qu'on sélectionne à partir de l'écran principal, où se stockent aussi les "high-scores" de chaque jeu. On les voit un à un, bêtement.

Le Ring Pursuit

Pilotage à haute vitesse dans un anneau d'astéroïdes. Il faut bien sûr les éviter, et essayer de se glisser entre des portes, comme au slalom, marquées par des satellites rouges ou jaunes. Pilotage total à la souris : en avant pour accélérer, en arrière pour ralentir, sur les côtés pour slalomer. Très précis, parfait. Un concurrent tout de même, un vaisseau conduit par l'ordinateur. Pour chaque porte, seul le premier qui la franchit marque des points. Un système terrible, car, si vous laissez s'échapper l'adversaire (heurter un astéroïde vous immobilise), il faut le rattraper aussitôt ou vous ne marquerez plus AUCUN point !

Le Brain Bowler

Le plus complexe et le plus original. Un cerveau électronique affiché à l'écran, avec plein de circuits, de transistors, de puces, de chips, etc, etc. Il est coupé en deux hémisphères : une pour vous, une pour le joueur-ordinateur. Le but du jeu est d'être le premier à allumer des rangées de micro-processeurs en y faisant parvenir des étincelles électriques. Comment ? En ouvrant ou en refermant puces, transistors, et autres. Comment ? En déplaçant une boule au-dessus du cerveau, et en cliquant sur la souris : la boule va frapper une portion de circuit et ouvre ce qui est fermé, ferme ce qui est ouvert. Difficile à manier, il faut calculer l'impact de la boule selon les lois de la perspective. En plus, les circuits sont microscopiques, très proches les uns des autres, une précision internale est exigée ! Adresse, coup d'œil, et logique, le cocktail est complet.

Le Tronic-Soaper

Drôle de truc. Imaginez un aéroglisseur qui ne peut tourner qu'à quatre-vingt dix degrés, sur une plate-forme spatiale juste hérissée de plots métalliques. Que fait-il là ? Il poursuit une étincelle d'énergie qu'il doit frapper plusieurs fois de son tir. Comme sur les autres jeux, il est opposé à un joueur-ordinateur, à égalité de moyens. Le maniement est au point (tout souris encore) mais extrêmement délicat : les plots sont exaspérants, l'engin ennemi a la mauvaise manie de vous bloquer dans les coins, et l'étincelle est presque insaisissable. Il faut garder un œil sur un petit scanner qui suit la position de l'étincelle et des deux aéroglisseurs... Ouh la la !

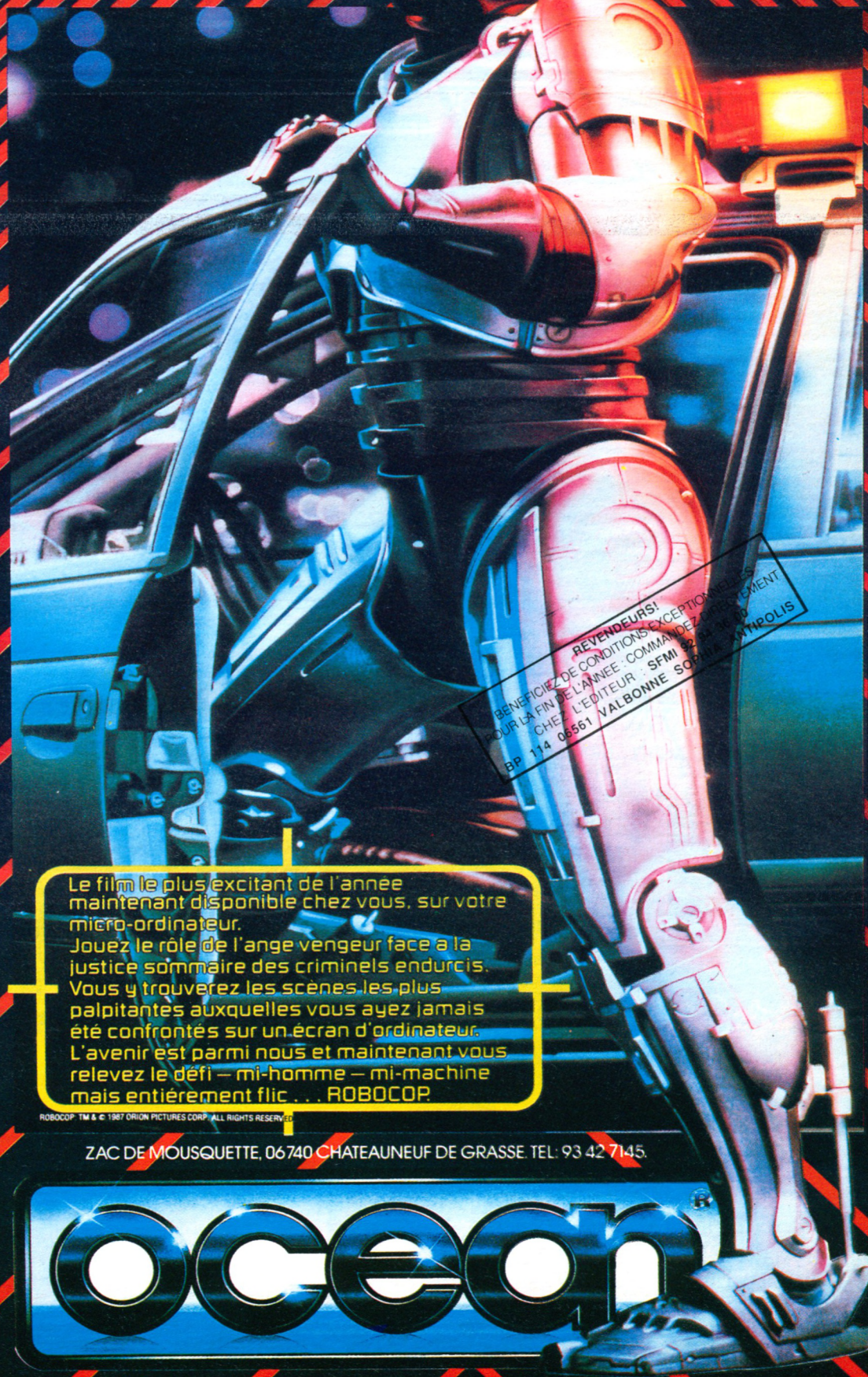
Le Time Jum

Quand on vous disait que les programmeurs d'Exxos avaient perdu la tête ! Pour inventer un scénario pareil... La machine à remonter le temps fonctionne comme un ressort, qu'il faut tirer pour qu'il vous propulse à travers les siècles comme une boule de flipper. Pour tirer le ressort, il faut de l'énergie. On la gagne en emprisonnant de curieux objets qui passent dans l'espace, à chaque niveau temporel. Puis on tire le ressort, et on essaie d'aller le plus loin possible. Si le sauteur-en-longueur-du-temps joué par l'ordinateur va plus loin que vous, c'est perdu ! Dingue !

Bilan global : notre préférence va au *Brain Bowler*, intelligent, astucieux, et graphiquement très bien réalisé. C'est encore le *Ring Pursuit* qui nous laisse le plus sceptiques, à cause de la banalité de l'action. Quant au *Tronic Soaper*, il faut sans doute beaucoup y jouer pour l'apprécier à son juste prix. En tout cas, les écrans sont à la fois originaux, clairs, et d'une haute qualité graphique. Le jeu crée une ambiance bien à lui, vraiment unique.

J-M. M.

ROBOCOP™



Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face a la justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi — mi-homme — mi-machine mais entiérement flic . . . ROBOCOP.

ROBOCOP TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR : SFMI
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

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

ocean

PUFFY'S SAGA



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Amiga, ST, PC : 249 F
Amstrad, C 64, Disque : 180 F
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente fnac et dans les FNAC.

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes, téléphonez au : 16 (1) 48 98 99 00

UTILITAIRE

AMSAISIE

Nous vous félicitons d'être de plus en plus nombreux à nous communiquer des programmes réalisés partiellement ou totalement en langage machine. Les avantages de ce type de programmation ne sont plus à démontrer, ainsi que l'exceptionnelle qualité de la plupart des créations. Malheureusement, la saisie par le lecteur d'une foule considérable de codes machines n'est pas une partie de plaisir. AMSAISIE a donc été créé dans le but louable de vous faire profiter de quelques petites merveilles, en vous évitant un maximum de contraintes.

Il doit être conservé précieusement et utilisé chaque fois que vous découvrirez dans nos colonnes, un listing de codes machines au format approprié. Exemple :

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

entrez la somme de contrôle correspondant à la ligne saisie. En l'absence d'erreur, l'adresse suivante s'affiche, etc. Dans le cas contraire, un signal sonore retentit et le message 'ERREUR !' vous signale une bévue. Pas de panique, puisque l'adresse de la ligne litigieuse se réaffiche. Il suffit donc de retaper cette dernière. De plus, sachez qu'en cours de saisie, la touche DEL est opérationnelle.

Maintenant, comment sauvegarder sur disquette (ou cassette) le langage machine aussi facilement entré en mémoire ? Tout simplement par la commande 'S', qui vous réclamera préalablement le nom du programme à sauver. Toutefois, deux solutions s'offrent à vous.

— Vous êtes fou : et venez de saisir en une seule fois, la 'totalité' des codes hexadécimaux (ouf !). Pas de problème, appuyez sur 'S' et votre programme se trouvera entièrement sauvegardé, après l'entrée du nom de fichier et l'appui sur <RETURN>.

— Vous êtes raisonnable : et désirez morceler votre saisie. Au moment de stoper momentanément votre ouvrage pour le poursuivre ultérieurement, appuyez sur 'S' et attribuez un numéro d'ordre à votre nom de fichier (exemple : PENDU1). A la fin de la sauvegarde, l'adresse suivante s'affiche ; notez-la. Cette adresse sera 'l'adresse de début' qu'il conviendra de spécifier lors de la reprise de votre travail (PENDU2). Créez de la sorte, une suite de fichiers binaires (PENDU1, PENDU2, PENDU3, etc.). Finalement, chargez à la suite tous les fichiers (n'oubliez pas le MEMORY adéquat) et effectuez une sauvegarde totale et définitive, par la commande indiquée dans le mode d'emploi du programme (exemple : SAVE''PENDU.BIN'',b,&8DDO, &10AC. Enfantin !



Mode d'emploi

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

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





INITIATION

LES COURS DU PROFESSEUR ALI GATOR

Parmi les plaisirs que procure la micro-informatique, percer les arcanes de la programmation demeure sans doute le plus enrichissant. Hélas, le manuel utilisateur des CPC étant ce qu'il est, certains d'entre vous éprouvent encore des difficultés à saisir le fil d'Ariane conduisant à une maîtrise complète de leur machine.

Ces cours pratiques et amusants s'adresseront surtout aux néophytes. Les autres, les rois du Basic, les kids de l'Assembleur, y trouveront peut-être l'astuce de programmation qui illuminera leurs réalisations. N'hésitez pas à nous soumettre vos difficultés ; toute question d'intérêt général sera ici clairement abordée.

Leçon n°1 : les chaînes de caractères

Notre première leçon traitera de certaines variables, les chaînes de caractères qui ont pour point commun d'utiliser le signe "$" à la fin de leur nom.

A$="bonjour" est une chaîne de caractères ou variable alphanumérique.

A = 1 est une variable numérique, mais **A$ = "1234"** est une chaîne de caractères.

Beaucoup d'instructions gravitent autour de ces chaînes de caractères. Si certaines sont très connues, d'autres sont peu usitées et pourtant leur emploi permet de sortir la substantifique moelle des chaînes de caractères. Parlons tout d'abord des plus connues : **LEFT$, RIGHT$, MID$.**

Ces trois fonctions permettent de "saucissonner" les chaînes à votre convenance et d'obtenir ainsi des bouts de chaînes devenant à leur tour autant de variables. Les syntaxes de LEFT$ et de RIGHT$ sont identiques.

A$ = "BONJOUR":B$ = LEFT$(A$,4):PRINT B$

Réponse : BONJ

Cette instruction permet d'extraire la partie gauche d'une chaîne de caractères. Le nombre utilisé étant la longueur de la nouvelle chaîne que l'on désire obtenir. Si ce nombre est supérieur à la longueur de la chaîne de départ, la nouvelle variable sera identique à la première.

RIGHT$(A$,4)

Même effet que **LEFT$** mais c'est la partie droite de la chaîne qui est prise en compte. La commande **MID$** marche sur le même principe mais utilise trois paramètres et permet de sortir n'importe quelle partie de chaîne.

A$="BONJOUR":PRINT MID$(A$,5,2)

Réponse : OU

Le premier nombre "5" précise la position du premier caractère qui sera pris en compte. Le second "2" nous donne la longueur de la sous-chaîne désirée. Cette commande, bien utilisée dans une boucle, autorise des effets visuels intéressants, genre télex ou machine à écrire. Il existe un autre groupe de fonctions travaillant aussi sur les chaînes de caractères et qui permettent d'obtenir des variables numériques : **LEN, VAL, ASC et INSTR.**

— **PRINT LEN(A$)** vous donnera le nombre de caractères compris dans la chaîne A$, y compris les espaces, ponctuations ou chiffres s'ils existent.

— Avec **PRINT VAL(A$)** vous obtiendrez l'expression numérique du début de chaîne, dans la mesure ou cette chaîne en possède. Par défaut vous obtiendrez zéro, ce qui parfois n'est pas inutile.

A$="1234":PRINT VAL(A$)

Réponse : 1234

A$="nous sommes le 22": PRINT VAL(A$)

Réponse : 0

A$="22 novembre 1988": PRINT VAL(A$)

Réponse : 22

La fonction ASC vous donnera la valeur ASCII du premier caractère et uniquement du premier caractère d'une chaîne.

A$="BONJOUR":PRINT ASC(A$)

Réponse : 66

A$="B":PRINT ASC(A$)

Réponse : 66

Nous parlions de saucissonnage de chaînes de caractères. **INSTR** permet de voir si une tranche de saucisson appartient bien au saucisson principal. INSTR compare la chaîne principale avec une sous-chaîne et donne 1 comme résultat si cette sous-chaîne est présente dans la première.

A$="MAMAN":B$="MA": PRINT INSTR(1,A$,B$)

Réponse : 1

Le premier paramètre "1" est facultatif, il indique la position de départ dans la chaîne A$ où commencera la comparaison avec B$. Dans notre exemple, la chaîne B$ se retrouve deux fois dans la chaîne A$ mais néanmoins, la réponse donnée par INSTR est 1. Cette fontion sert de flag (drapeau). En fait c'est un peu une fonction logique. La question est-elle vraie (B$ est-il contenu dans A$?). Réponse oui, donc réponse de l'ordinateur : 1. Peu importe si la question est vraie deux fois.

Un troisième groupe de fonctions gravite autour des chaînes de caractères. Il s'agit de **LOWER$, UPPER$, SPACE$ et STRING$.**

— **PRINT LOWER$(A$)** transformera en minuscules toutes les majuscules contenues dans la chaîne A$.

— **UPPER$** fera exactement l'inverse.

— **PRINT STRING$(10,"A")** affichera une chaîne de 10 caractères uniquement composée de "A".

— **PRINT SPACE$(10)** vous donnera une chaîne d'espaces. Très utile pour effacer une partie de texte dont on n'a plus que faire.

À noter que PRINT STRING$ (10,"") et PRINT SPACE$(10) ont exactement le même effet.

Récréation n°1 : la roue de la fortune

Après cette longue partie théorique, voici le moment de la récréation. Il s'agit d'un pe-

tit jeu sans prétention mais qui a l'avantage d'utiliser en gros toutes ces instructions. Ce divertissement reprend le thème bien connu de son homologue télévisé, qui lui aussi n'est qu'un jeu du pendu amélioré. Afin que sa conception n'ait plus aucun secret pour vous, nous allons décortiquer le listing pas à pas.

I — Les variables

— **SCORE** : sans commentaire.
— **OTLIG** : cette variable contiendra le nombre de lettres déjà trouvées et faisant partie de la solution.
— **1PROPO$** : dans cette chaîne de caractères, nous stockerons toutes les lettres que vous entrerez au clavier.
— **DIM MOT1$** et **DIM MOT2$** : deux tableaux pouvant contenir cent chaînes de caractères chacun. C'est dans ces tableaux que la boucle des lignes 100 à 120 inscrit les datas des questions. À titre d'exemple, ce jeu ne propose que dix questions, mais sachez qu'il peut en contenir cent. Le soin de compléter les datas est laissé à votre discrétion. Chaque ligne de datas doit contenir deux chaînes de caractères. Une pour la définition et une pour la solution. En fonction du nombre de ces lignes, le chiffre '10' de la boucle en ligne 100 et le '9' du tirage aléatoire en ligne 420 seront à modifier.

II — Affichage du décor

Affichage du décor est un bien grand mot ; disons création du tableau de jeu. Pour créer ce tableau, j'utilise un petit sous-programme affichant des chaînes de caractères en double hauteur (lignes 290 à 350). Aujourd'hui, nous ne vous expliquerons pas son fonctionnement mais vous pouvez toujours le récupérer et l'utiliser à votre guise. Surtout que je n'en suis pas l'auteur....(merci M. anonyme). Néanmoins, voici deux ou trois choses sur son utilisation.
La ligne 130 (symbol after 32) est obligatoire.
— **X**$ est la variable à afficher.
— **X,Y** les coordonnées et ENC le numéro du PEN utilisé.

III — Le jeu

— **Ligne 420** : tirage aléatoire de la question. Ligne à modifier si vous rajoutez des datas.
— **Lignes 440 à 480** : boucle calculant le nombre de consonnes contenues dans la solution. Chaque lettre est comparée aux codes ASCII des voyelles et des espaces. Si la comparaison est négative : CONSON=CONSON+1.
— **Lignes 500 à 530** : boucle d'affichage de la définition dans le style machine à écrire.
— **Lignes 550 à 610** : tirage au sort de l'enjeu. Si c'est zéro qui sort, vous subissez une banqueroute et votre score tombe lui aussi à zéro.
— **Lignes 630 à 710** : affichage du nombre de lettres contenues dans la réponse. Tout ce qui est alphabet est remplacé par un point, tout le reste est affiché tel quel.

IV — Entrées joueur

— **Ligne 770** : vidange buffer clavier. Pour ceux qui ont un 464, sachez que cette ligne a le même effet qu'un CLEAR INPUT bien connu des 6128.
— **Ligne 790** : dans A$ ce qui a été tapé au clavier.
— **Ligne 810** : A$ en majuscule puis affichage.
— **Ligne 820** : vous avez tapé une voyelle. C'est interdit ! Dommage, vous perdez 500F.
— **Ligne 830** : ce n'est pas une lettre de l'alphabet ; on recommence.
— **Ligne 840 à 860** : vérifier si cette lettre n'a pas déjà été utilisée.
— **Ligne 870** : non ; alors cette lettre vient s'ajouter aux autres et grossit la chaîne PROPO$.
— **Lignes 890 à 930** : la lettre est comparée à toutes les lettres de la réponse. Si elle est identique, elle s'affiche dans la réponse et la variable TOTLIG est décrémentée. Si la lettre ne fait pas partie de la réponse, elle tombe dans la poubelle.
— **Ligne 940** : on compare TOTLIG à CONSON. Si les deux variables sont identiques, c'est que vous avez trouvé toutes les consonnes. Vous pouvez faire une proposition. Elles ne sont pas identiques, donc on boucle en 770 pour faire une nouvelle entrée.
— **Lignes 960 à 1050** : la lettre était mauvaise. On la met dans la poubelle. Vous perdez 500 F de l'enjeu. Si l'enjeu tombe à zéro, c'est fini pour ce tour. On en recommence un autre.

V — Donnez votre réponse

— **Lignes 1110 à 1140** : efface le bas de l'écran et affiche "proposition". Vous faites votre proposition.
— **Lignes 1150 à 1240** : votre proposition est comparée à la solution. Si elles sont identiques, les voyelles de la réponse sont affichées dans une couleur différente sinon, vous avez perdu et on boucle pour une nouvelle partie.
— **Lignes 1260 à 1320** : vous avez gagné, vous ramassez le jackpot ou ce qu'il en reste. Votre score grossit d'autant.
— **Ligne 1330** : réinitialisation des variables de base et en avant pour un nouveau tour.

VI — Input nouvelle manière

Rien que pour cette routine, ce petit jeu très simple en vaut la peine. Ce sous-programme remplace avantageusement la commande INPUT et affiche un curseur clignotant au lieu de l'affreux point d'interrogation parfois très difficile à situer. La possibilité est offerte de calibrer la longueur de la réponse avec LG (ligne 1150). Si LG=10, vous ne pourrez tapez plus de dix lettres. La réponse se récupère dans LIG$. Si c'est une variable numérique que vous attendez, un PRINT VAL(LIG$) fera très bien l'affaire.
Le **LOCATE 14,23** de la ligne 1400 et 1440 peut être remplacé par un X,Y définissable avant le gosub de la ligne 1150. Le GR=134 est le caractère qui clignotera en alternance avec le chr$(143). Il vous est donc possible de le modifier pour obtenir d'autres effets visuels.

VII — Les Datas

Comme je vous l'ai expliqué dans le premier paragraphe, cette partie du programme n'est qu'embryonnaire. Il ne tient qu'à vous de l'étoffer ou de le faire étoffer par un membre de votre entourage. A noter que les définitions et les réponses doivent être écrites en majuscules.
Bien, c'est fini pour aujourd'hui. Le mois prochain, nous nous attaquerons aux entrées clavier/joystick. Soyez présent au rendez-vous.

Claude Le Moullec




```
10 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
20 REM :                  :          [419]
30 REM :   LES VARIABLES  :          [597]
40 REM :                  :          [419]
50 REM ::::::::::::::::::::          [1674]
60 SCORE=0:TOTLIG=0:PROPO$=""        [2904]
70 DIM MOT1$(100)                    [490]
80 DIM MOT2$(100)                    [432]
90 RESTORE 1520                      [743]
100 FOR H= 1 TO 10:READ A$,B$        [1819]
110 MOT1$(H)=A$:MOT2$(H)=B$          [916]
120 NEXT                             [350]
130 SYMBOL AFTER 32                  [1296]
140 CLS:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:IN  [3005]
K 2,26:INK 3,18
150 REM ::::::::::::::::::::         [1674]
160 REM :                  :         [419]
170 REM : AFFICHAGE  DECOR :         [1591]
180 REM :                  :         [419]
190 REM ::::::::::::::::::::         [1674]
200 x$="LA ROUE DE LA FORTUNE":x=10  [3039]
:y=2:ENC=3:GOSUB 290
210 x$="DEFINITION : ":x=1:y=6:ENC=  [3522]
1:GOSUB 290
220 x$="REPONSE : ":X=1:y=10:ENC=2:  [2546]
GOSUB 290
230 x$="ENJEU : ":X=1:y=14:ENC=3:GO  [2093]
SUB 290
240 x$="SCORE : ":X=1:y=18:ENC=1:GO  [1623]
SUB 290
250 PEN 2:LOCATE 8,19:PRINT SCORE    [1501]
260 x$=" CHOIX":X=1:y=22:ENC=2:GOSU  [2680]
B 290
270 x$="POUBELLE":X=31:y=22:ENC=2:G  [1931]
OSUB 290
280 GOTO 420                         [401]
290 FOR i=1 TO LEN(x$)               [603]
300 SOUND 1,50,3,5,,,10              [1688]
310 c=HIMEM+1+8*(ASC(MID$(x$,i,1))-  [2031]
32)
320 SYMBOL 253,0,PEEK(c),PEEK(c),PE  [4724]
EK(c+1),PEEK(c+1),PEEK(c+2),PEEK(c+
2),PEEK(c+3)
330 SYMBOL 252,PEEK(c+3),PEEK(c+4),  [5274]
PEEK(c+4),PEEK(c+5),PEEK(c+5),PEEK(
c+6),PEEK(c+6),0
340 PEN ENC:LOCATE x,y:PRINT CHR$(2  [3935]
```

```
53):LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(252)
350 x=x+1:NEXT:RETURN                          [1927]
360 REM ::::::::::::::::::::                   [1674]
370 REM :                    :                 [419]
380 REM :       LE JEU       :                 [383]
390 REM :                    :                 [419]
400 REM ::::::::::::::::::::                   [1674]
410 REM :::: TIRAGE ALEATOIRE DE LA [2225]
 QUESTION
420 JEU=INT(RND*9)+1:JEU$=MOT1$(JEU [1839]
)
430 REM :::: CALCUL DU NB DE CONSON [1905]
NES
440 B$=MOT2$(JEU):CONSON=0                     [1850]
450 FOR H=1 TO LEN(B$):A$=MID$(B$,H [1123]
,1)
460 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR  [5193]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 OR ASC(A$)=32 THE
N 480
470 CONSON=CONSON+1                            [671]
480 NEXT                                       [350]
490 REM :::: AFFICHAGE DEFINITION   [1689]
500 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(JEU$)                 [1086]
510 SOUND 1,50,3,5,,,10                        [1688]
520 LOCATE 14+H,7:PRINT MID$(JEU$,H [2807]
,1)
530 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H                    [1178]
540 REM :::: ENJEU : SI = 0 => BANQ [2437]
UEROUTE
550 ENJEU=INT(RND*9)                           [523]
560 IF ENJEU=0 THEN GOTO 600                   [1065]
570 ENJEU=ENJEU*1000                           [1009]
580 PEN 1:LOCATE 9,15:PRINT ENJEU              [1453]
590 GOTO 630                                   [407]
600 x$="BANQUEROUTE":x=16:y=24:ENC= [1671]
3:GOSUB 290
610 SCORE=0:GOTO 1320                          [1722]
620 REM :::: AFFICHAGE NB DE LETTRE [2359]
S DE LA REPONSE
630 REP$=MOT2$(JEU)                            [1665]
640 PEN 3:FOR H=1 TO LEN(REP$)                 [1575]
650 SOUND 1,50,3,5,,,10                        [1688]
660 FOR T=1 TO 100:NEXT T                      [1206]
670 LETT$=MID$(REP$,H,1)                       [1990]
680 IF ASC(LETT$)<65 OR ASC(LETT$)> [2292]
90 THEN 700
690 LOCATE 10+H,11:PRINT ".":GOTO 7 [1364]
10
700 LOCATE 10+H,11:PRINT LETT$                 [827]
710 NEXT                                       [350]
720 REM ::::::::::::::::::::                   [1674]
730 REM :                    :                 [419]
740 REM :  ENTREES JOUEUR    :                 [1715]
750 REM :                    :                 [419]
760 REM ::::::::::::::::::::                   [1674]
770 WHILE INKEY$<>"":WEND                      [1786]
780 PEN 1:LOCATE 2,25:PRINT CHR$(24 [2401]
3)+CHR$(32)
790 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 790                [1450]
800 REM :::: PLUSIEURS VERIFICATION [1716]
S
810 A$=UPPER$(A$):LOCATE 3,25:PRINT [2326]
 A$
820 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR  [4864]
ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$)
=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1040
830 IF ASC(A$)<65 OR ASC(A$)>90 THE [2297]
N SOUND 1,500,40,7:GOTO 770
840 DEJA=0:FOR H=1 TO LEN(PROPO$)              [1692]
850 IF A$=MID$(PROPO$,H,1) THEN DEJ [1044]
A=1
860 NEXT:IF DEJA=1 THEN SOUND 1,500 [2825]
,40,7:GOTO 770
870 PROPO$=PROPO$+A$                           [919]
880 REM :::: LA LETTRE FAIT-ELLE PA [1906]
RTIE DE LA REPONSE ?
890 BON=0:FOR H=1 TO LEN(REP$)                 [2403]
900 IF A$=MID$(REP$,H,1) THEN 910 E [1697]
LSE 930
910 PEN 3:LOCATE 10+H,11:PRINT A$              [1972]
920 TOTLIG=TOTLIG+1:BON=1                      [1225]
930 NEXT:IF BON=0 THEN 960                     [1656]
940 IF TOTLIG=CONSON THEN 1110 ELSE [2248]
 770
950 REM :::: NON ! ALORS POUBELLE   [1486]
960 FOR H=2 TO 36-POUB:SOUND 1,50,1 [1414]
,5
970 PEN 1:LOCATE H,25:PRINT CHR$(15 [2904]
4)+CHR$(243)+A$
980 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H                     [926]
990 poub=poub+1                                [511]
1000 FOR H=37-POUB TO 2 STEP -1                [1801]
1010 SOUND 1,50,1,5                            [1211]
1020 LOCATE H,25:PRINT CHR$(243)+CH [1903]
R$(32)
1030 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H                    [926]
1040 enjeu=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3693]
,15:PRINT ENJEU:SOUND 1,500,40,7
1050 IF enjeu<1 THEN 1170 ELSE 770             [1012]
1060 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1070 REM :                   :                 [419]
1080 REM :  DONNEZ REPONSE   :                 [1260]
1090 REM :                   :                 [419]
1100 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1110 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(39," [2129]
")
1120 LOCATE 1,23:PRINT STRING$(39," [1578]
")
1130 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39," [1742]
")
1140 x$="PROPOSITION:":X=1:y=22:ENC [3536]
=2:GOSUB 290
1150 lg=LEN(mot2$(jeu)):PEN 3:GOSUB [1946]
 1400
1160 IF lig$=mot2$(jeu) THEN 1180   [2331]
1170 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"MAUVA [2381]
ISE REPONSE":GOTO 1320
1180 PEN 3:LOCATE 15,25:PRINT"BONNE [1674]
 REPONSE"
1190 PEN 1:FOR H=1 TO LEN(LIG$)                [1056]
1200 A$=MID$(LIG$,H,1)                         [672]
1210 IF ASC(A$)=65 OR ASC(A$)=69 OR [5282]
 ASC(A$)=73 OR ASC(A$)=79 OR ASC(A$
)=85 OR ASC(A$)=89 THEN 1220 ELSE 1
240
1220 SOUND 1,50,3,5,,,10                       [1688]
1230 LOCATE 10+H,11:PRINT A$                   [997]
1240 NEXT                                      [350]
1250 REM :: VOUS RAMASSEZ LA MISE   [748]
1260 DIV=ENJEU/500                             [1020]
1270 FOR H=1 TO DIV:SOUND 1,400,2,5 [1322]
1280 ENJEU=ENJEU-500:PEN 1:LOCATE 9 [3199]
,15:PRINT ENJEU
1290 SCORE=SCORE+500:PEN 2:LOCATE 8 [4744]
,19:PRINT SCORE
1300 FOR T=1 TO 100:NEXT T,H                   [1178]
1310 REM :::: ET ON RECOMMENCE      [1680]
1320 FOR T=1 TO 3000:NEXT T                    [910]
1330 TOTLIG=0:PROPO$="":GOTO 130    [1503]
1340 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1350 REM :                   :                 [419]
1360 REM :S/P POUR REMPLACER:       [2482]
1370 REM : LA FONCTION INPUT:       [1566]
1380 REM :                   :                 [419]
1390 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1400 lig$="":LOCATE 14,23:gr=134    [1493]
1410 a$=INKEY$:gr=gr XOR 15:PRINT C [3866]
HR$(gr);CHR$(8);: IF a$="" THEN 141
0
1420 a$=UPPER$(a$):IF ASC(a$)=13 TH [9906]
EN 1440 ELSE IF (a$)"Z" AND ASC(a$)
<>127) THEN 1410 ELSE IF ASC(a$)=12
7 AND LEN (lig$))0 THEN lig$=LEFT$(
lig$,LEN(lig$)-1):PRINT CHR$(8);"
";CHR$(8);CHR$(8);:GOTO 1410
1430 IF LEN(lig$)=lg THEN PRINT CHR [6937]
$(7);:GOTO 1410 ELSE lig$=lig$+a$:P
RINT RIGHT$(lig$,1);:GOTO 1410
1440 LOCATE 14,23:PRINT CHR$(24)+li [3224]
g$+CHR$(24)+CHR$(32)
1450 RETURN                                    [555]
1460 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1470 REM :                   :                 [419]
1480 REM : DATAS  QUESTIONS :       [1630]
1490 REM :  NON EXHAUSTIFS  :       [1188]
1500 REM :                   :                 [419]
1510 REM ::::::::::::::::::::                  [1674]
1520 DATA "PROFESSION","INFORMATICI [2011]
EN"
1530 DATA "ROMAN","POUR QUI SONNE L [2106]
E GLAS"
1540 DATA "EXPRESSION","TETE A CLAQ [1362]
UES"
1550 DATA "VILLE","TOURCOING"       [1553]
1560 DATA "PAYS","SIERRA LEONE"     [1090]
1570 DATA "VEDETTE","JEAN MICHEL JA [1769]
RRE"
1580 DATA "HOMME D'ETAT","CHURCHIL" [855]
1590 DATA "ANIMAL","ORANG-OUTAN"    [1444]
1600 DATA "GROUPE MUSICAL","ROLLING [1491]
 STONES"
1610 DATA "FILM","LA GRANDE VADROUI [2214]
LLE"
```

OFF SHORE

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

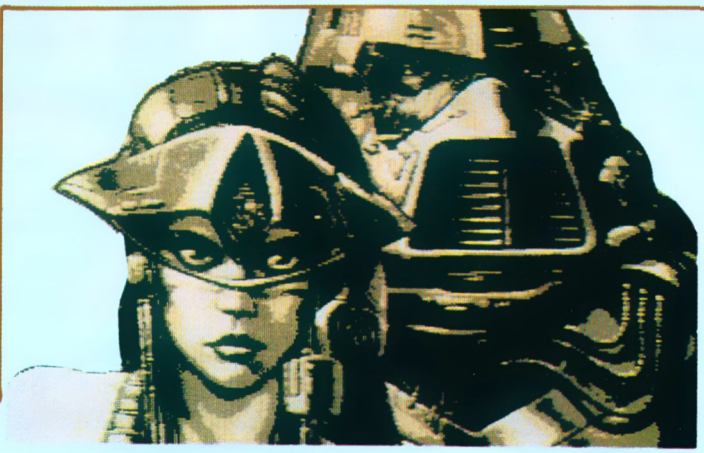
LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

JeUx

Test



Game Over II

Coucou, me revoilà ! Je suis Game Over. Après avoir été publié en 1986, puis inséré dans la compilation Imagine's Arcade Giants, je reviens accompagné de mon petit frère, Game Over II.



Editeur : Dinamic
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Ce héros se nomme Arkos. Voici quelques années, il était le plus fidèle lieutenant de Gremla, la toute puissante souveraine d'une galaxie située aux confins de l'univers. Au terme d'une longue période durant laquelle Gremla fit preuve d'un despotisme et d'une cruauté intolérables (si tant est qu'il y en ait de tolérable), Arkos décida que liberté et égalité (en attendant mieux) deviennent les bases de gouvernement du monde qu'il habitait. Il fomenta une révolution qui l'amena dans une geôle, la prison de la planète Hypsis.

Voilà où nous en sommes au début du jeu. Arkos doit s'échapper de la prison. Il s'est emparé d'une mitraillette et dispose d'une petite réserve de grenades. Des gardiens juchés sur des scooters volants essayent de lui barrer le passage. Pour progresser, une seule solution, tirer dans le tas.

Quand la dernière muraille est enfin franchie, une course folle à travers vingt écrans l'attend. Chemin faisant, des orques verts et des tonneaux rouges et blancs se présentent. Il faut qu'il abatte les uns, et découvre le contenu des autres. Quelques surprises, bonnes ou mauvaises, lui sont réservées. Ainsi, tantôt un champ de force l'entourera, le rendant temporairement invulnérable, tantôt des mines exploseront sous ses pieds.

Bientôt, le géant Orko, un horrible monstre se dresse devant lui, doté des cornes de Lucifer et de la stature de King Kong. Que faire ? Lui balancer un maximum de grenades à travers la figure. Après l'anéantissement de cet être infernal, Arkos poursuit benoîtement son épopée linéaire. Le dernier écran le verra combattre trois robots gigantesques. Ceux-ci exterminés, il montera à bord d'un vaisseau spatial et partira en direction de la planète Sckunn.

La planète Sckunn est recouverte par une forêt peuplée de Kaikas. Leur corps est celui du kangourou surmonté d'une tête de ptérodactyle. Le moindre attouchement de ces charmantes bestioles provoque un abaissement de l'énergie vitale. Arkos doit donc les éviter à tout prix.

Boum !

A la lisière de la forêt, notre héros pénétrera dans un palais qu'il visitera. Mais attention, le sol est jonché de mines ! La progression sera ardue. De nombreuses explosions inopinées et toujours mortelles le puniront de sa curiosité. Il traversera — s'il survit — des couloirs qui bien souvent mèneront à des impasses. Parfois, des boules marquées "pow" donneront à son laser géant cinq tirs supplémentaires. Des Leisers-Freisers, grosses bêbêtes répugnantes tenant à la fois du cheval, de l'élan et du dragon, lui cracheront au visage des boules de feu.

Enfin, dans un ultime effort, il mesurera ce qui lui reste de forces avec celles du gardien géant. Sa complète destruction impliquera la réalisation du but qu'il s'était fixé : la fin de l'empire et de la dynastie de Gremla.

Les graphismes sont colorés et bien dessinés. Un effort particulier a été consenti pour les décors, surtout dans la première partie, un paysage urbain futuriste. Les personnages se meuvent avec une certaine rapidité bien que leurs gestes soient parfois saccadés. Les bruitages sont du genre strident. Dur dur pour les oreilles sensibles...

Game Over II

Plusieurs années après la victoire d'Arkos, celui-ci reste introuvable. Personne ne sait où il demeure. Au terme d'une enquête longue et difficile, on apprend que les héritiers de Gremla le retiennent prisonnier. Il croupit misérablement au fond d'une cellule sur Phantis, la planète carcérale. Le commandant Locke doit le tirer de là.

La première partie du jeu rappelle *Nemesis*, du moins dans son principe : un vaisseau spatial avance dans l'espace intersidéral en détruisant les ennemis qui viennent à sa rencontre.

Cette première partie est composée de quatre phases : s'approcher de Phantis en évitant ou en éliminant les hordes suicidaires de l'aviation adverse ; survoler une zone volcanique en échappant aux missiles terre-air de reconnaissance autonome ; pénétrer dans un cratère puis progresser dans des galeries souterraines en assassinant sauvagement les serpents Multiapiler et en anihilant les nébuleuses de gaz Kripton ; enfin, atterrir, capturer un Adrec clonique (un énorme kangourou ayant subi de menues mutations génétiques), et traverser un marécage en en tuant sans vergogne les autochtones qui luttent assis sur des crapauds géants et des ptérodactyles.

Je vole !

Dans la deuxième partie, de petites fusées fixées sur le dos du commandant Locke lui permettent, dans les instants critiques, de s'élever dans les airs. Avant de parvenir jusqu'à la cellule d'Arkos, le commandant Locke rencontrera moultes créatures infernales, des robots, des fantômes aux allures de poupées gigognes ou d'oiseaux bleus, des dragons, des crapauds et j'en passe.

La débauche d'obstacles et de monstres ne rend pas le soft plus intéressant. Les décors ont été moins travaillés que dans *Game Over I*, d'où une certaine austérité des paysages. En outre, les actions qu'il propose sont trop faciles à jouer. Les stakhanovs shoot'em up en viendront à bout sans trop de peine : il leur suffira d'une seule petite heure — montre en main — pour terminer la première partie ; quant à la seconde, une bonne semaine de pratique sera malgré tout nécessaire pour libérer ce pauvre Arkos.

J-P. Boghossian

L'ULTIME MACHINE DE DEVASTATION

REVENDEURS!
CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
LINEE COMMANDEZ DIRECTEMENT
AUDITEUR SFM 92 94 36 00
VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

LED STORM

LAZER
ENHANCED
DESTRUCTION

Atari ST – disquette
Spectrum 48/128K – cassette et disquette

CAPCOM

Amiga – disquette
Amstrad CPC – cassette et disquette
CBM 64/128 – cassette et disquette

GEANTS DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEO





Foncez sur les routes du ciel, loin des chauffards et des piétons. Devant vous s'étendent uniquement les virages d'une autoroute divine. Ce ne sont pas les anges, cependant, qui vous tiennent compagnie; des adversaires kamikazes vous barrent le chemin et des terroristes pirates lancent des vides incessants sur votre voie céleste.

Le combat n'est pas à sens unique – les turbos à laser vous donnent une accélération prodigeuse et vous permettent de voler, alors que vos commandes à fusion vous permettent de vous frayer un chemin à travers l'opposition la plus dévastatrice.

La route se rétrécie, l'espace est étroit – il est temps de vous transformer à la vitesse de la lumière en moto à réaction nucléaire. Entrez dans un show aérien extravagant d'habileté à la course de pilotage insensé et de guerres routières intrépides, à travers neuf paysages entièrement distincts.





Écrans tirés de versions différentes.

©1988 CAPCOM CO. LTD. Fabriqué sous licence de Capcom Co. Ltd., Japon. LED Storm™ et CAPCOM™ sont des marques de Capcom Co. Ltd.
Sous licence de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

LISTINGS

Tel un as de la bataille d'Angleterre, participez avec maestria aux combats aériens concoctés en assembleur par Frédéric Carbonero, programmeur de haute voltige.

COMBAT (6128)



Quelle folie égémonique pousse les escadrilles impérialistes ennemies à semer la terreur sur un si paisible territoire ? Aux commandes (joystick) d'un fringant chasseur, notre héros a pour louable mission d'anéantir les intrus, reconnaissables à leurs couleurs criardes et outrancières résolument différentes des siennes.

Un partenaire peut éventuellement lui prêter main forte (option 2 joueurs), disposant par défaut des touches directionnelles et de la barre d'espace (touches redéfinissables). Si l'un des deux est abattu, l'autre a tout loisir de poursuivre seul le carnage.

— La vitesse et la couleur des escadrilles (cinq avions maximum) changent en cours de jeu.

— Le nombre de points octroyés augmente avec le temps qui s'écoule.

— La touche DEL autorise la pause.

— Les meilleurs scores sont mémorisés.

Sauvegarde

Sauvez le premier listing Basic sous un nom de votre choix ("COMBAT", par exemple), puis entrez par Amsaisie (reportez-vous à son mode d'emploi) le second listing de codes hexadécimaux. Spécifiez 7530 comme adresse de début et sauvez le langage machine par l'option S sous le nom "COMBAT". Si vous ne souhaitez pas saisir en une seule fois la totalité des codes, morcelez votre travail en créant plusieurs fichiers (COMBAT1, COMBAT2, etc.). Ces derniers devront ultérieurement être chargés à la suite après un MEMORY &752F et sauvegardés ainsi dans un fichier unique et définitif : SAVE"COMBAT",b,&7530,&1194

N.B. Dans le cas d'une sauvegarde cassette, veillez à sauvegarder le langage machine "à la suite" du programme Basic.

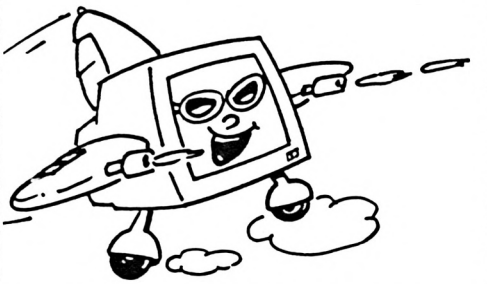
Frédéric Carbonéro

```
1 REM  ************************     [1415]
2 REM  *                          *     [403]
3 REM  *     === COMBAT ===       *    [1736]
4 REM  *                          *     [403]
5 REM  *  CARBONERO FREDERIC       *    [1648]
6 REM  *                          *     [403]
7 REM  ************************     [1415]
8 MEMORY &751C:LOAD"!COMBAT.BIN",&7 [2129]
530
9 POKE 29998,0:POKE 29997,2:POKE 29 [3233]
996,8:POKE 29995,1:POKE 29994,47
10 DIM nom$(10):DIM score(10):FOR f [3993]
=1 TO 10:score(f)=f*1000:nom$(f)="-
----------":NEXT f
11 '  ************************     [894]
12 '  *     PRESENTATION       *    [1606]
13 '  ************************     [894]
14 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0: [4076]
INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:INK 6,2
15 INK 8,1:INK 9,26:INK 12,18:INK 1 [3930]
3,19:INK 15,24,0:SPEED INK 1,1:temp
=TIME
16 RESTORE 60:FOR f=1 TO 4:LOCATE 4 [5960]
,2+4*F:READ a$:PEN 2:PRINT MID$(a$,
1,3);:PEN 1:PRINT MID$(a$,4,LEN(a$)
-3):NEXT f
17 IF INKEY(64)<>-1 OR INKEY(13)<>- [2051]
1 THEN GOTO 37
18 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>- [2246]
1 THEN GOTO 30
19 IF INKEY(57)<>-1 OR INKEY(5)<>-1 [2272]
 THEN POKE 29999,0:GOTO 22
20 IF INKEY(56)<>-1 OR INKEY(20)<>- [2424]
1 THEN POKE 29999,1:GOTO 24
21 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 17 E [3800]
LSE GOTO 37
22 BORDER 1:CALL 30034:sco1=0:FOR f [3346]
=0 TO 4:sco1=sco1+PEEK(29993-f)*10^
f:NEXT
23 sco2=0:GOTO 25                    [1140]
24 BORDER 1:CALL 30034:sco1=0:sco2= [6331]
0:FOR f=0 TO 4:sco1=sco1+PEEK(29993
-f)*10^f:sco2=sco2+PEEK(29988-f)*10
^f:NEXT
25 IF sco2>sco1 THEN sco=sco2:play= [2367]
2 ELSE sco=sco1:play=1
26 GOSUB 41                          [889]
27 IF play=1 THEN play=2:sco=sco2 E [4278]
LSE play=1:sco=sco1
28 GOSUB 41                          [889]
```

```
29 GOTO 11                                                    [395]
30 IF INKEY(65)<>-1 OR INKEY(14)<>- [2246]
1 THEN GOTO 30
31 CLEAR INPUT:PEN 2:FOR f=29994 TO [12365]
 29998:POKE f,100:NEXT f:RESTORE 61
:MODE 1:LOCATE 10,2:PRINT "KEYS OF
PLAYER 2":LOCATE 5,23:PRINT "TAB "+
CHR$(243)+" QUIT";SPC(10);"DEL "+CH
R$(243)+" PAUSE"
32 FOR f=1 TO 5:PEN 1:READ a$:LOCAT [4060]
E 10,4+3*f:PRINT a$;SPC(6-LEN(a$));
":";"  ";
33 CALL 30000:h=PEEK(29982)                                   [1393]
34 IF h=PEEK(29998) OR h=PEEK(29997 [6995]
) OR h=PEEK(29996) OR h=PEEK(29995)
 OR h=PEEK(29994) THEN GOTO 33
35 POKE 29999-f,h:PEN 2:PRINT UPPER [2910]
$(CHR$(PEEK(29983))):NEXT f
36 FOR f=1 TO 1000:NEXT:GOTO 11                               [2109]
37 CLEAR INPUT:temp=TIME:MODE 1:PEN [6428]
 11:LOCATE 15,2:PRINT "HIGH SCORES
!"
38 FOR F=10 TO 1 STEP -1:LOCATE 10, [4511]
25-f*2:PEN 1:PRINT nom$(f):PEN 2:LO
CATE 25,25-f*2:PRINT score(f):NEXT
f
39 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN GOTO 11 [2014]
40 IF TIME-temp<3000 THEN GOTO 39 E [3174]
LSE GOTO 11
41 f=10                                                       [423]
42 IF sco>score(f) THEN GOTO 45                               [1624]
43 f=f-1:IF f<>0 THEN GOTO 42                                 [2923]
44 RETURN                                                     [555]
45 IF f=1 THEN 47                                             [814]
46 FOR g=2 TO f :nom$(g-1)=nom$(g): [3923]
score(g-1)=score(g):NEXT
47 score(f)=sco:nom$(f)="":CLEAR IN [6725]
PUT:MODE 1:PEN 11:LOCATE 15,2:PRINT
 "HIGH SCORES !"
48 FOR g=10 TO 1 STEP -1:LOCATE 10, [6216]
25-g*2:PEN 1:PRINT nom$(g):PEN 2:LO
CATE 25,25-g*2:PRINT score(g):NEXT
g
49 LOCATE 5,25:PRINT "Enter your na [3294]
me, player";play
50 loc=10:LOCATE 10,25-f*2:PRINT "_ [1770]
":lettre=0:PEN 1
51 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 51                                 [1321]
52 a=ASC(a$):IF a<>127 THEN 55                                [2417]
53 IF lettre<>0 THEN lettre=lettre- [6225]
1:loc=loc-1:LOCATE loc,25-f*2:PRINT
 "  ":nom$(f)=MID$(nom$(f),1,LEN(no
m$(f))-1)
54 GOTO 51                                                    [387]
55 IF a<>13 THEN GOTO 58                                      [579]
56 LOCATE loc,25-f*2:PRINT " ";:FOR [3475]
 f=1 TO 1000:NEXT
57 RETURN                                                     [555]
58 IF lettre<>12 THEN LOCATE loc,25 [5833]
-2*f:PRINT CHR$(a)+"_":loc=loc+1:le
ttre=lettre+1:nom$(f)=nom$(f)+CHR$(
a)
59 GOTO 51                                                    [387]
60 DATA (1)  SEE HIGH SCORES,(2)  R [6626]
EDEFINE KEYS OF PLAYER 2,(3)  START
 GAME WITH ONE PLAYER,(4)  START GA
ME WITH TWO PLAYERS
61 DATA UP,DOWN,LEFT,RIGHT,FIRE                               [2257]
```

```
7530:CD 18 BB 32 1F 75 3E 4F:98
7538:CD 1E BB 20 F3 06 47 78:2B
7540:C5 CD 1E BB C1 20 02 10:13
7548:F6 78 FE 44 28 E2 32 1E:C7
7550:75 C9 3E 01 32 AD 88 3E:E7
7558:00 32 AE 88 21 EC 81 11:D4
7560:AF 88 0E 08 06 14 C5 7E:7F
7568:E6 AA CB 3F 12 13 06 05:A7
7570:7E CB 27 E6 AA 4F 23 7E:D5
7578:E6 AA CB 3F B1 12 13 10:6D
7580:EF 7E CB 27 E6 AA 12 23:19
7588:13 C1 10 DA 0D 28 08 D5:CD
7590:11 14 00 19 D1 18 CD 21:1A
7598:6C 86 06 8C 36 00 23 10:FA
75A0:FB 21 EC 81 11 0F 8D 01:4C
75A8:60 04 7E CB 07 CB 07 12:B5
75B0:13 23 0B 78 FE 00 20 F2:EE
75B8:79 FE 00 20 ED 21 AF 88:09
75C0:11 6F 91 01 60 04 7E CB:F4
75C8:07 CB 07 12 13 23 0B 78:E1
75D0:FE 00 20 F2 79 FE 00 20:EC
75D8:ED AF CD 0E BC 3E 01 CD:8C
75E0:90 BB 3E 08 CD 96 BB 21:25
75E8:01 01 11 BA 81 06 19 E5:AF
75F0:D5 CD 75 BB D1 E1 1A CD:D0
75F8:5A BB 13 2C 10 F1 21 01:E4
7600:14 11 D3 81 06 19 E5 D5:C8
7608:CD 75 BB D1 E1 1A CD 5A:6E
7610:BB 13 2C 10 F1 AF 32 75:D7
7618:87 32 E4 87 32 7E 87 32:1B
7620:ED 87 32 FE 86 21 DB C3:7F
7628:22 76 87 21 30 36 22 7A:E0
7630:87 21 EF C3 22 E5 87 21:AF
7638:30 5E 22 E9 87 3E 04 06:16
7640:08 48 CD 32 BC 3E 05 06:0A
7648:09 48 CD 32 BC 3E 07 06:15
7650:11 48 CD 32 BC 2A B4 B8:70
7658:11 DC 05 19 22 FC 86 21:9E
7660:53 86 22 F8 86 2A B4 B8:E5
7668:11 30 75 19 22 FA 86 3E:8D
7670:30 32 FF 86 32 00 87 21:A7
7678:F1 C5 22 01 87 0E 06 06:68
7680:08 36 CC 23 36 CC 11 FF:35
7688:07 19 10 F5 11 B0 3F B7:DA
7690:ED 52 0D 20 EA 21 3D C6:80
7698:22 03 87 0E 06 06 08 36:12
76A0:CC 23 36 CC 11 FF 07 19:37
76A8:10 F5 11 B0 3F B7 ED 52:19
76B0:0D 20 EA 21 20 75 06 0A:03
76B8:36 00 23 10 FB 21 B8 0B:76
76C0:2B 7C FE 00 20 FA 3E 44:77
76C8:CD 1E BB C0 3E 4F CD 1E:1C
76D0:BB 28 15 3E 4F CD 1E BB:71
76D8:20 F9 3E 4F CD 1E BB 28:C2
76E0:F9 3E 4F CD 1E BB 20 F9:9B
76E8:3A FE 86 FE 05 28 10 47:9E
76F0:3E 05 90 47 21 8A 02 2B:58
76F8:7C FE 00 20 FA 10 F5 3A:41
7700:2F 75 FE 02 28 2C 21 74:04
7708:87 11 05 87 01 6F 00 ED:00
7710:B0 CD 24 BB 7C 32 AC 88:C5
7718:3E 00 32 6B 86 CD 04 7C:3D
7720:21 05 87 11 74 87 01 6F:CC
7728:00 ED B0 3A 2F 75 FE 00:1B
7730:28 72 21 E3 87 11 05 87:69
7738:01 6F 00 ED B0 AF 32 AC:49
7740:88 3A 2E 75 CD 1E BB 28:EA
7748:08 3A AC 88 F6 01 32 AC:0A
7750:88 3A 2D 75 CD 1E BB 28:F9
7758:08 3A AC 88 F6 02 32 AC:1B
7760:88 3A 2C 75 CD 1E BB 28:08
7768:08 3A AC 88 F6 04 32 AC:2D
7770:88 3A 2B 75 CD 1E BB 28:17
7778:08 3A AC 88 F6 08 32 AC:41
7780:88 3A 2A 75 CD 1E BB 28:26
7788:08 3A AC 88 F6 10 32 AC:59
7790:88 3E 00 32 6B 86 CD 04:C1
7798:7C 21 05 87 11 E3 87 01:B4
77A0:6F 00 ED B0 2A B4 B8 ED:A6
77A8:5B FC 86 ED 52 CB 7C 20:A2
77B0:51 2A B4 B8 22 FC 86 3A:EC
77B8:FE 86 FE 05 28 44 21 61:A4
77C0:88 FE 00 28 07 47 11 0F:53
77C8:00 19 10 FD 3C 32 FE 86:57
77D0:AF 77 23 3E 03 77 23 01:6C
77D8:04 C0 71 23 70 23 23 23:80
77E0:01 00 08 71 23 70 23 23:AA
77E8:AF 77 2A B4 B8 11 C8 00:F4
77F0:19 22 FC 86 3A FE 86 FE:E0
77F8:05 20 07 11 B8 0B 19 22:AA
7800:FC 86 3A FE 86 FE 00 CA:80
7808:5C 79 F5 47 21 52 88 11:9D
7810:0F 00 19 10 FD E5 11 52:05
7818:88 01 0F 00 ED B0 CB 47:D7
7820:20 0D 3A 2F 75 FE 00 28:C9
7828:06 DD 21 E9 87 18 0B DD:14
7830:21 7A 87 3A 2F 75 FE 02:A8
7838:28 EF DD 7E 00 47 3A 58:FB
7840:88 B8 38 2C 20 12 DD 7E:E9
7848:01 47 3A 59 88 B8 38 04:17
7850:3E 06 18 32 3E 02 18 2E:DC
7858:DD 7E 01 47 3A 59 88 B8:46
7860:38 0A 20 04 3E 00 18 1E:B2
7868:3E 07 18 1A 3E 01 18 16:C4
7870:DD 7E 01 47 3A 59 88 B8:5E
7878:38 0A 20 04 3E 04 18 06:B6
7880:3E 05 18 02 3E 03 47 ED:CA
7888:5F CB 47 28 12 CB 4F 28:ED
7890:08 78 3D 3D E6 07 47 18:4E
7898:06 78 3C 3C E6 07 47 3A:74
78A0:53 88 90 E6 07 FE 00 20:8E
78A8:04 3E 00 18 43 FE 04 30:EF
78B0:22 3A 53 88 3D E6 07 FE:87
78B8:02 30 04 3E 01 18 31 FE:EC
78C0:04 30 04 3E 08 18 29 FE:F5
78C8:06 30 04 3E 02 18 21 3E:31
78D0:04 18 1D 3A 53 88 FE 02:96
78D8:30 04 3E 08 18 12 FE 04:F6
78E0:30 04 3E 02 18 0A FE 06:F2
78E8:30 04 3E 04 18 02 3E 01:2F
78F0:47 3A 5B 88 FE 00 20 04:EE
78F8:3E 10 B0 47 78 32 AC 88:93
7900:21 52 88 11 05 87 01 09:1B
7908:00 ED B0 3A 58 88 32 0F:7C
7910:87 3A 5C 88 32 10 87 2A:21
7918:5D 88 22 24 87 2A 5F 88:54
```

```
7920:22 4C 87 3E 01 32 6B 86:F0
7928:CD 04 7C 2A 4C 87 22 5F:6C
7930:88 2A 24 87 22 5D 88 3A:47
7938:10 87 32 5C 88 3A 0F 87:2E
7940:32 5B 88 21 05 87 11 52:DE
7948:88 01 09 00 ED B0 21 52:63
7950:88 D1 01 0F 00 ED B0 F1:C0
7958:3D C2 0A 78 2A B4 B8 ED:D5
7960:5B FA 86 ED 52 CB 7C 20:5A
7968:3F 2A B4 B8 11 30 75 19:85
7970:22 FA 86 2A F8 86 7E 47:F8
7978:4F 3E 04 E5 CD 32 BC E1:03
7980:23 7E 47 4F 3E 05 E5 CD:25
7988:32 BC E1 23 7E 47 4F 3E:45
7990:07 E5 CD 32 BC E1 23 11:C5
7998:6B 86 7C BA 20 07 7D BB:97
79A0:20 03 21 53 86 22 F8 86:D6
79A8:3A 2F 75 FE 02 CA 5C 7A:9F
79B0:3A 7E 87 FE 00 28 28 DD:93
79B8:21 67 88 FD 21 BB 87 47:E8
79C0:C5 DD E5 CD 13 7B 30 0E:59
79C8:3A 28 75 47 3A AD 88 80:4E
79D0:32 28 75 CD CE 80 FD 23:53
79D8:FD 23 DD E1 C1 10 E1 DD:BE
79E0:21 6E 88 FD 21 7A 87 CD:5C
79E8:9C 7B 38 0D DD 21 67 88:AA
79F0:FD 21 7A 87 CD CE 7B 30:CE
79F8:63 21 38 86 CD AA BC 2A:10
7A00:01 87 36 03 23 36 03 11:A8
7A08:FF 07 19 7C FE C0 30 06:11
7A10:11 B0 3F B7 ED 52 22 01:A3
7A18:87 3A FF 86 3D 32 FF 86:CC
7A20:20 3A 3A 2F 75 FE 00 C8:98
7A28:3E 02 32 2F 75 2A 76 87:DF
7A30:22 09 87 3A 7B 87 32 0D:D7
7A38:87 CD 8D 80 3A 7E 87 FE:50
7A40:00 28 19 47 DD 21 93 87:5A
7A48:11 00 08 DD 6E 00 DD 66:69
7A50:01 DD 23 DD 23 36 00 19:1A
7A58:36 00 10 EF 3A 2F 75 FE:E3
7A60:00 CA 10 7B 3A ED 87 FE:DB
7A68:00 28 28 DD 21 67 88 FD:1C
7A70:21 2A 88 47 C5 DD E5 CD:58
7A78:13 7B 30 0E 3A 23 75 47:D7
7A80:3A AD 88 80 32 23 75 CD:80
7A88:44 81 FD 23 FD 23 DD E1:C5
7A90:C1 10 E1 DD 21 6E 88 FD:AD
7A98:21 E9 87 CD 9C 7B 38 0D:CC
7AA0:DD 21 67 88 FD 21 E9 87:95
7AA8:CD CE 7B 30 63 21 38 86:AA
7AB0:CD AA BC 2A 03 87 36 03:4A
7AB8:23 36 03 11 FF 07 19 7C:3A
7AC0:FE C0 30 06 11 B0 3F B7:E5
7AC8:ED 52 22 03 87 3A 00 87:EE
7AD0:3D 32 00 87 20 3A 3A 2F:03
7AD8:75 FE 02 C8 3E 00 32 2F:2E
7AE0:75 2A E5 87 22 09 87 3A:51
7AE8:EA 87 32 0D 87 CD 8D 80:73
7AF0:3A ED 87 FE 00 28 19 47:9E
7AF8:DD 21 02 88 11 00 08 DD:F0
7B00:6E 00 DD 66 01 DD 23 DD:0A
7B08:23 36 00 19 36 00 10 EF:2A
7B10:C3 BD 76 3A FE 86 FE 00:3D
7B18:C8 47 FD 7E 00 DD 5E 00:58
7B20:D6 0A BB 30 6C C6 0A BB:5D
7B28:38 67 FD 7E 01 DD 5E 01:FA
7B30:D6 0C BB 30 5C C6 0C BB:61
7B38:38 57 DD 6E 05 DD 66 06:DB
7B40:36 00 11 00 08 19 36 00:59
7B48:DD 56 FD DD 5E FC ED 53:6A
7B50:09 87 DD 7E 01 32 0D 87:7D
7B58:C5 CD 8D 80 C1 05 78 FE:AE
7B60:00 28 1F 11 0F 00 21 00:63
7B68:00 19 10 FD E5 C1 11 09:C9
7B70:00 DD 19 DD E5 E1 E5 11:7A
7B78:0F 00 B7 ED 52 E5 D1 E1:8F
7B80:ED B0 3A FE 86 3D 32 FE:C3
7B88:86 21 4A 86 CD AA BC 37:E4
7B90:C9 11 0F 00 DD 19 05 C2:B1
7B98:1A 7B B7 C9 3A FE 86 FE:E4
7BA0:00 C8 47 DD 7E 00 FD 5E:E0
7BA8:00 D6 08 BB 30 17 C6 07:D0
7BB0:BB 38 12 DD 7E 01 FD 5E:E7
7BB8:01 D6 0A BB 30 07 C6 09:D5
7BC0:BB 38 02 37 C9 11 0F 00:50
7BC8:DD 19 10 D7 B7 C9 3A FE:D8
7BD0:86 FE 00 C8 47 DD 7E 00:39
7BD8:FD 5E 00 D6 08 BB 30 1B:92
7BE0:C6 10 BB 28 16 38 14 DD:53
7BE8:7E 01 FD 5E 01 D6 0A BB:D9
7BF0:30 09 C6 14 BB 28 04 38:9D
7BF8:02 37 C9 11 0F 00 DD 19:8B
7C00:10 D3 B7 C9 2A 07 87 22:B9
7C08:09 87 3A 0C 87 32 0D 87:A7
7C10:3A 05 87 FE 00 28 07 3D:BC
7C18:32 05 87 C3 C9 7C 3A AC:40
7C20:88 67 E6 09 FE 09 20 04:A5
7C28:06 01 18 45 7C E6 0A FE:72
7C30:0A 20 04 06 03 18 3A 7C:B1
7C38:E6 06 FE 06 20 04 06 05:D3
7C40:18 2F 7C E6 05 FE 05 20:8D
7C48:04 06 07 18 24 7C 21 06:B4
7C50:87 CB 47 28 04 06 00 18:AF
7C58:18 CB 5F 28 04 06 02 18:62
7C60:10 CB 4F 28 04 06 04 18:54
7C68:08 CB 57 28 5C 06 06 18:B6
7C70:00 21 06 87 7E 05 B8 28:FD
7C78:3F 05 B8 28 3B 04 04 04:5F
7C80:B8 28 3C 04 B8 28 38 05:39
7C88:05 FE 00 20 09 78 FE 07:AD
7C90:28 2D FE 06 28 29 7E FE:32
7C98:01 20 05 78 FE 07 28 1F:FE
7CA0:7E FE 07 20 09 78 FE 00:3E
7CA8:28 0E FE 01 28 0A 7E FE:07
7CB0:06 20 16 78 FE 00 20 11:0F
7CB8:7E 3C E6 07 77 18 05 7E:ED
7CC0:3D E6 07 77 3E 04 32 05:56
7CC8:87 21 06 87 7E 2A 07 87:AF
7CD0:DD 21 0B 87 FE 00 20 05:FF
7CD8:CD D0 7F 18 45 FE 01 20:EC
7CE0:08 CD D0 7F CD 14 80 18:F9
7CE8:39 FE 02 20 05 CD 14 80:23
7CF0:18 30 FE 03 20 08 CD 14:BE
7CF8:80 CD F2 7F 18 24 FE 04:70
7D00:20 05 CD F2 7F 18 1B FE:11
7D08:05 20 08 CD F2 7F CD 2E:EB
7D10:80 18 0F FE 06 20 05 CD:2A
7D18:2E 80 18 06 CD 2E 80 CD:A9
7D20:D0 7F 22 07 87 CD 8D 80:76
7D28:CD 46 80 3A AC 88 CB 67:D8
7D30:28 06 21 41 86 CD AA BC:F6
7D38:3A 0E 87 FE 00 28 07 3D:EE
7D40:32 0E 87 C3 40 7E 3A AC:EB
7D48:88 CB 67 CA 40 7E 3A 0B:4C
7D50:87 FE 03 30 0B 3A 06 87:57
```



```
7D58:3C E6 07 FE 03 DA 40 7E:97
7D60:FE 57 38 0C 3A 06 87 FE:3B
7D68:03 38 05 FE 06 DA 40 7E:C1
7D70:3A 0C 87 FE 0D 30 08 3A:37
7D78:06 87 FE 05 D2 40 7E FE:13
7D80:8B 38 0C 3A 06 87 FE 00:91
7D88:28 05 FE 04 DA 40 7E 21:ED
7D90:10 87 3A 0F 87 5F 16 00:E9
7D98:19 3C 32 0F 87 3A 06 87:F9
7DA0:77 3E 05 32 0E 87 3A 06:DE
7DA8:87 FE 00 20 08 11 03 F0:D6
7DB0:01 FF 05 18 4E FE 01 20:B7
7DB8:08 11 06 F0 01 FF 0C 18:68
7DC0:42 FE 02 20 08 11 56 10:1E
7DC8:01 05 0C 18 36 FE 03 20:C6
7DD0:08 11 A6 20 01 0A 0C 18:5B
7DD8:2A FE 04 20 08 11 A3 20:7D
7DE0:01 0A 05 18 1E FE 05 20:C6
7DE8:08 11 9F 20 01 0A FF 18:5F
7DF0:12 FE 06 20 08 11 4F 10:1B
7DF8:01 05 FF 18 06 11 FF FF:A7
7E00:01 FF FF 2A 0B 87 09 E5:27
7E08:2A 07 87 19 7C FE C0 30:C1
7E10:0D FE 80 30 05 11 50 C0:6F
7E18:18 03 11 B0 3F 19 DD 21:C8
7E20:24 87 3A 0F 87 3D CB 27:48
7E28:5F 16 00 DD 19 DD 75 00:63
7E30:DD 74 01 E1 DD 21 4C 87:B2
7E38:DD 19 DD 75 00 DD 74 01:50
7E40:3A 0F 87 FE 00 C8 5F 16:C9
7E48:00 47 C5 1D 21 10 87 19:C0
7E50:DD 21 4C 87 CB 23 DD 19:83
7E58:CB 3B DD 7E 00 FE 03 30:68
7E60:09 7E 3C E6 07 FE 03 DA:69
7E68:73 7F FE 61 38 08 7E D6:CB
7E70:03 FE 03 DA 73 7F DD 7E:19
7E78:01 FE 0D 30 08 7E D6 05:93
7E80:FE 03 DA 73 7F FE 95 38:96
7E88:07 7E 3D FE 03 DA 73 7F:95
7E90:DD 21 24 87 CB 23 DD 19:9B
7E98:CB 3B 7E 47 DD 6E 00 DD:09
7EA0:66 01 3C E6 07 FE 03 30:DF
7EA8:32 FD 21 FE 00 D5 11 00:5A
7EB0:20 B7 ED 52 D1 7C FE C0:4F
7EB8:30 06 D5 11 B0 3F 19 D1:2B
7EC0:78 FE 07 20 08 2B D5 11:F4
7EC8:00 FE FD 19 D1 FE 01 20:4A
7ED0:52 23 D5 11 00 02 FD 19:C1
7ED8:D1 18 48 D6 04 FE 03 30:92
7EE0:32 FD 21 02 00 D5 11 00:96
7EE8:20 19 D1 7C FE C0 30 08:E2
7EF0:D5 11 B0 3F B7 ED 52 D1:0A
7EF8:78 FE 03 20 08 23 D5 11:20
7F00:00 02 FD 19 D1 FE 05 20:8B
7F08:1A 2B D5 11 00 FE FD 19:C6
7F10:D1 18 10 FE 03 20 07 2B:DB
7F18:FD 21 00 FE 18 05 23 FD:F0
7F20:21 00 02 DD 4E 00 DD 46:10
7F28:01 DD 75 00 DD 74 01 C5:11
7F30:E1 36 00 01 00 08 09 36:0E
7F38:00 DD 6E 00 DD 66 01 3A:80
7F40:6B 86 FE 00 20 07 36 22:2D
7F48:09 36 22 18 05 36 82 09:06
7F50:36 82 DD 21 4C 87 CB 23:46
7F58:DD 19 CB 3B FD E5 C1 78:EE
7F60:DD 86 01 DD 77 01 79 DD:EE
7F68:86 00 DD 77 00 C1 05 C2:49
7F70:4A 7E C9 C1 C5 D5 3A 0F:24
7F78:87 3D 32 0F 87 D5 C1 DD:F6
7F80:21 24 87 CB 21 DD 09 CB:68
7F88:39 DD 6E 00 DD 66 01 36:05
7F90:00 11 00 08 19 36 00 21:98
7F98:10 87 09 E5 D1 23 3E 13:E1
7FA0:91 C5 4F 06 00 ED B0 C1:28
7FA8:21 24 87 CB 21 09 E5 D1:9E
7FB0:23 23 3E 26 91 C5 4F 06:84
7FB8:00 ED B0 C1 21 4C 87 09:92
7FC0:E5 D1 23 23 3E 26 91 4F:7F
7FC8:06 00 ED B0 D1 C1 18 9E:32
7FD0:DD 7E 00 FE 00 20 09 DD:AE
7FD8:36 00 5A 11 E0 26 19 C9:E0
7FE0:DD 35 00 11 00 10 B7 ED:36
7FE8:52 7C FE C0 D0 11 B0 3F:C3
7FF0:19 C9 DD 7E 00 FE 5A 20:24
7FF8:0B DD 36 00 00 11 E0 26:AC
8000:B7 ED 52 C9 DD 34 00 11:61
8008:00 10 19 7C FE C0 D0 11:CC
8010:50 C0 19 C9 DD 7E 01 FE:DC
8018:8C 20 0B DD 36 01 08 11:7C
8020:42 00 B7 ED 52 C9 DD 34:B2
8028:01 CB 47 C8 23 C9 DD 7E:CA
8030:01 FE 08 20 09 DD 36 01:F4
8038:8C 11 42 00 19 C9 DD 35:8B
8040:01 CB 47 C0 2B C9 3A 06:C7
8048:87 21 00 00 FE 00 28 07:9D
8050:47 11 8C 00 19 10 FD 06:E0
8058:06 3A 0C 87 E6 01 80 32:44
8060:CD 80 FE 06 20 11 3A 6B:07
8068:86 FE 00 20 05 11 EC 81:0F
8070:18 14 11 0F 8D 18 0F 3A:2A
8078:6B 86 FE 00 20 05 11 AF:CC
```



NOUVEAU !
Pour vos commandes

N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - *S.A.R.L. au Capital de 50.000F*

SUR MINITEL

vous trouverez nos titres sur toutes machines :

AMIGA
AMSTRAD CPC
ATARI ST
APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
COMMODORE
IBM PC - PC 1512
MSX
PCW
ATARI XE-XL
ATARI 2600
SEGA
SPECTRUM
THOMSON
PERIPHERIQUES
MANETTES

Nouveautés
Hit-parades
Sélections
Promotions
Messagerie
Commandes
etc...

et aussi les parutions pévues dans la semaine avec possibilité de précommandes pour être les premiers à avoir chez vous les nouveautés.
3615 CLUBTEL * STARSOFT
Commandez par Minitel : - 10%

PCW

*BY FAIR MEANS OR FOUL	159 F
ALIENOR	849 F
ALIENOR 9512	915 F
AUTOFORMATION	275 F
BASIC COMPILER	409 F
BILAN +	899 F
BLOCUS	169 F
* BY FAIR MEANS OR FOUL	159 F
COLOSSUS BRIDGE 4	129 F
COLOSSUS CHESS IV (8256)	129 F
DAMOCLES 9512	1419 F
DB COMPILER 8256	666 F
DISCMAT	209 F
F.BRUNO'S BOXING	159 F
LOCOSCRIPT II	338 F
MASTERFILE 8000(8256/851	519 F
MATCH DAY 2	157 F
MODULE CERFA	459 F
NEWDESK	445 F
PCW GRAPH	248 F
PCW PAINT	307 F
POCKET BASE	638 F
POCKET CALC	318 F
SOURIS+INTERFACE E.STUDI	997 F
STARGLIDER	239 F
STRIKE FORCE HARRIER	209 F
TASPRINT	249 F
TASPRINT 8000	189 F
TASWORD 8000	426 F
TETRIS	208 F
TOMAHAWK	168 F
TRIVIAL PURSUIT	269 F
TUER N'EST PAS JOUER	169 F

AMSTRAD

1943	107 F	158 F
944 TURBO CUP	199 F	249 F
A.T.F	79 F	146 F
ACE OF ACES	89 F	
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95 F	145 F
ARCADE ACTION	99 F	169 F
ARKANOID 2	78 F	129 F
ARTIC FOX	139 F	189 F
ARTURA	95 F	135 F
BAD CAT	95 F	145 F
BARBARIAN	85 F	135 F
BARBARIANS	95 F	
BARDS TALE 1	145 F	195 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
BY FAIR MEANS OR FOUL	109 F	
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
CYBERNOID 2	95 F	135 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	95 F	139 F
DAN SILVER	209 F	
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DEFIS DE TAITO	139 F	195 F
DERNIERE MISSION	229 F	
E.X.I.T.	175 F	
ELITE COLLECTION	139 F	159 F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99 F	145 F
F 15 STRIKE EAGLE	95 F	145 F
FER ET FLAMME	249 F	
FERNANDEZ MUST DIE	95 F	139 F
FIRE & FORGET	109 F	135 F
FISTS 'N' THROTTLES	95 F	139 F
FRANK BRUNO'S BIG BOX	129 F	179 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAME SET & MATCH	119 F	159 F
* GAME SET & MATCH 2	139 F	195 F
GAMES OVER II	99 F	149 F
GARY LINEKER'S SUPER SKI	95 F	145 F
GAUNTLET II	95 F	139 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
GOLD SILVER BRONZE	145 F	195 F
GRYZOR	85 F	145 F
GUNSHIP	145 F	185 F
* HEROES OF THE LANCE	NC	NC
HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	129 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	99 F	145 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	89 F	135 F
JADE	376 F	
KARATE ACES	115 F	159 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'OEIL DE SET	135 F	175 F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	179 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA PANTHERE ROSE	145 F	
LAST NINJA 2	125 F	
LE MAITRE DES AMES	169 F	
LEADERBOARD COLLECTION	145 F	169 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
* LIVE & LET DIE	109 F	159 F
MAD MIX	85 F	128 F
MASK	126 F	
MASQUE +	169 F	
MATCH DAY 2	85 F	139 F
* MERCENARY I	109 F	159 F
MIKE & MOKO	216 F	
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
NIGHT RAIDER	95 F	145 F
OFF SHORE WARRIOR	129 F	169 F
OUTRUN	95 F	139 F
OVERLANDER	95 F	145 F
* PACMANIA	NC	NC
PEGASUS	145 F	189 F
PETER BEARDSLEY'S INT. F	89 F	155 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PLATOON	85 F	145 F
* POOL OF RADIANCE	NC	NC
PROFESSION DETECTIVE	199 F	
* PUFFY'S SAGA	140 F	180 F
RASTAN	75 F	135 F
ROAD BLASTERS	95 F	139 F
* ROY OF THE ROVERS	159 F	
SAMURAI WARRIOR	89 F	139 F
* SAVAGE	95 F	149 F
SCRABBLE DE LUXE	219 F	
* SECOND CITY	59 F	
SILENT SERVICE	95 F	139 F
SIX PACK V.III	95 F	165 F
* SKATE BALL	149 F	189 F
SKATE CRAZY	85 F	139 F
* SPACE ACE	159 F	189 F
STREET FIGHTER	95 F	145 F
STREET SPORTS BASKETBALL	145 F	
SUPER HITS 2	99 F	145 F
SUPERSTAR SOCCER	95 F	139 F
SUPREME CHALLENGE	147 F	197 F
TARGET RENEGADE	85 F	139 F
TERRORPODS	95 F	
THE HUNT FOR RED OCTOBER	145 F	179 F
THE TRAIN	115 F	185 F
THEY SOLD A MILLION III	126 F	
THUNDERCATS	89 F	145 F
TOP TEN COLLECTION	99 F	139 F
* TRIV. PUR. NOUVELLE GEN.	NC	NC
VINDICATOR	85 F	129 F
WINTER GAMES II	106 F	159 F

MANETTES

CRYSTAL	189 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 JY2	100 F
PC ANKO	155 F
PHASER GUN AMIGA	445 F
PROFESSIONNAL STANDARD	145 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO (2 branchements)	95 F

	SUPER
PRO 2 TRANSPARENTE	149 F
SWITCH JOY 1 (tir rafale)	89 F
2 SWITCH JOY 1	89 F
SWITCH JOY 2	79 F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR BUS CPC	125 F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE :	
-pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
-pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
-pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
-pour 50 DK 5"1/4	110 F
-pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIM CENTRONIC PC	79 F
CABLE MAGNETO 464/6128	55 F
CABLE MINITEL PC	119 F
CABLE PRISE PERITEL AMST	109 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
CASSETTES VIERGES(les 10)	75 F
DISQUETTES VIERGES :	
-3" boite de 5 (GODEX)	99 F
-3" boite de 10(AMSOFT)	250 F
-3"1/2 boite de 10(PRECIS)155 F	
-5"1/4 boite de 10(PRECIS) 95 F	
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79 F
FILTRES ECRANS :	
-COULEUR 12"	179 F
-COULEUR 14"	239 F
-MONOCHR 12"	139 F
-MONOCHR 14"	149 F
HOUSSES :	
-464 OU 6128	115 F
-PCW 9512	149 F
-PCW 8256	189 F
-PC 1512	189 F
KIT NETTOYAGE	80 F
KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD	95 F
LISTING 60g 400	100 F
RALLONGE ALIM VIDEO 464	100 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85 F
SPECTRUM INTERFACE	50 F
SUPPORT ECR.14" CPC	160 F
SUPPORT ECR.12" PC	130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col :	
-SANS RECEPTACLE PAPIER	199 F
-AVEC RECEPTACLE PAPIER	345 F
TAPIS SOURIS	75 F

B.P. 20 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Ouvert du lundi au samedi de 8h à 19h

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR
- 10%

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas responsable d'un retard de parution

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

ORDINATEUR Marque et type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 F			

Frais de Port	15 F
C.R.	
TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

Date d'Expiration...../..... *Signature*
EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT

LES LOGICIELS 4 ETOILES
STARSOFT

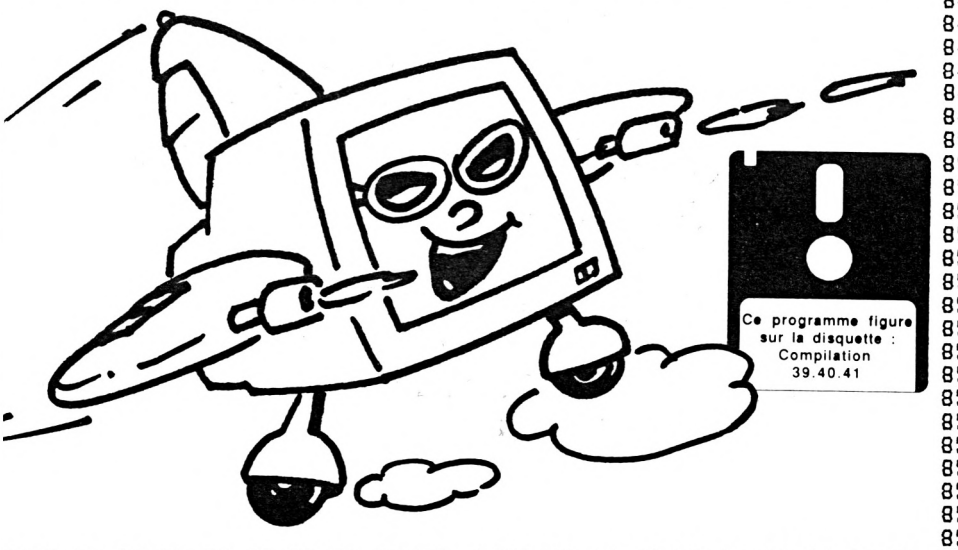
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

N∞Client (si connu).....
NOM .....
Prénom .....
Date de naissance .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal .....Tél : .....

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

AMIMAG 12-88

```
8080:88 18 03 11 6F 91 19 E5:B2
8088:2A 07 87 18 19 21 6C 86:04
8090:3A 0D 87 E6 01 FE 00 28:EB
8098:04 3E 07 18 02 3E 06 32:F1
80A0:CD 80 E5 2A 09 87 0E 14:2E
80A8:D1 3A CD 80 47 1A 77 23:7B
80B0:13 10 FA 0D C8 D5 3A CD:FE
80B8:80 FE 07 20 01 2B 11 FA:14
80C0:07 19 7C FE C0 30 E1 11:BC
80C8:50 C0 19 18 DB 00 DD 21:62
80D0:2A 75 DD 7E FE FE 0A 38:88
80D8:0E D6 0A DD 77 FE DD 7E:F3
80E0:FD 3C DD 77 FD 18 E7 DD:C6
80E8:7E FD FE 0A 38 0C D6 0A:0F
80F0:DD 77 FD DD 7E FC 3C DD:31
80F8:77 FC DD 7E FC FE 0A 38:82
8100:0C D6 0A DD 77 FC DD 7E:18
8108:FB 3C DD 77 FB 21 0B 01:3C
8110:06 04 E5 C5 DD E5 CD 75:49
8118:BB DD E1 DD E5 DD 7E FB:2A
```




```
8120:C6 30 CD 5A BB DD E1 C1:F8
8128:E1 23 DD 23 10 E4 3A AE:89
8130:88 3C 32 AE 88 FE 14 D8:C7
8138:AF 32 AE 88 3A AD 88 3C:7B
8140:32 AD 88 C9 DD 21 25 75:89
8148:DD 7E FE FE 0A 38 0E D6:46
8150:0A DD 77 FE DD 7E FD 3C:C1
8158:DD 77 FD 18 E7 DD 7E FD:81
8160:FE 0A 38 0C D6 0A DD 77:61
8168:FD DD 7E FC 3C DD 77 FC:C9
8170:DD 7E FC FE 0A 38 0C D6:6A
8178:0A DD 77 FC DD 7E FB 3C:E5
8180:DD 77 FB 21 0B 14 06 04:9A
8188:E5 C5 DD E5 CD 75 BB DD:4F
8190:E1 DD E5 DD 7E FB C6 30:00
8198:CD 5A BB DD E1 C1 E1 23:7E
81A0:DD 23 10 E4 3A AE 88 3C:C1
81A8:32 AE 88 FE 14 D8 AF 32:5C
81B0:AE 88 3A AD 88 3C 32 AD:F1
81B8:88 C9 50 4C 41 59 45 52:57
81C0:20 31 20 20 30 30 30 30:92
81C8:30 20 20 20 20 20 20 20:59
81D0:20 20 20 50 4C 41 59 45:2C
81D8:52 20 32 20 20 30 30 30:CD
81E0:30 30 20 20 20 20 20 20:81
81E8:20 20 20 20 00 55 AA 55:3D
81F0:AA 00 00 00 51 08 00 00:74
81F8:00 00 51 08 00 00 00 00:D2
8200:F3 A6 00 00 00 00 F3 A6:B4
8208:00 00 51 F3 B3 26 F3 A2:3C
8210:B6 3C 39 36 3C 79 3C 3C:20
8218:79 B6 3C 3C 3C 3C 79 B6:E8
8220:3C 3C 00 3C 79 B6 3C 00:C1
8228:00 00 79 B6 00 00 00 00:D9
8230:F3 A6 00 00 00 00 51 A2:3E
8238:00 00 00 00 51 08 00 00:13
8240:00 00 51 08 00 00 00 00:1B
8248:51 08 00 00 00 00 A6 8C:55
8250:00 00 00 51 2C 9C 08 00:F3
8258:00 14 2C 9C 28 00 00 14:F2
8260:2C 9C 28 00 00 00 00 00:D2
8268:00 00 00 00 00 00 00 00:EA
8270:00 00 00 00 00 00 00 00:F2
8278:00 00 00 00 00 00 00 00:FA
8280:00 00 AA 00 00 F3 00 00:9F
8288:55 00 00 3C A2 00 F3 AA:DA
8290:00 3C 79 51 F3 55 00 3C:9C
8298:3C F3 F3 00 00 14 79 33:FC
82A0:A6 00 00 14 79 33 08 00:90
82A8:00 00 F3 B3 08 00 00 00:D8
82B0:F3 A6 79 00 00 00 F3 1C:53
82B8:79 00 00 51 A6 3C 3C A2:C4
82C0:00 51 A6 14 3C A2 14 CC:0B
82C8:A2 00 3C 28 14 9C A2 00:A2
82D0:14 28 14 9C 08 00 00 00:46
82D8:00 3C 08 00 00 00 00 3C:DA
82E0:08 00 00 00 00 14 00 00:7E
82E8:00 00 00 00 00 00 00 00:6A
82F0:00 00 00 00 00 00 00 00:72
82F8:00 00 00 00 00 00 00 00:7A
8300:00 00 00 00 00 00 51 A2:76
8308:00 00 00 00 14 A2 00 00:41
8310:00 00 14 79 00 00 00 00:20
8318:14 79 00 00 00 00 3C 79:DD
8320:00 00 A2 00 3C 79 00 AA:A4
8328:79 00 3C 79 00 AA 3C 51:10
8330:3C 79 A2 AA 79 F3 F3 33:46
8338:F3 AA CC D9 F3 B3 F3 A2:38
8340:2C 0C 0C 33 A6 AA 3C 51:17
8348:3C 2C A2 AA 2C 00 3C 2C:13
8350:00 AA 08 00 3C 2C 00 AA:97
8358:00 00 3C 2C 00 00 00 00:43
8360:14 2C 00 00 00 00 14 2C:63
8368:00 00 00 00 14 08 00 00:07
8370:00 00 51 08 00 00 00 00:4C
8378:00 00 00 00 00 00 00 00:FB
8380:00 00 00 00 00 00 00 00:03
8388:00 00 00 00 00 00 00 00:0B
8390:00 00 00 00 00 00 00 14:27
8398:00 00 00 00 00 3C 00 00:57
83A0:00 00 00 3C 00 00 00 00:5F
83A8:14 CC 00 00 00 00 14 6C:8B
83B0:A2 00 14 28 14 6C A2 00:33
83B8:3C 28 04 59 A6 14 3C A2:94
83C0:00 51 A6 3C 3C A2 00 00:54
83C8:F3 1C 79 00 00 00 F3 A6:6C
83D0:79 00 00 00 F3 B3 08 00:7A
83D8:00 14 79 33 08 00 00 14:37
83E0:79 33 A6 00 00 3C 3C F3:20
83E8:F3 00 00 3C 79 51 F3 55:AC
83F0:00 3C A2 00 F3 AA 00 F3:E1
83F8:00 00 55 00 00 00 00 00:D0
8400:AA 00 00 00 00 00 00 00:2E
8408:00 00 00 00 00 00 00 00:8C
8410:00 00 00 00 00 00 00 00:94
8418:00 00 00 00 00 14 2C 9C:78
8420:28 00 00 14 2C 9C 28 00:D0
8428:00 51 2C 9C 08 00 00 00:CD
8430:A6 8C 00 00 00 00 51 08:3F
8438:00 00 00 00 51 08 00 00:15
8440:00 00 51 08 00 00 00 00:1D
8448:51 A2 00 00 00 00 F3 A6:58
8450:00 00 00 00 79 B6 00 00:03
8458:00 3C 79 B6 3C 00 3C 3C:FB
8460:79 B6 3C 00 3C 3C 79 B6:F6
8468:3C 3C 3C 3C 79 B6 3C 3C:83
8470:B6 3C 39 36 3C 79 51 F3:4E
8478:B3 26 F3 A2 00 00 F3 A6:03
8480:00 00 00 00 F3 A6 00 00:9D
8488:00 00 51 08 00 00 00 55:BA
8490:AA 55 AA 00 00 00 00 00:BD
8498:00 00 00 00 00 00 00 00:1C
84A0:00 00 00 00 00 00 00 00:24
84A8:00 00 00 00 00 00 00 00:2C
84B0:00 00 28 00 00 00 00 00:5C
84B8:3C 00 00 00 00 00 3C 00:B4
84C0:00 00 00 00 CC 28 14 28:74
84C8:00 00 9C 28 14 3C 00 51:B1
84D0:9C 28 51 3C 28 F3 F3 00:B3
84D8:51 3C 3C F3 A2 00 00 B6:70
84E0:79 F3 00 00 00 B6 F3 F3:6C
84E8:00 00 00 51 73 F3 00 00:23
84F0:00 51 33 B6 28 00 00 F3:C9
84F8:33 B6 28 00 00 F3 F3 3C:AF
8500:3C 00 AA F3 A2 B6 3C 00:F2
8508:55 F3 00 51 3C 00 00 AA:0C
8510:00 00 F3 00 00 55 00 00:DD
8518:00 00 00 00 00 00 00 00:9D
8520:00 00 00 00 00 00 00 00:A5
8528:00 00 00 00 00 00 00 00:AD
8530:00 00 00 00 00 00 F3 00:A8
8538:00 00 00 00 B6 00 00 00:73
8540:00 51 3C 00 00 00 00 51:A3
8548:3C 00 00 00 00 51 3C 28:BE
8550:00 00 AA 51 3C 28 00 A2:D6
8558:AA 51 3C 28 51 28 AA F3:52
8560:3C 79 14 28 AE B3 73 F3:9D
8568:F3 28 F3 B3 F3 F3 CC 88:E8
8570:AE B3 73 A6 0C 28 AA 0C:59
8578:3C 79 14 28 AA 04 3C 28:00
8580:04 28 AA 04 3C 28 00 08:4B
8588:00 04 3C 28 00 00 00 04:79
8590:3C 00 00 00 00 04 3C 00:91
8598:00 00 00 00 1C 00 00 00:39
85A0:00 00 0C 00 00 00 00 00:31
85A8:00 00 00 00 00 00 00 00:2D
85B0:00 00 00 00 00 00 00 00:35
85B8:00 00 00 00 00 00 00 00:3D
85C0:00 00 00 00 00 00 00 55:9A
85C8:00 00 00 00 00 AA 00 00:F7
85D0:F3 00 55 F3 00 51 3C 00:1D
85D8:AA F3 A2 B6 3C 00 00 F3:81
85E0:F3 3C 3C 00 00 F3 33 B6:AC
85E8:28 00 00 51 33 B6 28 00:F7
85F0:00 51 73 F3 00 00 00 B6:E2
85F8:F3 F3 00 00 00 B6 79 F3:85
8600:00 00 51 3C 3C F3 A2 00:E4
8608:51 3C 28 F3 A2 00 14 3C:28
8610:00 51 CC 28 14 28 00 51:68
8618:6C 28 00 00 00 51 6C 28:17
8620:00 00 00 51 3C 00 00 00:33
8628:00 51 3C 00 00 00 00 00:3B
8630:28 00 00 00 00 00 00 00:DE
8638:01 00 00 64 00 0A 1E 0A:55
8640:00 01 00 00 64 00 0A 0A:3F
8648:02 00 02 00 00 FA 00 1F:EB
8650:0F 19 00 19 1A 0F 0F 03:52
8658:10 17 08 06 0D 01 06 08:2F
8660:19 08 05 13 0A 0C 0E 07:4A
8668:14 02 13 01 00 00 00 00:18
8670:00 00 00 00 00 00 00 00:F6
8678:00 00 00 00 00 00 00 00:FE
8680:00 00 00 00 00 00 00 00:06
8688:00 00 00 00 00 00 00 00:0E
8690:00 00 00 0A 0A 00 00 00:2A
8698:00 00 00 32 00 00 00 00:50
86A0:00 00 64 00 00 00 00 00:8A
86A8:00 00 00 00 D2 00 00 00:00
86B0:00 00 00 00 00 00 28 00:5E
86B8:00 00 00 00 00 00 00 00:3E
86C0:CB 00 00 00 00 00 00 00:11
```

LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...
SANS DOUTE LA PLUS COOL!

REVENDEURS
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE - COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92 94 36 00
BP 114-06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

12 JEUX EXCEPTIONNELS



GREMLIN

Disponible sur Amstrad cassette et disquette

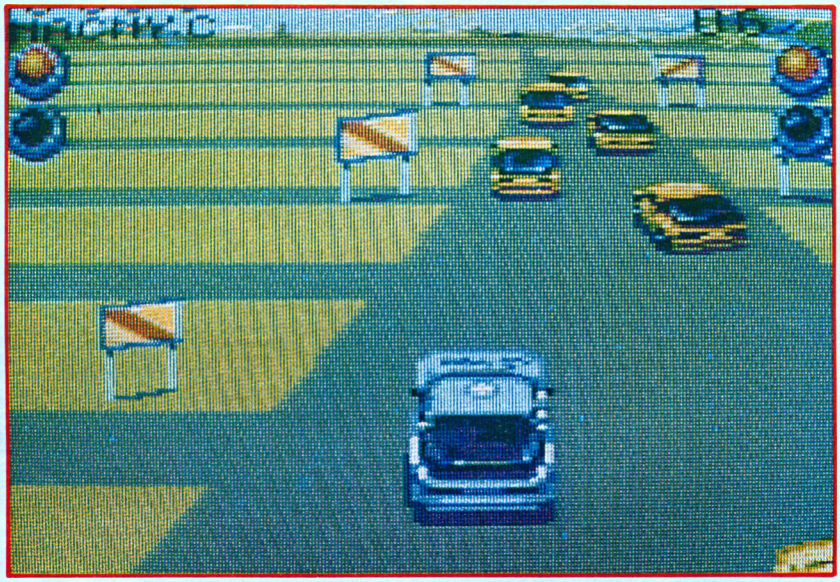
MAITRES DE L'UNIVERSE ● MASK I
CYBERNOID ● BLOOD BROTHERS
EXOLON ● MARAUDER

VENOM STRIKES BACK ● RANA RAMA
DEFLEKTOR ● NORTHSTAR
HERCULES ● NEBULUS

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

944 Turbo Cup

Tandis que René Metge court après la gloire à bord de sa Porsche 944, Loriciels sort 944 Turbo Cup, un simulateur de course automobile qui a bénéficié des conseils du célèbre pilote de rallyes. Le jeu est vendu avec un beau modèle réduit de la voiture, un cadeau de Noël très présentable.



944 Turbo Cup s'inscrit dans un créneau où la concurrence est rude, à commencer par le très réussi *Nigel Mansell's Grand Prix*, le chef d'œuvre de Martech.
Là où Martech aligne seize circuits, Loriciels n'en propose que quatre : Paul-Ricard, Magny-Court, Nogaro et Dijon-Prenois. Ce qui compte toutefois, ce ne sont pas les décors plus ou moins variés mais la richesse des situations. De ce point de vue, *944 Turbo Cup* est bien pourvu. Grandes droites pour pousser une bourre et virages à géométrie variable garantissent des heures de conduite excitante.

Télécommande

Tandis que s'égrène le compte à rebours, nous aperçevons la voiture au pied de l'écran en vision inclinée. Rien à redire sur le graphisme ; c'est bien une Porsche avec sa grande plage arrière. Point de tableau de bord, seul le diagramme des vitesses est représenté ainsi que l'indication de la vitesse et la position occupée. On se sent plus pilote de modèle réduit télécommandé que coureur automobile.
Trois types de boîte de vitesse sont disponibles. La boîte automatique est proposée par défaut : la vitesse engagée est liée à la rapidité de la Porsche. Le sur-régime est évidemment impossible. La boîte semi-automatique est celle retenue pour *Nigel Mansell* : les vitesses passent avec le bouton FIRE, en décélération pour rétrograder, en accélération pour monter. La boîte mécanique ravira les puristes, le bouton FIRE agit comme une pédale d'embrayage et le joystick comme un levier de vitesse à cinq rapports !
Le moment est venu de se lancer dans l'unique tour de qualification. Le moteur de la Porsche pétarade comme une mobylette de loubard de banlieue. A plein régime, le son ne s'arrange guère... On se prend à regretter le vrombissement d'une certaine William's made in Martech. En revanche, la musique qui accompagne la page d'accueil est très réussie, rythmée à souhait.

Conduite sur glace

Une jauge fine comme un fil s'étire et se rétracte à la base de la fenêtre. C'est un compte-tour d'une conception inattendue. Le premier virage s'annonce, balisé par de grandes pancartes portant des flèches. Des barils bordent la piste. Je ralentis avant d'aborder la courbe. Catastrophe ! Je perds le contrôle de ma belle auto qui part dans une série de tête-à-queue comme une vulgaire savonnette.
La bête est rétive. Elle repart heureusement aussitôt et c'est avec une prudence de chauffeur de maître que je m'engage dans le prochain virage. La Porsche décroche à moins de 100 km/h ! Un doute m'assaille, ne me serais-je pas lancé par erreur dans un cours de conduite sur glace ?
Sur la grande droite, je pousse la voiture à plus de 200. La sensation de vitesse n'est pas démentielle, mais j'ai fort à faire pour tenir et la route et ma Porsche. La voilà qui sort de la piste et qui percute un baril. Choc épouvantable ! Elle part en tonneaux dans un nuage de poussière.

Les autres, c'est l'enfer

J'ai beau avoir malmené la superbe voiture, je n'en suis pas moins qualifié. Sur un circuit de Grand Prix, sûr que je me serais fait jeter ! Vingt-cinq concurrents piaffent derrière la ligne de départ. Ma Porsche bleue et blanche est perdue dans un magma de voitures jaunes comme les taxis de New-York ou de Barcelone.
C'est le départ. La cohorte de Porsches se rue sur la piste. Les plus en tête avancent légèrement en crabe. Je cherche ma route dans ce chaos de voitures. Elles me serrent de près, j'en soupçonne quelques-unes de vouloir me pousser en dehors de la piste. Bien sûr, je dérape à tout-va, je virevolte dans l'embouteillage, mais l'essentiel n'est-il pas de rester sur la route ?
Qu'on se le dise ! On ne gagne rien à gagner la course et l'on y perd rien à la perdre. Une fois les deux tours bouclés, le jeu renvoie le téméraire pilote au choix des épreuves. Ni score général ni podium. C'est reparti sur un autre circuit. Comparé à l'interminable *Nigel Mansell's* et à ses dizaines de tours, *944 Turbo Cup* manque un peu de souffle. Un petit colifichet, un texte gentil auraient été les bienvenus pour récompenser les heureux gagnants et inciter les autres à persévérer.
Malgré ses limitations, *944 Turbo Cup* est une simulation prenante car, contrairement à celui que nous ne citerons plus, le moindre accrochage n'entraîne pas une élimination d'office. Les plus jeunes, ceux qui ignorent encore les subtilités de la boîte de vitesse, pourront s'en donner à cœur joie sans risquer de mettre le feu au moteur. Et aussi, il y a la magnifique Porsche aux couleurs de Loriciels pour frimer dans la cour de récréation.

Votre B.J.

Editeur : Loriciels
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Bruitage : ★★
Animation : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Machine : CPC

DISTRIBUTEUR
Agrée AMSTRAD
FAMILIAL et PROFESSIONNEL

ATARI - THOMSON - CITIZEN
EPSON - TOSHIBA - ETC...

135, Av. R. Salengro - 94500 CHAMPIGNY S/MARNE - **Tél.: 48. 81.09.40** Ouvert du Lundi au Samedi - RER Joinville - Bus 108A Pl J.B. Clément

IMPRIMANTES 80 cl.

- CITIZEN 120 D.....1750 F
AMS. DMP. 3160.....1990 F
EPSON LX 800.....2649 F
CITIZEN 120 D MINITEL.....2600 F
EPSON LQ 500 .....3990 F

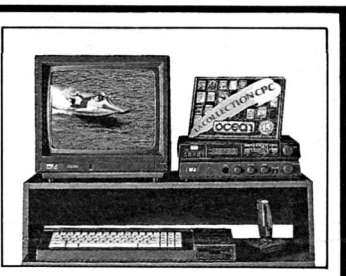
STOP AFFAIRE!!! 1690 F
AMS. DMP 2160
+TRAITEMENT DE TEXTE TEXTOMAT

ACCESSOIRES

- JOYSTICK
KONIX SPEED KING.....88 F
QUICK SHOT II TURBO.....165 F
DOUBLEUR JOYSTICK.....55 F
- CABLE IMPRIMANTE.....140 F
- RUBANS-PAPIER-DISQUETTES

OFFRE SPECIALE NOËL

A SAISIR



AMSTRAD CPC 6128.....3 490 F
STATION AMSTRAD.....1 290 F
un adaptateur télévision
un radio réveil PO. GO. FM.
un joystick
15 jeux
un bureau

4 780 F

RESERVEZ VITE AVANT NOËL!

SEGA

CONSOLE SEGA.....990 F
JOYSTICK SEGA.....145 F

JEUX SEGA:
OUT RUN.....240 F
AFTER BURNER.....269 F
ALEX KIDD.....285 F
SPACE HARRIER.....190 F
SECRET COMMAND.....190 F

PC

PC 1512 SD MONO.....4990 F
PC 1512 DD MONO.....5990 F
PC 1512 SD COUL.....6790 F
PC 1512 DD COUL..... 7890 F

ET TOUTE LA GAMME PC PROFESSIONNELLE
DIVERS JEUX SUR PC: CONSULTEZ NOUS

DIGITALISEUR ARA CPC.....1190 F
SERVEUR KENTEL CPC.....490 F
SERVEUR PENTEL CPC .....610 F
HANDY SCANNER CAMERON T.2 PC .....2370 F

EN VENTE:
EDUCATIF. NATHAN. HATIER. CARRAZ.
ET AUTRES LOGICIELS
JEUX THOMSON. ATARI.

JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.

FREEDOM.....195 F
WARRIOR.....165 F
GRAND PRIX.....145 F
FIRE & FORGET.....165 F
OPERATION WOLF.....149 F
BARBARIAN II.....139 F

RAMBO III.....139 F
ARKANOID.....139 F
FER et FLAMME.....249 F
ARC. CAP. BLOOD.....205 F
MATA HARI.....185 F
EMP. STRIKES.....155 F

JEUX. SELECTION JADE INFORMATIQUE.

TURBO CUP.....230 F
GUNSHIP.....245 F
SILENT SERVICE.....129 F
F 15 STRIKE EAGLE.....129 F
FLIGHT SIMUL III.....335 F
PETER PAN.....160 F

CRÉDIT IMMÉDIAT - CARTE - PLURIEL, AURORE, CARTE BLEUE

MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS ÉQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

6 octaves - **3** voies simultanées - **M**étronome - **B**oîte à rythmes 72 séquences - **P**alette de 288 accords - **C**hoix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - **V**olume séparé pour les 3 canaux - **P**rès de 2000 notes mémorisables - **E**nregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - **S**équenceur - **M**odification, adjonction ou suppression des notes - **F**enêtres et menus déroulants - **P**ossibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine.

Philippe LAINÉ - 47300 Villeneuve-sur-Lot

CPC 464 - 664 - 6128 QWERTY - AZERTY
TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATÉGORIE
expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnée de votre règlement à: H. BITTNER - B.P.7 - 47500 FUMEL-- tél. 53.71.82.67
cassette : 350,00 F ***disquette : 395,00 F***

Veuillez m'envoyer ***MagicSound*** ❑ cassette ❑ disquette
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code Postal ..... Ville .....
ci-joint mon règlement par: ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat-lettre

AMM 12/88

Le shopping de AMMAG

CPC PCW - PC



FIXIDOC ▲

Cet accessoire ingénieux vous permettra, grâce à son bras mobile fixé par velcro à l'écran de votre ordinateur, de visualiser de face vos documents et ainsi d'en faciliter la frappe.

Réf. 3002, 75 F



◀ TABLE MICRO-MAG

Poste de travail micro-informatique complet, rationnel et efficace. Il permet de travailler sans fatigue grâce à une bonne disposition de ses différents plans, grâce aussi à sa rigidité, à sa stabilité et à sa peinture anti-reflets. Sa construction entièrement en bois supprime les disfonctionnements dus à l'accumulation de charges statiques.
Son succès croissant et l'importance des séries ont permis une rationnalisation de la production et un prix de vente particulièrement intéressant de 770 F. Réf: 7001.

DIMENSIONS:
Hauteur hors tout: 790 mm
Plateau: 770 x 415 mm
Poids: 30 kg
Livrée en kit
Emballage: Carton 870 x 870 x 130 mm
Couleur: gris moyen
Délai de livraison: 20 à 25 jours
Port France métropolitaine: 120 F



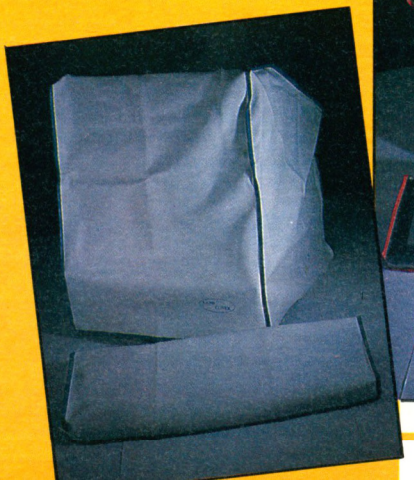
MODELE (taille unique)	REF.	PRIX:
T shirt EPYX	6001	80 F
Jogging EPYX	6002	250 F
Sweat Shirt EPYX	6003	130 F
Casquette operation Wolf	6004	60 F
T shirt operation Wolf	6005	80 F

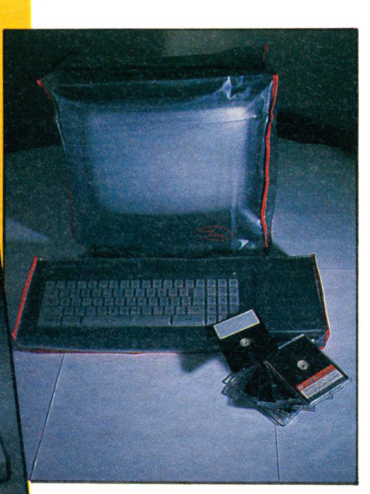


◀ *PLONKERBOX*

Très utile pour stocker vos disquettes en cours d'utilisation.

Réf. 3001, 30 F





◀ *HOUSSES*

Indispensables pour protéger votre ordinateur (clavier + écran) ou votre imprimante. Tous modèles au choix :

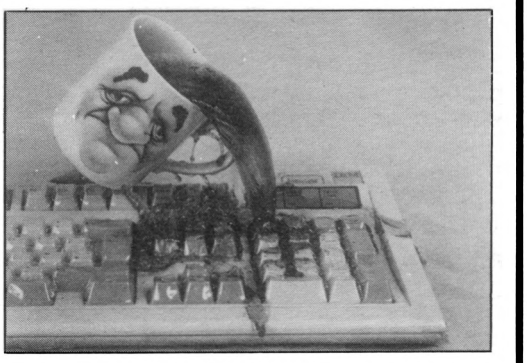
MODELE	COULEUR	REF.	PRIX
CPC 464 couleur	PVC opaque	4011	100 F
	simili cuir blanc	4001	175 F
CPC 464 monochrome	PVC opaque	4013	100 F
	simili cuir blanc	4003	175 F
6128 couleur	PVC opaque	4012	100 F
	simili cuir blanc	4002	175 F
6128 monochrome	PVC opaque	4014	100 F
	simili cuir blanc	4004	175 F
PC 1512	PVC opaque	4017	120 F
	simili cuir blanc	4007	180 F
PCW (avec imprimante)	PVC opaque	4018	150 F
	simili cuir blanc	4008	220 F
Lecteur DD1	PVC opaque	4015	50 F
Imprimante DMP 2000/3000	PVC opaque	4016	60 F

Les accessoires indispensables à votre ordinateur



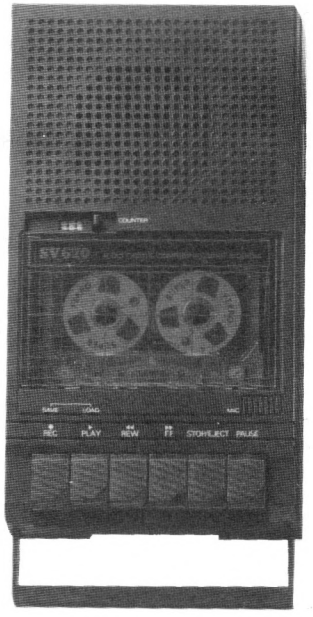
COMPILATION JEUX
Une sélection de 10 jeux inédits en France, pour votre CPC
Disquette. Réf. 1002, 75 F
Cassette. Réf. 1001, 55 F

UTILITIES GALORE
Cette compilation d'utilitaires répond à tous vos besoins. Pour CPC
Disquette. Réf. 1004, 75 F
Cassette. Réf. 1003, 55 F



SEAL N'TYPE
Ce film transparent parfaitement adapté à votre clavier le préservera efficacement contre les liquides et les poussières. Permet la frappe en tout aisance.
Pour IBM PC. Réf. 2005, 199 F
Pour Amstrad PC. Réf. 2001, 175 F

FILTRE ECRAN
S'adapte facilement à votre écran par fixation velcro. Améliore la visualisation de l'écran en supprimant les reflets. Très reposant pour votre vue.
POUR AMSTRAD PC.CPC.PCW.
Réf. 2007, 150 F



MAGNETOPHONE + CABLE POUR CPC 6128
Pour lire et enregistrer vos programmes informatiques sur cassettes.
REF.: 8001 275 F Port 35F

Kit de nettoyage 3"
Indispensable pour le bon fonctionnement de votre drive
REF.: 9001 99 F



BON DE COMMANDE
à retourner accompagné de votre règlement à :
NEO-MEDIA - Service VPC
5-7, rue de l'Amiral-Courbet 94160 SAINT-MANDÉ

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Je possède un ordinateur de marque : .....
Type : ..... ☐ monochrome ☐ couleur

Je règle par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

Je commande :

ARTICLE	REF.	QUANTITE	PRIX TOTAL

Frais de port : 25 F jusqu'à 350 F d'achat
32 F au-dessus de 350 F

Tarif port au 1/07/88 France métropolitaine uniquement

Frais de Port	
TOTAL A REGLER	

Tous nos envois sont effectués en recommandé.

AM-MAG 12.88



TRI

La routine de tri ici proposée, constitue une solution performante pour tous ceux qui, dans leurs programmes d'application, se heurtent à la lenteur du Basic lorsqu'il s'agit d'effectuer le tri alphanumérique d'un tableau de grande dimension. Facilement accessible à partir du Basic par deux commandes RSX, cette routine diminue considérablement le temps d'exécution d'un tri.

Le lancement du premier programme génère et sauvegarde la routine binaire "TRI.RSX", prévue pour être implantée à l'adresse &AOOO. Toutefois, il est possible de la reloger à une adresse de son choix, pourvu que l'on insère dans le programme d'application, les quelques lignes du second programme. Il suffit de spécifier en ligne 20 de ce dernier, l'adresse d'implantation dans la variable ADR.

Utilisation

Après avoir chargé (et éventuellement relogé) la routine "TRI.RSX" en mémoire à l'adrese ADR, il suffit de la rendre opérationnelle par CALL ADR, pour disposer des deux commandes RSX suivantes :

| INIT, N : permet d'initialiser le compteur d'éléments. N est le nombre d'éléments du tableau à trier .

| TRI, @ T$: permet de trier le tableau T$ ().

Avant de lancer le tri d'un tableau, il convient d'informer la routine sur le nombre d'éléments à trier. De plus, devant l'absence de mesure veillant à contrôler la cohérence des paramètres, l'utilisateur devra veiller à ce que le tri puisse s'effectuer correctement, sachant que le tableau doit compter au moins K+N éléments, si l'on veut trier N éléments à partir du rang K.

Exemple : si le tableau à trier N$() compte 200 éléments ; N$(), N$(), N$()..., N$(), N$(), il suffit d'inclure dans le programme les lignes suivantes :

MEMORY &9FFF: LOAD "TRI.RSX": CALL &AOOO

. . . . . .

. . . . . .

| INIT, 200 : 'Initialisation du compteur à 200 éléments.

| TRI, @ N$() : 'Appel de la routine en commençant le tri à l'indice 1.

Le troisième programme est un programme de démonstration comparant les performances des tris en Basic et en langage machine. Il prouve à l'évidence l'intérêt de la routine qui s'avère vingt-cinq fois plus rapide que le Basic sur un tri de cent éléments.

Nota : pour les modèles 464 et 664, modifiez ainsi la ligne suivante :

670 WHILE INKEY$<>"": WEND

Philippe Marin

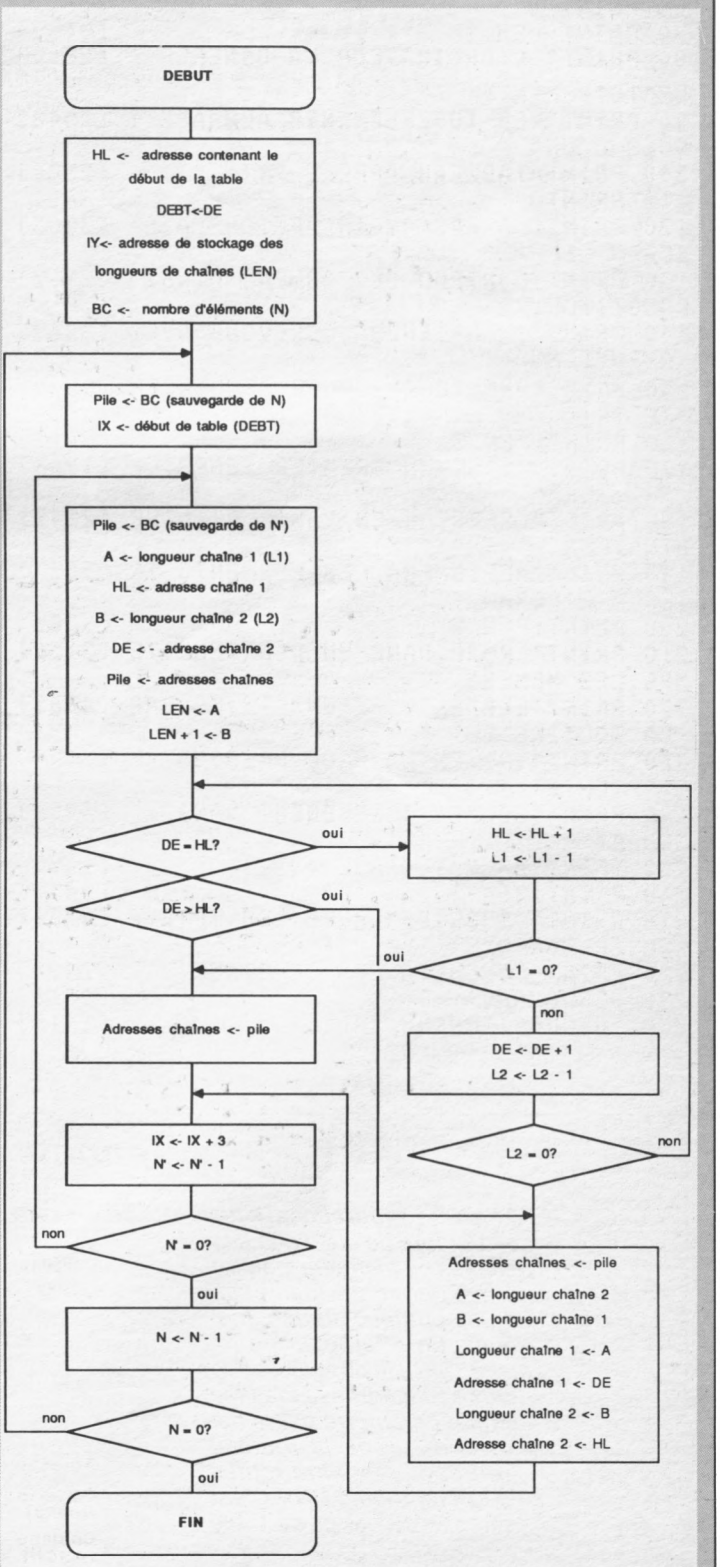
```
10 '*** TRI APLHABETIQUE EN LM ***
20 MEMORY &9FFF
30 A=&A000:L=200
40 WHILE A<&A0B1
50 CS=0
60 FOR I=1 TO 8
70 READ D$:D=VAL("&"+D$)
80 POKE A,D:CS=CS+D
90 A=A+1:NEXT I
100 READ CS$
110 IF CS<>VAL("&"+CS$) THEN PRINT CHR$(7);
"ERREUR DATA LIGNE";L:END
120 PRINT"LIGNE";L;"... OK"
130 L=L+10
140 WEND
150 SAVE"TRI.RSX",B,&A000,&B1
160 END
200 DATA 01,0E,A0,21,0A,A0,CD,D1,318
210 DATA BC,C9,00,00,00,00,16,A0,23B
220 DATA C3,1E,A0,C3,2F,A0,49,4E,3AA
230 DATA 49,D4,54,52,C9,00,FE,01,38B
240 DATA C0,DD,5E,00,DD,56,01,1B,34A
250 DATA 21,AD,A0,73,23,72,C9,21,360
260 DATA AB,A0,73,23,72,FD,21,AF,420
270 DATA A0,ED,4B,AD,A0,C5,DD,2A,4F1
280 DATA AB,A0,C5,DD,7E,00,DD,6E,4B6
290 DATA 01,DD,66,02,DD,46,03,DD,349
300 DATA 5E,04,DD,56,05,E5,D5,FD,451
310 DATA 77,00,FD,70,01,1A,9E,28,2C5
320 DATA 18,FA,8F,A0,D1,E1,DD,23,4F3
330 DATA DD,23,DD,23,C1,0B,79,B0,3F5
340 DATA 20,D0,C1,0B,79,B0,20,C5,3CA
350 DATA C9,23,FD,7E,00,3D,28,E4,3B0
360 DATA FD,77,00,13,FD,7E,01,3D,340
370 DATA 28,05,FD,77,01,18,CE,D1,359
380 DATA E1,DD,7E,03,DD,46,00,DD,43F
390 DATA 77,00,DD,73,01,DD,72,02,319
400 DATA DD,70,03,DD,75,04,DD,74,3F7
410 DATA 05,18,BB,00,00,00,00,00,0D8
420 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
```

```
10 'RELOGEMENT DE LA ROUTINE          [1716]
20 ADR=&8000                          [628]
30 MEMORY ADR-1:LOAD"TRI.RSX",ADR     [649]
40 RESTORE 90                         [723]
50 FOR I=1 TO 11                      [314]
60 READ A,N:A=A+ADR:N=N+ADR:GOSUB 1   [1870]
10
70 NEXT I                             [375]
80 CALL ADR:GOTO 160                  [517]
90 DATA 1,&0E,4,&0A,14,&16,17,&1E,2   [2841]
0,&2F,41,&AD,48,&AB,55,&AF
100 DATA 59,&AD,64,&AB,98,&8F         [1399]
110 N$=HEX$(N)                        [652]
120 WHILE LEN(N$)<4:N$="0"+N$:WEND    [2002]
130 POKE A,VAL("&"+RIGHT$(N$,2))      [920]
140 POKE A+1,VAL("&"+LEFT$(N$,2))     [1706]
150 RETURN                            [555]
160 'DEBUT NORMAL DU PROGRAMME        [1752]
170 'SI P EST LE NOMBRE D'ELEMENTS    [1549]
DU
180 'TABLEAU ET SI CELUI-CI S'APPEL   [2549]
LE
190 'T$() ALORS POUR LE TRIER :       [2318]
200 '   |INIT,P                       [756]
210 '   |TRI,@T$(1)                   [1001]
```

*Dans cet exemple, on a : **T$ (0) = "SALUT"**. Ainsi, il n'est plus nécessaire de manipuler les chaînes elles-mêmes, mais l'ADRESSE de celles-ci et d'en changer la place dans la table. Après retour au basic, le tableau est trié, bien que les chaînes n'aient pas changé de place en mémoire. C'est en partie la puissance du procédé qui permet la rapidité du tri.*

***Routine système &BCD1** installant les extensions, est la seule routine système utilisée. D'où une totale compatibilité aux modèles 464/664/6128.*

```
                        ORG  0A000H
                        LOAD 0A000H
A000 010EA0             LD   BC,EXT
A003 210AA0             LD   HL,MEM
A006 CDD1BC             CALL 0BCD1H        ;INSTALLE EXTENSIONS
A009 C9                 RET
             MEM:       DEFS 4
A00E 16A0    EXT:       DEFW MOT
A010 C31EA0             JP   INIT
A013 C32FA0             JP   STRI
A016 494E49D4 MOT:      DB   "INI",'T'+80H
A01A 5452C9             DB   "TR",'I'+80H
A01D 00                 DB   0
A01E FE01    INIT:      CP   1             ;1 PARAMETRE?
A020 C0                 RET  NZ
A021 DD5E00             LD   E,(IX+0)
A024 DD5601             LD   D,(IX+1)
A027 1B                 DEC  DE
A028 21ADA0             LD   HL,N
A02B 73                 LD   (HL),E
A02C 23                 INC  HL
A02D 72                 LD   (HL),D        ;N=NBRE D'ELEMENTS
A02E C9                 RET
A02F 21ABA0  STRI:      LD   HL,DEBT
A032 73                 LD   (HL),E
A033 23                 INC  HL
A034 72                 LD   (HL),D        ;RECUPERATION POINTEUR
A035 FD21AFA0           LD   IY,LEN
A039 ED4BADA0           LD   BC,(N)        ;RECUPERE NBRE ELEMENTS
A03D C5      BOUCLE:    PUSH BC            ;SAUVEGARDE CPT2
A03E DD2AABA0           LD   IX,(DEBT)     ;INIT POINTEUR
A042 C5      TRI:       PUSH BC            ;SAUVEGARDE CPT1
A043 DD7E00             LD   A,(IX+0)
A046 DD6E01             LD   L,(IX+1)
A049 DD6602             LD   H,(IX+2)
A04C DD4603             LD   B,(IX+3)      ;RECUPERE ADRESSES
A04F DD5E04             LD   E,(IX+4)      ;ET LONGUEURS DES
A052 DD5605             LD   D,(IX+5)      ;CHAINES DU TABLEAU
A055 E5                 PUSH HL
A056 D5                 PUSH DE            ;SAUVEGARDE ADRESSES
A057 FD7700             LD   (IY+0),A
A05A FD7001             LD   (IY+1),B      ;SAUVEGARDE LONGUEURS
A05D 1A      TEST:      LD   A,(DE)        ;COMPARAISON DES
A05E 9E                 SBC  A,(HL)        ;DEUX CHAINES
A05F 2818               JR   Z,ENCORE      ;SI EGALES ALORS ENCORE
A061 FA8FA0             JP   M,ECHANGE     ;SI SUP. ALORS ECHANGE
A064 D1      RIEN:      POP  DE            ;SINON RIEN
A065 E1                 POP  HL
A066 DD23    ED:        INC  IX
A068 DD23               INC  IX
A06A DD23               INX  IX            ;INCREMENTE POINTEUR
A06C C1                 POP  BC
A06D 0B                 DEC  BC            ;DECREMENTATION CPT1
A06E 79                 LD   A,C
A06F B0                 OR   B
A070 20D0               JR   NZ,TRI
A072 C1                 POP  BC            ;SI CPT1=0 ALORS
A073 0B                 DEC  BC            ;DECREMENTE CPT2
A074 79                 LD   A,C
A075 B0                 OR   B
A076 20C5               JR   NZ,BOUCLE     ;SI CPT2=0 ALORS
A078 C9                 RET                ;RETOUR AU BASIC
A079 23      ENCORE:    INC  HL
A07A FD7E00             LD   A,(IY+0)
A07D 3D                 DEC  A             ;SI MOT1 TERMINE
A07E 28E4               JR   Z,RIEN        ;ALORS RIEN
A080 FD7700             LD   (IY+0),A
A083 13                 INC  DE
A084 FD7E01             LD   A,(IY+1)
A087 3D                 DEC  A             ;SI MOT2 TERMINE
A088 2805               JR   Z,ECHANGE     ;ALORS ECHANGE
A08A FD7701             LD   (IY+1),A
A08D 18CE               JR   TEST          ;SINON RE-TEST
A08F D1      ECHANGE:   POP  DE
A090 E1                 POP  HL            ;RECUPERE ADRESSES
A091 DD7E03             LD   A,(IX+3)
A094 DD4600             LD   B,(IX+0)
A097 DD7700             LD   (IX+0),A
A09A DD7301             LD   (IX+1),E
A09D DD7202             LD   (IX+2),D
A0A0 DD7003             LD   (IX+3),B
A0A3 DD7504             LD   (IX+4),L      ;ECHANGE ADRESSES
A0A6 DD7405             LD   (IX+5),H      ;ET LONGUEURS
A0A9 18BB               JR   ED            ;ON RECOMMENCE
A0AB 0000    DEBT:      DB   0,0           ;DEBUT TABLE
A0AD 0000    N:         DB   0,0           ;NOMBRE D'ELEMENTS
A0AF 0000    LEN:       DB   0,0           ;LONGUEURS CHAINES
                        END
```



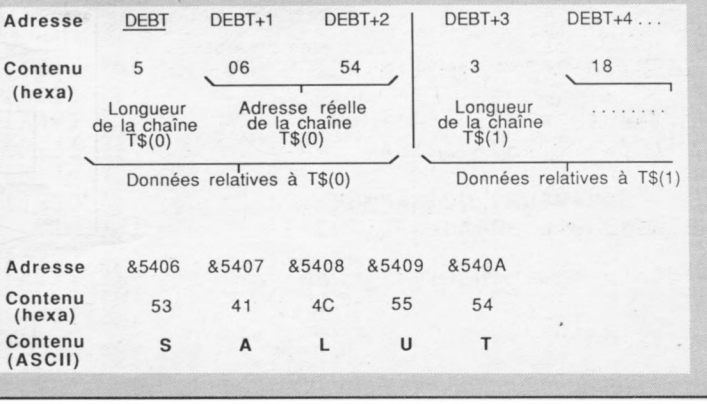
TRI

```
10 'PROGRAMME DE DEMONSTRATION                [1626]
20 MEMORY &9FFF:LOAD"TRI.RSX":CALL            [3777]
&A000:'INSTALLATION DE LA ROUTINE
25 DIM T$(100),B$(100)                        [961]
30 MODE 1:BORDER 26:INK 0,26:INK 1,           [3564]
0:INK 2,2:INK 3,6:PAPER 0
40 PEN 2                                      [548]
50 PRINT" DEMONSTRATION SUR TRI DE            [2822]
100 ELEMENTS"
60 PRINT                                      [361]
70 PRINT:PEN 1                                [943]
80 PRINT" L'ORDINATEUR VA GENERER A           [2504]
LEATOIREMENT"
90 PRINT"LES 100 ELEMENTS ALPHABETI           [3548]
QUES D'UN"
100 PRINT"TABLEAU APPELE T$()."               [2589]
110 PRINT                                     [361]
120 PRINT" APRES AVOIR AFFICHE A L'           [3303]
ECRAN LE"
130 PRINT"CONTENU DU TABLEAU AINSI            [2917]
CONSTITUE,"
140 PRINT"IL ATTENDRA QUE VOUS AYEZ           [3843]
 APPUYE SUR"
150 PRINT"UNE TOUCHE POUR COMMENCER           [4300]
 LE TRI"
160 PRINT:PEN 3                               [941]
170 PRINT" DANS UN PREMIER TEMPS,LE           [1766]
 TRI SERA"
180 PRINT"EFFECTUE EN BASIC ET L'OR           [2547]
DINATEUR"
190 PRINT"AFFICHERA LES ELEMENTS TR           [2597]
IES A L'ECRAN."
200 PRINT:PEN 2                               [938]
210 PRINT" PUIS,DANS UN DEUXIEME TE           [2156]
MPS,LES MEMES"
220 PRINT"ELEMENTS SERONT TRIES PAR           [4065]
 LA ROUTINE DE"
230 PRINT"TRI EN LANGAGE MACHINE ET           [3080]
 AFFICHES"
240 PRINT"COMME PRECEDEMENT DANS L'           [3986]
ORDRE"
250 PRINT"APLHABETIQUE."                      [1170]
260 PRINT:PEN 1                               [943]
270 PRINT" POUR DEMARRER LES TRIS A           [2734]
PPUYER SUR UNE"
280 PRINT"TOUCHE A CHAQUE ETAPE."             [2408]
290 GOSUB 660                                 [881]
300 'GENERATION DU TABLEAU                    [1412]
310 CLS                                       [91]
320 FOR I=1 TO 100                            [326]
330 L=INT(RND*8)+1                            [1458]
340 FOR J=1 TO L                              [789]
350 T$(I)=T$(I)+CHR$(65+INT(RND*26)           [1883]
)
360 NEXT J                                    [370]
370 B$(I)=T$(I)                               [804]
380 NEXT I                                    [375]
390 'TRI BASIC                                [489]
400 PEN 3                                     [547]
410 GOSUB 700                                 [937]
420 CALL &BB18:CLS                            [1057]
430 FOR I=1 TO 99:X=I                         [603]
440 FOR J=I+1 TO 100                          [1195]
450 IF B$(X)>B$(J) THEN X=J                   [1072]
460 NEXT J                                    [370]
470 IF X=I THEN 490                           [1009]
480 Z$=B$(I):B$(I)=B$(X):B$(X)=Z$             [2066]
490 NEXT I                                    [375]
500 I=1                                       [423]
510 FOR L=1 TO 25                             [524]
520 FOR C=2 TO 29 STEP 9                      [588]
530 LOCATE C,L:PRINT B$(I)                    [1649]
540 I=I+1                                     [444]
550 NEXT C,L                                  [337]
560 CALL &BB18                                [389]
570 'TRI LM                                   [264]
580 PEN 2                                     [548]
590 GOSUB 700                                 [937]
600 CALL &BB18:CLS                            [1057]
610 |INIT,100:'INITIALISATION NBRE            [3650]
D'ELEMENTS
620 |TRI,@T$(1):'ET TRI DU TABLEAU            [1369]
630 GOSUB 700                                 [937]
640 CALL &BB18                                [389]
650 CLS:PEN 1:END                             [424]
660 'COMPTEUR ALEATOIRE                       [1550]
670 CLEAR INPUT                               [184]
680 WHILE INKEY$="":Z=RND:WEND                [2250]
690 RETURN                                    [555]
700 'AFFICHAGE TABLEAU                        [1364]
710 CLS:I=1                                   [243]
720 FOR L=1 TO 25                             [524]
730 FOR C=2 TO 29 STEP 9                      [588]
740 LOCATE C,L:PRINT T$(I)                    [1851]
750 I=I+1                                     [444]
760 NEXT C,L                                  [337]
770 RETURN                                    [555]
```

ADDITIF TECHNIQUE

Astuce de programmation

La structure de stockage des tableaux en mémoire, permet ici d'éviter toute manipulation de chaînes alphanumériques. En effet, pour un tableau ***T$(N)****, la connaissance d'une seule adresse (passée comme paramètre par le basic à l'appel de la routine) suffit pour connaître toutes les chaînes de* ***T$(N)****. C'est l'adresse de début de table appelée DEBT.*



3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

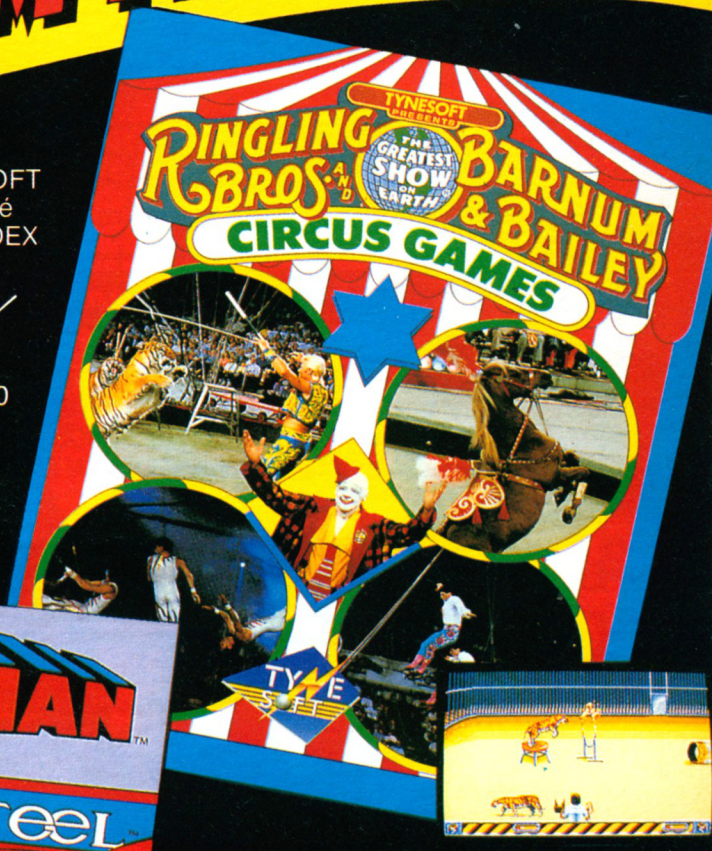


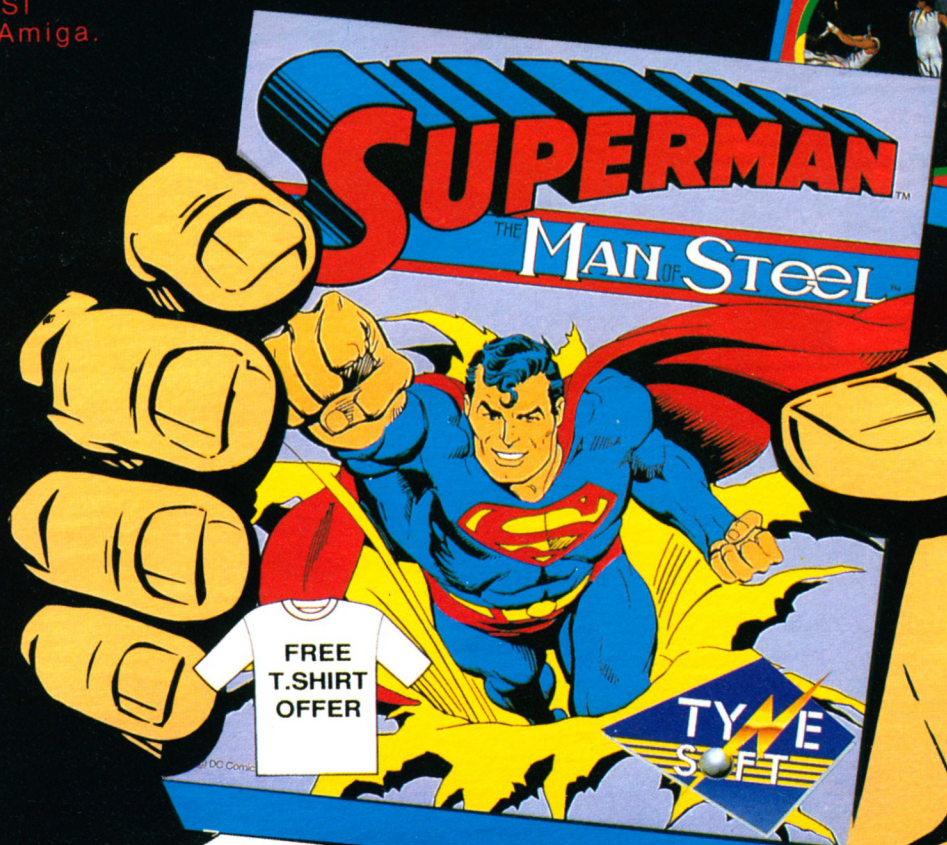
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tel. (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST et Amiga.





SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.



TYNESOFT

TYNESOFT
COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate,Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE. Tel: (091) 414 4611

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

OPERATION WOLF











OPERATION WOLF

RÉVENDEURS
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNÉE COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'ÉDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

ocean

Licensed from © Taito Corp. 1988

TAITO COIN-OP

Une recréation parfaite du Numéro 1 des jeux d'arcade au palmares 1988 – 6 niveaux d'action palpitante s'animent sur l'écran de votre micro-ordinateur. Seul un tir précis et rapide vous permettra de vous acquitter de cette mission qui vos entrane dans des jungles étouffantes et des forteresses ennemies et dans laquelle vous tentez de délivrer les prisonniers et d'assurer leur evasion. Vous y retrouverez toutes les caractéristiques du jeu d'arcade original – réapprovisionnement du chargeur, bouteilles d'énergie, munitions cachées, grenades à fusées et bien d'autres choses encore.

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

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

OFFRES DE NOEL GENERAL POUR AMSTRAD CPC

Lecteur cassettes DATA RECORDER + cable pour CPC 6128	249F
2 joysticks PRO 500 + doubleur de joystick	295F
2 joysticks QUICKSHOOT II + doubleur de joystick	195F
Serveur Minitel AMSERV pour CPC	395F
Emulateur Minitel MENTEL pour CPC	395F
2 rames de papier listing blanc 11 pouces	95F
2 boites rangement MEDIABOX POSSO (capacité 100 disq. 3")	238F
Lot de 3 rubans pour IMP. CITIZEN 120D	150F
Lot de 3 rubans pour IMP. AMSTRAD DMP 2160	150F
Lot de 3 rubans pour IMPRIMANTE PCW	180F
Lot de 3 rubans autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer tête imprimante	79F
Socle orientable MONIBASE pour moniteur CPC	195F
Filtre écran en micromailles pour CPC 464 et 6128 couleur	179F
10 cassettes C20 MICRO	50F
Antenne TV 2 brins téléscopique intérieure pour tuner STATION MICRO	79F
Antenne électronique TV amplifiée 32dB intérieure pour TUNER STATION MICRO AMSTRAD	295F

Amis clients, nous vous remercions pour votre fidélité et vous souhaitons un joyeux noël. Merci également à AMSTRAD pour la fabrication de ces machines qui font le plaisir de centaines de milliers de passionnés.

VENTE AUX COLLECTIVITES VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier. Consultez nous.

Offres Spéciales RETOUR AMSTRAD EXPO

QUANTITÉS LIMITÉES - Matériels déballés pour exposition. Environ 20 heures de fonctionnement. Mêmes garanties que le matériel neuf.

CPC 464 MONOCHROME	1590 F
CPC 464 COULEUR	2590 F
CPC 6128 MONOCHROME	2590 F
CPC 6128 COULEUR	3590 F
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D	1450 F
IMPRIMANTE AMSTRAD DMP 2160	1550 F

OPERATION CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1

Une exclusivité GENERAL ! Nous sommes en mesure de vous proposer le CPC 464 sans son moniteur, mais avec l'adaptateur Péritel qui permettra de le brancher sur votre téléviseur familial. Grace à cette proposition, nous obtenons un CPC 464 à un prix absolument et définitivement imbattable. Le CPC 464 reste et demeure l'appareil d'initiation à l'informatique par exellence et, par l'adjonction ultérieure d'un lecteur de disquettes, une utilisation professionnelle peut être envisagée.

CPC 464 sans moniteur + Adaptateur Péritel MP1 **1290F**

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange :

1990F

AMSTRAD STUDIO 100

Dimensions

Unité centrale : L 41 cm, H 37 cm, P 43 cm

Enceintes : L 24 cm, H 37 cm, P 17 cm

Amplificateur

Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)

Distorsion : 0,5 %

Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique

Basses : 100 Hz ± 10 dB

Medium : 1 kHz ± 10 dB

Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne disque

Transmission par courroie

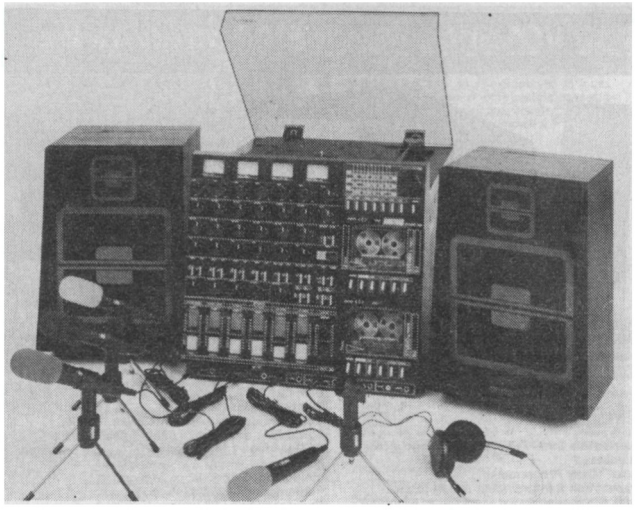
Vitesse 33-45 tours

Fluctuation : 0,1 %

Tuner

FM 87- 198 MHz, sensibilité 5 microvolts

PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts



GO 145- 290 kHz, sensibilité 500 microvolts

Mixage des entrées

6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono

Entrée auxiliaire sur prises RCA

Réglage des entrées :

Commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette

Réducteur de bruit

Niveau

Egaliseurs grâves, medium et aigus

Sorties

2 voies de sortie ligne (paires de prises RCA)

Platines cassettes

1 : 4 pistes play-back/enregistrement

2 : 2 pistes play-back/enregistrement

Système automatique de musique en continu

Compteur

Contrôle de vitesse

CADEAU



MINI TV 12cm

Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

CHAINE STUDIO 100 + CADEAU MINI TV 12 cm

3990F

A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm · Standard SECAM · Canaux UHF 21 à 69 · Canaux VHF 1 à 6 · 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ · Chargement frontal · Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales · Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms · Audio : prise Péritel · Vidéo : prise Péritel · Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt · Sélection des programmes · Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm · Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V · 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm · Standard SECAM · Canaux UHF 21 à 69 · Canaux VHF 1 à 6 · 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ · Chargement frontal · Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales · Tuner 32 chaînes préréglables · 6 enregistrements programmables sur 14 jours · Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms · Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt · Volume · Sélection des programmes · Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

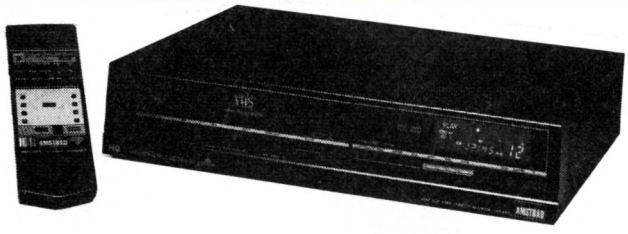
Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales
Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V · 50 Hz
Consommation : 34 watts

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 18 mensualités de 232,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 899,60 F - TEG 18,72 %

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

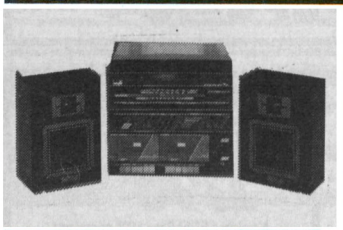
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arrêt autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

. Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX-100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS (10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 86,5 - 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 - 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.
La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

• l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
• le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
• la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

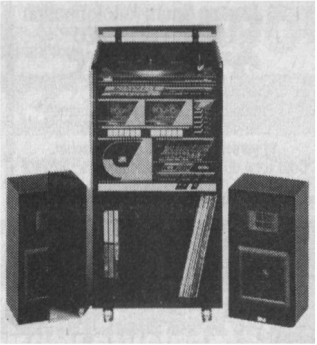
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

• le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
• l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
• la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !



CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V - 50 Hz

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU



1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE

CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

• le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
• la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
• l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,



• le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
• la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
• la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V - 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 - 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 - 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 - 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX-500
• Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
• Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
• Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition
MX-300
• Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
• Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464



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

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 — 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.

Graphiques : 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 "QWERTY", 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, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

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

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

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

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

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
1790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant
+ 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 JEUX + 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 464, vous pouvez acquérir le TUNER TV qui transforme votre AMSTRAD en téléviseur pour 995F

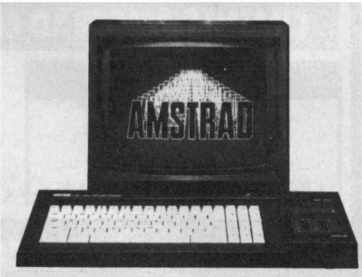
ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

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.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier, classique de type QWERTY, 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. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire.

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR MONOCHROME
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation
+ 1 MANETTE DE JEU
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128
+ MONITEUR COULEUR
+ 50 Jeux ou Cours Autoformation
+ 1 MANETTE DE JEU
3790F TTC
A crédit CETELEM : 290F comptant
+ 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 6128, vous pouvez acquérir la fabuleuse imprimante CITIZEN 120 D au prix de 1450F

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE : Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous avons inclus le lecteur de disk et le moniteur dans le CPC 6128.

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une manette de jeu.
3) une assistance téléphonique 90 jours.
4) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
5) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
6) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
8) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
9) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD CPC 464 et CPC 6128

CADEAU : pour l'achat d'une imprimante pour CPC, Traitement de Texte TEXTOMAT

Offre Spéciale VECTORIA 3D
Puissant logiciel graphique de dessin en 3D
190F au lieu de 490 F, pour l'achat groupé avec un des imprimantes ci-dessous.

STAR LC 10 COULEUR

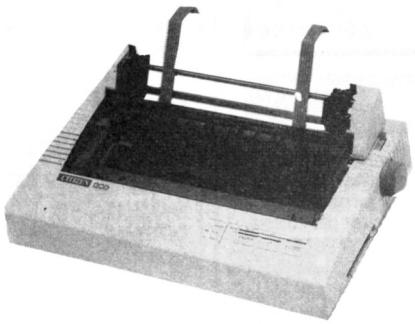


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2795F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans, sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité lmisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10

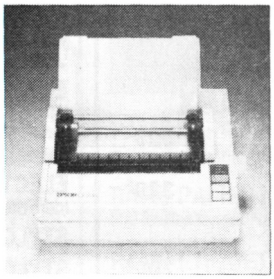


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

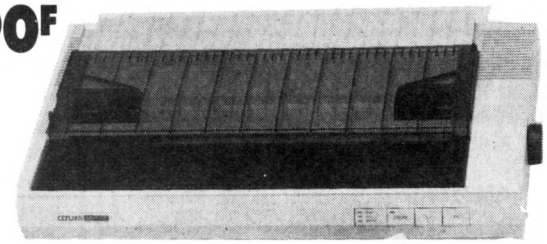
2490F



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.

CITIZEN MSP 15 E

3990F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

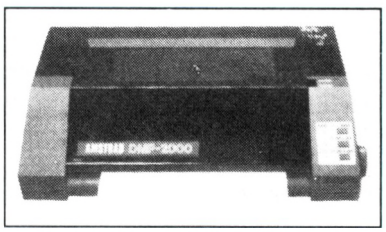
3995F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu côuteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

1° **Marque CTS** avec boitier vinyl contenant 10 disquettes avec pochettes et étiquettes ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 14,95 F**

2° **Marque GENERAL** en boitier plastique individuel avec étiquettes et jaquettes ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 15,95 F**

3° **Marque AMSOFT** en boitier carton individuel avec étiquette ..... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 16,90 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD **1690F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 ..... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 ..... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 ..... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 ..... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 ..... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 ..... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 ..... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 ..... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 ..... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 ..... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 ..... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

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

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES GENERAL

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement. Les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes. Il ne s'agit pas de disquettes en vrac. Marque à notre choix selon arrivages.

OFFRE BUDGET CPC N° 1 489F
Pour 25 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139F = 489F
soit la disquette 3 P DD : 14F pièce

OFFRE BUDGET CPC N° 2 850F
Pour 50 disquettes + coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175F =850F
soit la disquette 3 P DD : 13,50F pièce

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 ..... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXA,DECIMAL,OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonctions utilitaires pour AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 ..... **790F**
L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CREATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOP **1090F**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciel, Ere etc.). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins en utilisant la résolution graphique maximale pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur cassette ou disquette.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **299F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES POUR TECHNIMUSIQUE **100F**

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

SYNTHÉ DK TRONICS **390F**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4 w et 2 hauts-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera toujours l'inimitable accent anglais.

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

LP1 AMSTRAD **290F**
Ce crayon optiqe très simple d'emploi avec son logiciel graphique sur cassette vous permettra de vous servir de votre écran comme d'une feuille de papier à dessin. Le LP1 ne fonctionne que sur le CPC 464 couleur.

ELECTRIC STUDIOPEN 464 ..... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 ..... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX



QUICK SHOT 1 ..... **69F**
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.



QUICK SHOT 2 ..... **89F**
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.

QUICK SHOT 2 TURBO **139F**
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX **149F**
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

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

GENERAL STICK **270F**
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA **495F**
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA **695F**
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN **1190F**
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC **450F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC **580F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC **680F**
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... **1490F**
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus **1990F**
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... **2750F**
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 ..... **1290F**
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

MERCITEL CPC 2 ..... **2590F**
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

MERCITEL CPC 2 R **3390F**
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSE CLAVIER 464	70F
HOUSSE CLAVIER 664	70F
HOUSSE CLAVIER 6128	70F
HOUSSE MONITEUR monochrome	70F
HOUSSE MONITEUR COULEUR	80F
HOUSSE CLAVIER 8256	70F
HOUSSE MONITEUR 8256	85F
HOUSSE UNITE DISQUETTE	55F
HOUSSE DPM 2000	80F
HOUSSE LX 80	80F
HOUSSE CENTRONICS	80F
HOUSSE OKIMATE 20	80F
HOUSSE FUJI PD 80	80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ **69F**
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ **99F**
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm **85F**
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

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

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

CABLE FD1 ..... **175F**
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC **60F**
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 ..... **135F**
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

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

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK **70F**

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI **60F**

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT **99F**
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 ..... **95F**
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" **149F**
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB **135F**
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE **195F**
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

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

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**

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

FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 ..... **160F**

pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 ..... **190F**

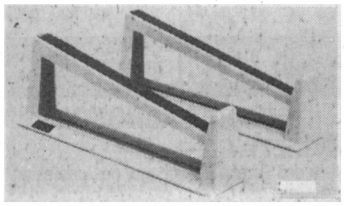
pour 464 et 6128

Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**

Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **139F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

BOITES DE RANGEMENT

DD 14 ..... **29F**

Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 ..... **29F**

Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

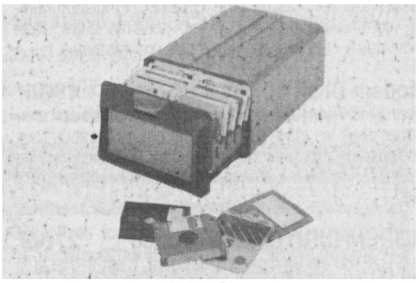
DS 40L sans clé **69F**

DS 40L avec clé **139F**

Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**

Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**

YA 6090 avec clé **175F**

Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**

Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**

Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**

Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **499F**

Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboitable dans le port d'extension. Permet d'acceder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**

Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboitable dans le port d'extension. Permet d'acceder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**

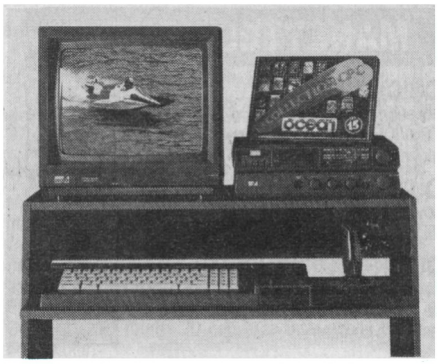
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboitable dans le port d'extension. Permet d'acceder au CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :

UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;

UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;

15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS

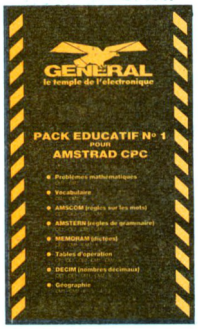
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.

Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**

Cadeau GENERAL : COURS AUTOFORMATION CPC SUR DISQUETTE 3 POUCES

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).

295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITES : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128

195F au lieu de 345F

LES CPC VERSIONS PERSONNALISÉES GENERAL

A CPC 6128 COULEUR + TUNER PAL/SECAM TETRAN **4790F**

B CPC 6128 COULEUR + SYNTHE TECHNIMUSIQUE **4085F**

C CPC 6128 COULEUR + IMP. CITIZEN 120D **5290F**

D CPC 6128 COULEUR + SOURIS AMX **4290F**

E CPC 6128 COULEUR + LECTEUR DISK FD1 ..... **5290F**

F CPC 6128 + IMP. AMSTRAD DMP 2160 ..... **5290F**

G CPC 464 COULEUR LECTEUR DISK DD1 ..... **3490F**

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'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 oppprime. 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 racé de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'éditeur 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/performance 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 GAULDRON 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 mitrailletta, 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. Manifique 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 éblouissant.

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 tobogans 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'acquéreront 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 mènera 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 cher 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 seller 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 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'appreintsage 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 décolages. 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 mitrailllette 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, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD 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 stratégie 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.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 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 **295 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 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 realisé.

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, dé 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 repertorier 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'interêt 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 conserve sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprime 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. 8648 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'ou 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 paramétrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorite 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 preferes. 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 protèges 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.

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 cartés, 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 cuillerées 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 progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 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 **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spécialisée 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 **295 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 **295 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 **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 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 **295 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), equations et inequations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 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 **295 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 **295 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 **295 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.

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 verticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célèbré, 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 connaître.

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.

NOUVEAUTES LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX D'ARCADE

ARKANOÏD
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Sans commentaire. Le meilleur jeu d'arcade sur CPC. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse jamais.

ARKANOÏD II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Casse-brique original avec dédoublement de balle. Raquette grossissante ou rétrecissante et plein d'effets spéciaux. Beaucoup vendu. Un des meilleurs casse-briques sur CPC.

BEYOND THE ICE PALACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'échelle et de plateau. Très traditionnel et intéressant à jouer.

BIONIC COMMANDO
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Genre de jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extra-terrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu réellement original.

BOB WINNER
Cassette **150 F** Disquette **210 F**
Jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Les types de luttes auxquels vous devez vous soumettre vont de la savate au Kung Fu et votre joystick sera soumis à rude épreuve. L'animation et les couleurs sont excellentes, de même que la multiplication des mouvements. Un des meilleurs jeux sur CPC.

BUBBLE BOBBLE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
L'éditeur a réalisé le chef-d'œuvre "Arkanoïd". Bub et Bob, deux brontosaures, se déplacent dans 100 salles différentes. Beaucoup d'ennemis. Très original. Couleurs et graphismes superbes. Personnages très facile à manipuler. Un des meilleurs jeux sur CPC.

CHARLIE CHAPLIN
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu d'arcade où Charlie Chaplin entre dans 7 tableaux de la vie courante.

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film d'action. Cette nouvelle version est une nouvelle aventure à vous couper le souffle.

FIRE AND FORGET
Cassette **129 F** Disquette **169 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master, la super auto qui déblaye tout sur son passage. Vous devez détruire des chars, des mines, des hélicos, des blockhaus etc... Beaucoup de tir en perspective, on peut jouer à deux simultanément. Très bon pour se défouler.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Animation, graphisme, bruitage, voix digitalisées. Du même niveau que le Manoir de Morteville. On peut même jouer à ce jeu à quatre, et si vous ne voulez pas vous faire tuer par le dragon, évitez de le réveiller.

HIGH EPIDEMY
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
A travers une ville décimée par une terrible épidémie, vous devez accomplir votre devoir, vacciner les derniers survivants avant qu'ils ne se transforment en affreux monstres. High Epidemy est un jeu d'action qui ne vous laissera aucun répit.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Vous commandez un destroyer et vous voilà durant la guerre mondiale, en train d'escorter un convoi de navires alliés vers Mourmansk. A vous d'arriver avec le moins de pertes possibles, malgré les sous-marins, avions et cuirassés ennemis. Scénario très intelligent.

HOT SHOT
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade futuriste, mélangant combat et flipper électronique. 5 niveaux différents, 5 jeux différents. Vous devez gagner pour survivre.

IKARI WARRIORS
Cassette **120 F** Disquette **150 F**
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général détenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer à deux. Grand classique.

IMPACT
Cassette **120 F** Disquette **190 F**
Casse briques redefinissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 écrans différents. Jeu très complet.

LA PANTHERE ROSE
Disquette **205 F**
Elle est majordome dans une splendide demeure. La nuit, elle cambriole. L'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation. Bonne musique.

MASTER OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Heman doit retrouver 8 accords en vu d'activer la clef cosmique et sauver la terre de Skeletor. Le personnage tire à la manière de Gauntlet. Très beau graphisme pour un jeu bien connu.

MICKEY MOUSE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Beaucoup d'épreuves vous attendent. Vous êtes armé d'un pistolet à eau et d'un maillet et lutter contre les monstres qui hantent le chateau de Disneyland. Jeu solidement conçu et de grande qualité graphique.

NIGHT RAIDER
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
A travers ce logiciel, vous rencontrez tous les aspects d'une grande bataille, stratégie, simulation, action. Le réalisme du graphisme vous permet toutes les manœuvres. Votre but : détruire le Bismarck à bord de votre bombardier.

OVERLANDER
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Genre de Mad Max. Vous avez un véhicule qui, armé jusqu'aux dents, transporte des marchandises entre les différentes villes. Mais les routes sont très mal fréquentées en l'an 0. Pourrez-vous survivre ? Très intéressant.

OFF SHORE WARRIOR
Cassette **150 F** Disquette **190 F**
Super jeu d'arcade et de simulation d'Off Shore. Ce jeu, dans le style des arènes nautiques, aux dimensions impressionnantes peut vous apporter la gloire ou la mort.

PREDATOR
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous vous battez seul en pleine jungle contre d'innombrables soldats ennemis et contre des animaux sauvages, avec des fusils et des grenades. Scrolling horizontal. La tableau du haut affiche les scores. Nombreux tableaux, beau graphisme. En quelques sorte un Must.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Vous pilotez un scooter de l'espace et vous êtes engagé dans une course sur un circuit bordé de pylones. Un rail électronique permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terraser d'un coup de laser. Très violent et très sportif. Spectaculaire également.

SUPER HANG ON
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Rappelant le super jeu de café de course de moto, vous en retrouverez le graphisme et la vitesse. 4 pistes différentes, 4 niveaux vous permettent de concourir à plus de 280 km/h sur tous les continents..

TARGET RENEGADE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
En combattant, frayez-vous un chemin à travers les allées sombres, les parking et affrontez les infames skinheads et autres bandes terrifiantes. Tout ceci vous conduira vers M. Big et l'ultime affrontement. Le réalisme des graphismes et de l'animation vous font vivre une course effrené pleine de rebondissement..

1943
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Au cœur de la 2e guerre Mondiale, au large des côtes des îles Midway, face aux japonais. Vous êtes aux commandes d'un magnifique P38 disposant de 6 armes secrètes. Vous allez pouvoir revivre cette bataille contre le cuirassé Yamato. Célèbre.

LES JEUX D'AVENTURE

ANNEAU ZENGARA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Magnifique jeu d'aventure graphique. Votre rôle est de fabriquer le plus vite possible un vaccin contre la folie.

BOBO
Disquette **220 F**
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou qui ne pense qu'à s'évader. Vous êtes ce dernier. Vous vivez la vie de prison, ses corvées etc... Au terme de différentes épreuves, vous devez vous évader. Vous êtes repris et vous êtes mis dans une cellule où tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons, pour qu'ils cessent de ronfler. Très amusant.

CRASH GARRET
Disquette **230 F**
Vous êtes un anti héros et c'est une sorte de jeu de rôle, où vous devez choisir différentes options. Nombreuses aventures et intrigues. Ere Informatique nous a gratifié d'un excellent soft en français.

CONSPIRATION
Cassette **160 F** Disquette **195 F**
Ce logiciel est une grande ballade à travers l'histoire des Chouans, désireux de restaurer la royauté en France. Vous aussi, vous devez choisir entre le roi et la révolution. Serez vous espion du roi ou héros de la révolution. Le superbe graphisme vous fait revivre cette époque mouvementée.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Vous dirigez 4 héros qui chacun ont des pouvoirs différents. Jeu de donjons, dragons, énigmes, clefs, trésors, amulettes, etc... Un des Best Seller sur CPC.

GUADALCANAL
Cassette **105 F** Disquette **159 F**

HURLEMENT
Disquette **180 F**
Tiré du célèbre film d'horreur, vous retrouvez les principaux acteurs. A vous de retrouvez les malfaiteurs, qui ont attaqué un fourgon chargé de lingots d'or. Le graphisme en 3 dimensions est fantastique.

IMPOSSIBLE MISSION II
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Atombendeur, le savants fou, veut détruire l'humanité. vous avez 8 heures pour le neutraliser. Nombreux tableaux, actions très sportives. On ne s'ennuie pas. Très bon graphisme. Encore un chef-d'œuvre de chez Epyx.

L'ANGE DE CRISTAL
Cassette **160 F** Disquette **229 F**
Il s'agit de la suite du fabuleux Crafton et Xung. Crafton l'androïde et Xung le podocephale sont envoyés sur une planète pour une nouvelle mission. Vous retrouverez les graphismes, animations et bruitages du premier logiciel. Beaucoup de tableaux et pas mal de stratégie.

LA CHOSE GROTEMBURG
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Grand jeu d'aventure graphique, qui vous amène dans un univers hostile où l'humour et l'horreur s'affrontent et où votre sens de la déduction sera mis à rude épreuve. A vous de découvrir pourquoi les habitants du village meurent les uns après les autres.

LA MARQUE JAUNE
Cassette **260 F** Disquette **299 F**
La fameuse BD avec Blake et Mortimer. Intrigue policière, aventures en tout genre. D'ailleur, le BD est jointe au logiciel. Nombreux tableaux. Excellente sonorisation, pas mal de jeux pas trop compliqués. Un logiciel assez facile.

LA MASCOTTE
Disquette **115 F**
Fifi, la mascotte du régiment, est perdue. Il vous faut la retrouver. Dans la même veine qu'Astérix et Blueberry, les tous jeunes apprécieront beaucoup ce jeu pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT I
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Fondé sur la célèbre BD de F. Bourgeon, ce jeu d'aventures fait surtout penser à un jeu de rôle. Une aventurière et un marin breton parcourent le monde. L'une pour retrouver son titre et l'autre son honneur. Ils vont traverser des pays étrangers peuplés de créatures hostiles. C'est un programme très agréable et pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT II
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
C'est la suite du I. Nous sommes en Afrique. Le jeu est beaucoup plus difficile. On ne sait pas toujours où on en est, sauf lors de la mort de l'un des personnages, qui vous indique que vous avez échoué quelque part.

MACH 3
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez sauver votre fiancée ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de robots etc.. Loriciel, le grand editeur français a signé là un logiciel de qualité. Au moins aussi bon que Sapiens.

MASTERS OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Jeu d'aventure graphique tiré du film et de la célèbre bande dessinée. Gremlins, la maison d'édition bien connue, vous emmènera dans des aventures très variées. Ce jeu est à recommander pour les plus jeunes.

MEWILO
Disquette **220 F**
Vous êtes para-psychologue et vous devez lutter contre un zombi qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore réalisé un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous pénétrez dans l'univers créole. Beaucoup d'atmosphère.

OVERLANDER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Les radiations du soleil ont detruit la surface de la terre. Votre rôle est de relier les dernières cités par les derniers autoroutes et réseaux souterrains restant.

PIRATES
Disquette **169 F**
Simulation extraordinaire de l'armada espagnole du 17e siecle. Vous decidez d'operer des raids sur les galions chargés de trésors. Grâce aux merveilleux graphismes, vous naviguez à travers les Caraïbes, pillez les villes, accumulez ou perdez de fabuleuses fortunes.

PLATOON
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous êtes un soldat dans la jungle et des ennemis vous tendent des embuscades. Nombreuses péripéties. Tiré du film d'Oliver Stone, ce logiciel vous fera connaitre de nombreuses aventures. Documentation en français.

QIN
Disquette **255 F**
Jeu d'aventures orientales tout a fait dans la lignée des jeux de Ere. Soit un excellent graphisme, une animation hors pair et un excellent scénario.

RASTAN
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Rastan évolue dans un monde dangereux et doit se battre contre des sorciers aux pouvoirs maléfiques. Le lion crachant du feu, des chauves-souris, des serpents, des morts vivants et bien d'autre monstres.

THE BARD'S TALE
Disquette **229 F**
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandar, le ternfiant sorcier qui s'est emparé de la ville de Shenrae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de rôle, passionnant et excellent graphisme.

THE TRAIN
Cassette **149 F** Disquette **200 F**
Revivez le célèbre film. Emparez vous d'un train ennemi, les allemands vous ont repéré, échappez à la Luftwaffe tout en conduisant la locomotive à vapeur. Superbes graphismes.

TROOL
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

VINDICATOR
Cassette **100 F** Disquette **169 F**
Sur une terre dévastée par des forces étrangères, un homme doit faire face à l'ultime ennemi. Bravant les dangers, se frayant un chemin à travers un décor sauvage rempli de gardiens mutants, arrivera-t-il sain et sauf au sanctuaire du Souverain des Ténèbres ?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
Disquette **210 F**
Adaptation d'après Jules Vernes. Jeu d'arcade, aventures et péripéties en tout genre. On ne s'ennuie pas avec le professeur Otio Von Lidenborck. Les commandes se font essentiellement à la souris. Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines.

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

ATF
Cassette **105 F** Disquette **140 F**
Simulateur de vol en 3D. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez vous sur le territoire ennemi. ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeu tridimensionnels et de stratégie militaire.

CRAZYCARS
Cassette **135 F** Disquette **175 F**
Course de voitures en 3D de style arcade. Ça va très vite et le réalisme des voitures est parfait. De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c'est donné.

F15 STRIKE EAGLE
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
Vous êtes pilote de F15. C'est le plus fabuleux engin de guerre du monde, nombreuses missions. Sur le Golf Persique et la Lybie entre autres. Systèmes d'armes au grand complet. A vous les combats tournoyants et les ressources à Mach II. Le Best Seller des simulateurs de pilotage..

GEE BEE AIR RALLY
Cassette **129 F** Disquette **179 F**
Vous pilotez un avion de course à Reno et vous devez zigzaguer entre des pylones et faire éclater des ballons. Excellente fabrication américaine. Très beau graphisme. Variété quasi infinie de difficultés puisqu'il existe 256 niveaux.

GUNSHIP
Cassette **170 F** Disquette **220 F**
Vous êtes aux commandes du plus puissant hélicoptère de combat l'"Apache AH 64". Vous pilotez, vous combattez en détruisant des chars, tir au missile. Fiche d'identification des différents modèles de chars. Tableau de bord hyper-réaliste. Un vrai bijou.

HUNT RED FOR OCTOBER
Disquette **199 F**
Meilleur jeu de stratégie et de simulation de sous-marins. Vous pilotez le 1er sous-marin soviétique de la nouvelle génération, équipé d'un nouveau système de détection. Votre mission est d'atteindre les USA.

NIGEL MANSEL
Cassette **125 F** Disquette **200 F**
Pilotez la voiture de formule I de Nigel Mansel, maitrisez complètement la voiture et ses possibilités : turbo vitese, trajectoire. La meilleure simulation de course de voiture.

OUTRUN
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Vous pilotez une superbe Testarossa et vous voyagez en compagnie d'une ravissante blonde. Le rêve en quelque sorte. Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient détruire votre précieux jouet. C'est le logiciel le plus vendu du genre. Demandez une démonstration.

ROAD BLASTERS
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Soyez prêt pour un jeu d'action rapide et excellent. Vous partez pour une course où seule votre rapidité au combat vous permettra de survivre. Surveillez les points de contrôles, le plein de carburant sera fait.

SILENT SERVICE
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Simulation de pilotage de sous-marin. On peut naviguer, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, lancer des défis, etc... Les ennemis sont les bateaux et il faut les détruire sans qu'il puisse à leur tous vous couler. Un classique du genre.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200F**
C'est la dernière course dans un monde décadent, les jeux de la Rome antique ressurgissent, avec leur public assoiffé de sang. Vous participez à cette course dont un seul ressortira vivant. Graphismes superbes dans l'espace.

LES SIMULATIONS DE SPORTS

BIVOUAC
Disquette **195 F**
Simulation d'alpinisme. A vos crampons. Différentes courses selon vos compétences. Une des meilleurs simulation de sports à ce jour. Rien ne manque. Ex : piquets, broches à glace, mousquetons, etc.. Très réaliste. A vous l'air des cimes.

DIEUX DE LA MER
Cassette **135 F** Disquette **200 F**
Simulateur de ski nautique. Vous disputez 3 épreuves : le saut, le slalom et les figures. Les règles respectent les règles du ski nautique,.

DALEY THOMSON'S
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Une des meilleures simulations sportives sortie à ce jour. Réalisez votre propres scores dans différentes épreuves : athlétisme, saut à la perche, lancer du poids et disque, javelot, haltérophilie. Séoul est à votre portée.

GRAND PRIX 500 CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Le plus fabuleux logiciel de pilotage de motos. Vous disputez la plupart des grands prix. Votre engin a 4 vitesses, un accélérateur et un frein. Les courses ont lieu sur 9 tours contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs. Le logiciel à posséder actuellement.

GARY LINEKERS SUPER SKILLS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'entraineur d'une équipe de football a mis en place tout un programme d'entrainement qui améliorera votre forme : contrôle de balle, vivacité et précision. Pouvez-vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte.

PETER BEARDSLEY'S FOOT
Cassette **110 F** Disquette **189 F**
Partez avec toutes vos chances dans ce tournoi international qui regroupe les meilleures équipes de football européennes. Très bonne animation, les tacles, dribbles et tirs font la joie des supporters.

STREET FIGHTER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu de combat contre les méchants du monde entier. Vous avez 17 mouvements pour diriger votre personnage, mais les adversaires sont très costauds. Des tas de types de combats possibles. Excellents graphismes.

SUPERSKI
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
4 épreuves de ski de neige : le slalom, la descente, le saut à ski et le géant. Représentation en 3D, mode entrainement ou compétition. Peut se jouer jusqu'à 6 joueurs. Très bon logiciel de l'excellente maison d'édition Microids.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

DES CHIFFRES DES LETTRES
Cassette **200 F** Disquette **260 F**
Ils s'agit ni plus ni moins de l'émission de jeu TV bien connue. Excellent entrainement pour ceux qui veulent passer à la TV. Dans ce jeu également un pendu intégré.

TRIVIAL POURSUIT
Cassette **245 F** Disquette **300 F**
Le célèbre jeu de société sur ordinateur. Jeu de culture generale avec des cartes à tirer et réponses vous faisant avancer, comme un jeu de l'oie. Pour les longues soirées d'hiver.

LES LOGICIELS EDUCATIFS

A LA DECOUVERTE DE L'HOMME
Disquette **195 F**
Découvrez le fonctionnement du corps humain. Logiciel de sciences naturelles très complet. Il est équipé d'un dictionnaire des mots rencontrés. De nombreuses illustrations le rendent intéressant. A partir de 12 ans.

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disquette **195 F**
Classe de 6e et 5e. Ce logiciel emmènera vos enfants à la ferme, dans la forêt, au jardin et à la mer. Nombreux schémas et jeux de questions-réponses.

AU NOM DE L'HERMINE
Disquette **220 F**
Cours d'histoire sur le moyen âge, présenté sous la forme d'un jeu d'aventure. Très bien réalisé.

ENIGME A OXFORD
Disquette **225 F**
Logiciel de perfectionnement à l'anglais, pour les classes de 4e à la seconde. Enigme policière à résoudre. Encore un bon logiciel de chez Coktel Vision.

LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disquette **195 F**
Logiciel de lecture. Le bambin peut éduquer sa mémoire, développer son vocabulaire, mesurer ses performances en vitesse de lecture et faire travailler son imagination. Bon logiciel pour 6 à 8 ans, de chez Coktel Vision.

GEOMETRIE
Disquette **225 F**
Trois options : dessins géométriques dans le plan, études des tranformations dans le plan avec similitude, translation, homothétie, symétrie. Dessin géométrique dans l'espace. Excellent support de cours.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Disquette **175 F**
De 3 à 5 ans.

LA BOSSE DES MATHS
Disquette **195 F**
Programme de 5e sur la géométrie, les calculs décimaux et les fractions. Logiciel présenté sous forme d'un livre d'images animées. Très vivant.

MATH 6e
Disquette **199 F**
Ce logiciel comprend : les 4 opérations, les calculs sur les fractions, les suites proportionnelles, les pourcentages, la symétrie orthogonale, les sommes et différences dans Z.

MATH 5e / 4e
Disquette **199 F**
Logiciels de chez Micro C : algèbre pour la 5e, décomposition des nombres premiers, décomposition d'un entier naturel. Programme de 4e : les rationnels et les équations et inéquations dans R. Math 5e et 4e est très efficace.

OBJECTIF EUROPE
Disquette **195 F**
Logiciel de géographie pour la 4e et la 3e. Il concerne l'Europe agricole, politique, économique, etc... Nombreuses cartes et exercices commentés et corrigés.

OBJECTIF FRANCE
Disquette **195 F**
Logiciel de géographie sur la France. Très complet. Aborde l'agriculture, l'industrie, la politique, etc... Pour les classes de 4e et 3e.

OBJECTIF MONDE
Disquette **195 F**
Climat, faune, flore, etc... Exercices corrigés. Logiciel pour la classe de 6e.

OBJECTIF MONDE II
Disquette **195 F**
Logiciel d'histoire et géo. Vous êtes un homme d'affaires et vous voulez vous établir en Afrique, en Asie et en Amérique Latine. Vous visitez les pays et avec de nombreuses cartes coloriées, vous apprenez la géo et l'histoire de ces pays. Très vivant.

PLAY BAC
Disquette **240 F**
Révision du bac sous forme de questions et réponses pour 1 à 6 joueurs. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie, où les cases représentent des questions. Assez difficile.

SAC A DOS
Cassette **280 F** Disquette **280 F**
Educatif de niveau maternelle (3 à 6 ans). Edité par le merveilleux établissement de jeux éducatifs Carraz. La disquette contient 5 jeux. Nombreuses options en fonction du niveau recherché. Le logigiel indispensable, tant il est complet et intelligement realisé.

VISA POUR HYDE PARK
Disquette **220 F**
Logiciel d'anglais présenté sous forme de jeu d'aventure. Pour ceux qui débutent en Anglais.

LES COMPILATIONS

GOLD SILVER BRONZE
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
WINTER GAMES, SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II. 23 épreuves sportives olympiques.

COLLECTION LEADERBOARD
Cassette **169 F** Disquette **239 F**
LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, WORLD CLASS LEADERBOARD.

ARCADE ACTION
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
BARBARIAN, RENEGADE, SUPERSPRINT, RAMPAGE INTERNATIONAL, KARATE II.

GEANT ARCADE
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
ROAD RUNNER, INDIANA JONES, RAYGAR, GAUNTLET.

GOLDHIT III
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
TRANTOR, SOLOMON KEYS, WORLD CLASS, LEADERBOARD, BRAVE STAR, RAMPAR, CAPITAIN AMERICA.

GREMLINS
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
MASK I, MASK II, DEATHWISH III, BASIL DETECTIVE, DEFLEKTOR, JACK THE RIPPER II.

COLLECTION KONAMI
Cassette **169 F** Disquette **259 F**
JACKAL, SHAOLING ROAD, REMESIS, JAIL BREACK, YIE AR KUNG FU II, GREEN BERET, YIE AR KUNG FU I, HYPER SPORT, PING PONG, MICKIE.

TOP TEN COLLECTION
Cassette **130 F** Disquette **190 F**
SABOTEUR I, SABOTEUR II, SIGMA 7, CRITMASS AIRWOLF, FHANATOS, DEEP STRIKE, COMBAT LYNX, BOMBJACK II, TURBO.

TRESOR US GOLD
Cassette **129F** Disquette **180F**
GAUNTLET, LEARDER BOARD, INFILTRABLE, METRACROSS, ACE OF ACES.

ALBUM EPYX
Cassette **169 F** Disquette **239 F**
WINTER GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE, IMPOSSIBLE MISSION.

SUPERHITS II
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
ARMY MOVES, MUTANTS, HEAD OVER HEALS, COBRA, WIZZBALL, TANK.

IMAGINE ARCADE HITS
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
ARKANOÏD, GAME OVER, MAD MAX, LEGEND OF KAGE, SLAP FIGHT, YIE AR KUNG FU II.

ALBUM DIGITAL
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
TOMAHAWK, FIGHTER PILOT, TRACER, NIGHT GUNNER.

GAME SET MATCH
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
TENNIS, HYPERSPORT, BASEBALL, PING PONG, FOOT, KONAMIGOLF, BOXING, BILLARD, SUPERTEST.

LES PRIVES
Cassette **149 F** Disquette **205 F**
LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ, L'AFFAIRE SYDNEY.

DEFIS DE TAITO
Cassette **139 F** Disquette **199 F**
TARGET RENEGADE, ARKANOÏD I, ARKANOÏD II, BUBBLE BOBBLE, FLYING SHARK, SLAP FIGHT.

KARATE ACE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
KUNG FU MASTER, BRUCE LEE, UCHIMATA, THE WAY OF TIGER, AVENGER, SAMOURAI, EXPLODING FIRST.

ACTION
Cassette **145 F** Disquette **185 F**

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
Cassette **95 F** Disquette **139 F**

AIR BORNE RANGER
Cassette **185 F** Disquette **225 F**

ECHELON
Cassette **89 F** Disquette **139 F**

FIRST AN THROTTLES
Cassette **85 F** Disquette **139 F**

FREEDOM
Disquette **195 F**

MATAHARI
Cassette **139 F** Disquette **189 F**

MAXI BOURSE
Cassette **145 F** Disquette **195 F**

MONTE CRISTO
Disquette **195 F**

PETER PAN
Disquette **160 F**

GI HERO
Disquette **139 F**

LIVE AND LET DIE
Disquette **139 F**

MOTOR MASSACRE
Disquette **139 F**

RAMBO III
Disquette **139 F**

REX
Disquette **165 F**

SAMOURAI WARRIOR
Disquette **139 F**

SERVICE ACTION
Disquette **189 F**

TERRIFIC LAND
Disquette **195 F**

TYPHOON
Disquette **139 F**

THE ALIMINATOR
Disquette **139 F**

VICTORY ROAD
Disquette **139 F**

WANDERER
Disquette **139 F**

WHIRLIGIG
Disquette **139 F**

LES PROFESSIONNELS

GESTION BANCAIRE
Disquette **250 F**
CPC 6128. Ce logiciel de budget familial vous permet de gérer 10 comptes bancaires ou d'Epargne simultanément. Chaque compte peut comporter plus de 140800 opérations. Sortie sur écran et sur imprimante.

DESSIN TECHNIQUE
Disquette
CPC 6128. Ce logiciel permet de réaliser des shémas d'implantations et circuit électroniques en 99 minutes. Livré avec une bibliothèque importante de composants.

DISCOBOEL
Disquette **360 F**
CPC 6128. Boite à outils indispensable pour vos disquettes, éditeur secteur, assembleur, desassembleur, formate aux formats Data, System, Paw, 208 K.

ADDES
Disquette **270 F**
CPC 6128. Assembleur, editeur de piste, desassembleur, debbug.

GESTION FICHIER
Disquette **350 F**
CPC 6128. Très simple à utiliser, toutes les saisies sont contrôlées, 10 masques d'édition entierement parametrables avec sauvegarde sur disquette. Filtres logiques, vous permettant de gérer 10 exploitations.

TASSIGN
Disquette **310 F**
Créez vous-même enseignes, affiches, réclames. Tassign possède 4 ecritures de 4 cm à 19 cm de haut, italique, soulignement, cadrage automatique. Impression de la hauteur ou largeur du papier.

MUSIC PRO
Cassette **305 F** Disquette **380 F**
Synthétiseur, éditeur de partition. Permet de gérer 40 séquences et jusqu'à 120 notes pour 3 voies.

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 pénetrer 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 memoire, controleur video, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM desassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour 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.

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, minorgue, 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 révéle 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 memoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En premiere partie : énonce du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxieme 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 apprecier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de realiser par exemple l'edition 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 resolution 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 maitrise 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 presentation pedagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, 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 pieges tendus par "les mottes lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 3D" ou à gagner au "Tierce", 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 récueil 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.
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 : entrainement 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.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
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.
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.
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.
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.
Code 8710 **179 F**

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 intéressa 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 verticaux 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 connaître.

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.

NOUVEAUTES LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX D'ARCADE

ARKANOÏD
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Sans commentaire. Le meilleur jeu d'arcade sur CPC. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse jamais.

ARKANOÏD II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Casse-brique original avec déboublement de balle. Raquette grossissante ou rétrecissante et plein d'effets spéciaux. Beaucoup vendu. Un des meilleurs casse-briques sur CPC.

BEYOND THE ICE PALACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'échelle et de plateau. Très traditionnel et intéressant à jouer.

BIONIC COMMANDO
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Genre de jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extra-terrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu réellement original.

BOB WINNER
Cassette **150 F** Disquette **210 F**
Jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Les types de luttes auxquels vous devez vous soumettre vont de la savate au Kung Fu et votre joystick sera soumis à rude épreuve. L'animation et les couleurs sont excellentes, de même que la multiplication des mouvements. Un des meilleurs jeux sur CPC.

BUBBLE BOBBLE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
L'éditeur a réalisé le chef-d'œuvre "Arkanoid". Bub et Bob, deux brontosaures, se déplacent dans 100 salles différentes. Beaucoup d'ennemis. Très original. Couleurs et graphismes superbes. Personnages très facile à manipuler. Un des meilleurs jeux sur CPC.

CHARLIE CHAPLIN
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu d'arcade où Charlie Chaplin entre dans 7 tableaux de la vie courante.

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film d'action. Cette nouvelle version est une nouvelle aventure à vous couper le souffle.

FIRE AND FORGET
Cassette **129 F** Disquette **169 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master, la super auto qui déblaye tout sur son passage. Vous devez détruire des chars, des mines, des hélicos, des blockhaus etc... Beaucoup de tir en perspective, on peut jouer à deux simultanément. Très bon pour se défouler.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Animation, graphisme, bruitage, voix digitalisées. Du même niveau que le Manoir de Morteville. On peut même jouer à ce jeu à quatre, et si vous ne voulez pas vous faire tuer par le dragon, évitez de le réveiller.

HIGH EPIDEMY
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
A travers une ville décimée par une terrible épidémie, vous devez accomplir votre devoir, vacciner les derniers survivants avant qu'ils ne se transforment en affreux monstres. High Epidemy est un jeu d'action qui ne vous laissera aucun répit.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Vous commandez un destroyer et vous voilà durant la guerre mondiale, en train d'escorter un convoi de navires alliés vers Mourmansk. A vous d'arriver avec le moins de pertes possibles, malgré les sous-marins, avions et cuirassés ennemis. Scénario très intelligent.

HOT SHOT
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade futuriste, mélangant combat et flipper électronique. 5 niveaux différents, 5 jeux différents. Vous devez gagner pour survivre.

IKARI WARRIORS
Cassette **120 F** Disquette **150 F**
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général détenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer à deux. Grand classique.

IMPACT
Cassette **120 F** Disquette **190 F**
Casse briques redéfinissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 écrans différents. Jeu très complet.

LA PANTHERE ROSE
Disquette **205 F**
Elle est majordome dans une splendide demeure. La nuit, elle cambriole. L'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation. Bonne musique.

MASTER OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Heman doit retrouver 8 accords en vu d'activer la clef cosmique et sauver la terre de Skeletor. Le personnage tire à la manière de Gauntlet. Très beau graphisme pour un jeu bien connu.

MICKEY MOUSE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Beaucoup d'épreuves vous attendent. Vous êtes armé d'un pistolet à eau et d'un maillet et lutter contre les monstres qui hantent le chateau de Disneyland. Jeu solidement conçu et de grande qualité graphique.

NIGHT RAIDER
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
A travers ce logiciel, vous rencontrez tous les aspects d'une grande bataille, stratégie, simulation, action. Le réalisme du graphisme vous permet toutes les manœuvres. Votre but : détruire le Bismarck à bord de votre bombardier.

OVERLANDER
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Genre de Mad Max. Vous avez un véhicule qui, armé jusqu'aux dents, transporte des marchandises entre les différentes villes. Mais les routes sont très mal fréquentées en l'an 0. Pourrez-vous survivre ? Très intéressant.

OFF SHORE WARRIOR
Cassette **150 F** Disquette **190 F**
Super jeu d'arcade et de simulation d'Off Shore. Ce jeu, dans le style des arènes nautiques, aux dimensions impressionnantes peut vous apporter la gloire ou la mort.

PREDATOR
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous vous battez seul en pleine jungle contre d'innombrables soldats ennemis et contre des animaux sauvages, avec des fusils et des grenades. Scrolling horizontal. La tableau du haut affiche les scores. Nombreux tableaux, beau graphisme. En quelques sorte un Must.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Vous pilotez un scooter de l'espace et vous êtes engagé dans une course sur un circuit bordé de pylones. Un rail électronique permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terraser d'un coup de laser. Très violent et très sportif. Spectaculaire également.

SUPER HANG ON
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Rappelant le super jeu de café de course de moto, vous en retrouverez le graphisme et la vitesse. 4 pistes différentes, 4 niveaux vous permettent de concourir à plus de 280 km/h sur tous les continents..

TARGET RENEGADE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
En combattant, frayez-vous un chemin à travers les allées sombres, les parking et affrontez les infames skinheads et autres bandes terrifiantes. Tout ceci vous conduira vers M. Big et l'ultime affrontement. Le réalisme des graphismes et de l'animation vous font vivre une course effrené pleine de rebondissement..

1943
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Au cœur de la 2e guerre Mondiale, au large des côtes des îles Midway, face aux japonais. Vous êtes aux commandes d'un magnifique P38 disposant de 6 armes secrètes. Vous allez pouvoir revivre cette bataille contre le cuirassé Yamato. Célèbre.

LES JEUX D'AVENTURE

ANNEAU ZENGARA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Magnifique jeu d'aventure graphique. Votre rôle est de fabriquer le plus vite possible un vaccin contre la folie.

BOBO
Disquette **220 F**
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou qui ne pense qu'à s'évader. Vous êtes ce dernier. Vous vivez la vie de prison, ses corvées etc... Au terme de différentes épreuves, vous devez vous évader. Vous êtes repris et vous êtes mis dans une cellule où tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons, pour qu'ils cessent de ronfler. Très amusant.

CRASH GARRET
Disquette **230 F**
Vous êtes un anti héros et c'est une sorte de jeu de rôle, où vous devez choisir différentes options. Nombreuses aventures et intrigues. Ere Informatique nous a gratifié d'un excellent soft en français.

CONSPIRATION
Cassette **160 F** Disquette **195 F**
Ce logiciel est une grande ballade à travers l'histoire des Chouans, désireux de restaurer la royauté en France. Vous aussi, vous devez choisir entre le roi et la révolution. Serez vous espion du roi ou héros de la révolution. Le superbe graphisme vous fait revivre cette époque mouvementée.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Vous dirigez 4 héros qui chacun ont des pouvoirs différents. Jeu de donjons, dragons, énigmes, clefs, trésors, amulettes, etc... Un des Best Seller sur CPC.

GUADALCANAL
Cassette **105 F** Disquette **159 F**

HURLEMENT
Disquette **180 F**
Tiré du célèbre film d'horreur, vous retrouvez les principaux acteurs. A vous de retrouvez les malfaiteurs, qui ont attaqué un fourgon chargé de lingots d'or. Le graphisme en 3 dimensions est fantastique.

IMPOSSIBLE MISSION II
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Atombendeur, le savants fou, veut détruire l'humanité, vous avez 8 heures pour le neutraliser. Nombreux tableaux, actions très sportives. On ne s'ennuie pas. Très bon graphisme. Encore un chef-d'œuvre de chez Epyx.

L'ANGE DE CRISTAL
Cassette **160 F** Disquette **229 F**
Il s'agit de la suite du fabuleux Crafton et Xung. Crafton l'androide et Xung le podocephale sont envoyés sur une planète pour une nouvelle mission. Vous retrouverez les graphismes, animations et bruitages du premier logiciel. Beaucoup de tableaux et pas mal de stratégie.

LA CHOSE GROTEMBURG
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Grand jeu d'aventure graphique, qui vous amène dans un univers hostile où l'humour et l'horreur s'affrontent et ou votre sens de la déduction sera mis à rude épreuve. A vous de découvrir pourquoi les habitants du village meurent les uns après les autres.

LA MARQUE JAUNE
Cassette **260 F** Disquette **299 F**
La fameuse BD avec Blake et Mortimer. Intrigue policière, aventures en tout genre. D'ailleur, le BD est jointe au logiciel. Nombreux tableaux. Excellente sonorisation, pas mal de jeux pas trop compliqués. Un logiciel assez facile.

LA MASCOTTE
Disquette **175 F**
Fifi, la mascotte du régiment, est perdue. Il vous faut la retrouver. Dans la même veine qu'Astérix et Blueberry, les tous jeunes apprécieront beaucoup ce jeu pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT I
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Fondé sur la célèbre BD de F. Bourgeon, ce jeu d'aventures fait surtout penser à un jeu de rôle. Une aventurière et un marin breton parcourent le monde. L'une pour retrouver son titre et l'autre son honneur. Ils vont traverser des pays étrangers peuplés de créatures hostiles. C'est un programme très agréable et pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT II
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
C'est la suite du I. Nous sommes en Afrique. Le jeu est beaucoup plus difficile. On ne sait pas toujours où on en est, sauf lors de la mort de l'un des personnages, qui vous indique que vous avez échoué quelque part.

MACH 3
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez sauver votre fiancée ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de robots etc... Loriciel, le grand éditeur français a signé là un logiciel de qualité. Au moins aussi bon que Sapiens.

MASTERS OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Jeu d'aventure graphique tiré du film et de la célèbre bande dessinée. Gremlins, la maison d'édition bien connue, vous emmènera dans des aventures très variées. Ce jeu est à recommander pour les plus jeunes.

MEWILO
Disquette **220 F**
Vous êtes para-psychologue et vous devez lutter contre un zombi qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore réalisé un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous pénetrez dans l'univers créole. Beaucoup d'atmosphère.

OVERLANDER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Les radiations du soleil ont detruit la surface de la terre. Votre rôle est de relier les dernières cités par les derniers autoroutes et réseaux souterrains restant.

PIRATES
Disquette **169 F**
Simulation extraordinaire de l'armada espagnole du 17e siècle. Vous décidez d'operer des raids sur les galions chargés de trésors. Grâce aux merveilleux graphismes, vous naviguez à travers les Caraïbes, pillez les villes, accumulez ou perdez de fabuleuses fortunes.

PLATOON
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous êtes un soldat dans la jungle et des ennemis vous tendent des embuscades. Nombreuses péripéties. Tiré du film d'Oliver Stone, ce logiciel vous fera connaitre de nombreuses aventures. Documentation en français.

QIN
Disquette **255 F**
Jeu d'aventures orientales tout a fait dans la lignée des jeux de Ere. Soit un excellent graphisme, une animation hors pair et un excellent scénario.

RASTAN
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Rastan évolue dans un monde dangereux et doit se battre contre des sorciers aux pouvoirs maléfiques. Le lion crachant du feu, des chauves-souris, des serpents, des morts vivants et bien d'autre monstres.

THE BARD'S TALE
Disquette **229 F**
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandar, le terrifiant sorcier qui s'est emparé de la ville de Shenrae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de rôle, passionnant et excellent graphisme.

THE TRAIN
Cassette **149 F** Disquette **200 F**
Revivez le célèbre film. Emparez vous d'un train ennemi, les allemands vous ont repéré, echappez à la Luftwaffe tout en conduisant la locomotive à vapeur. Superbes graphismes.

TROOL
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

VINDICATOR
Cassette **100 F** Disquette **169 F**
Sur une terre dévastée par des forces étrangères, un homme doit faire face à l'ultime ennemi. Bravant les dangers, se frayant un chemin à travers un décor sauvage rempli de gardiens mutants, arrivera-t-il sain et sauf au sanctuaire du Souverain des Ténèbres ?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
Disquette **210 F**
Adaptation d'après Jules Vernes. Jeu d'arcade, aventures et péripéties en tout genre. On ne s'ennuie pas avec le professeur Otio Von Lidenborck. Les commandes se font essentiellement à la souris. Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines.

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

ATF
Cassette **105 F** Disquette **140 F**
Simulateur de vol en 3D. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez vous sur le territoire ennemi. ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeu tridimensionnels et de stratégie militaire.

CRAZYCARS
Cassette **135 F** Disquette **175 F**
Course de voitures en 3D de style arcade. Ça va très vite et le réalisme des voitures est parfait. De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c'est donné.

F15 STRIKE EAGLE
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
Vous êtes pilote de F15. C'est le plus fabuleux engin de guerre du monde, nombreuses missions. Sur le Golf Persique et la Lybie entre autres. Systèmes d'armes au grand complet. A vous les combats tournoyants et les ressources à Mach II. Le Best Seller des simulateurs de pilotage..

GEE BEE AIR RALLY
Cassette **129 F** Disquette **179 F**
Vous pilotez un avion de course à Reno et vous devez zigzaguer entre des pylones et faire éclater des ballons. Excellente fabrication américaine. Très beau graphisme. Variété quasi infinie de difficultés puisqu'il existe 256 niveaux.

GUNSHIP
Cassette **170 F** Disquette **220 F**
Vous êtes aux commandes du plus puissant hélicoptère de combat l'"Apache AH 64". Vous pilotez, vous combattez en détruisant des chars, tir au missile. Fiche d'identification des différents modèles de chars. Tableau de bord hyper-réaliste. Un vrai bijou.

HUNT RED FOR OCTOBER
Disquette **199 F**
Meilleur jeu de stratégie et de simulation de sous-marins. Vous pilotez le 1er sous-marin soviétique de la nouvelle génération, équipé d'un nouveau système de détection. Votre mission est d'atteindre les USA.

NIGEL MANSEL
Cassette **125 F** Disquette **200 F**
Pilotez la voiture de formule I de Nigel Mansel, maitrisez complètement la voiture et ses possibilités : turbo vitese, trajectoire. La meilleure simulation de course de voiture.

OUTRUN
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Vous pilotez une superbe Testarossa et vous voyagez en compagnie d'une ravissante blonde. Le rêve en quelque sorte. Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient détruire votre précieux jouet. C'est le logiciel le plus vendu du genre. Demandez une démonstration.

ROAD BLASTERS
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Soyez prêt pour un jeu d'action rapide et excellent. Vous partez pour une course où seule votre rapidité au combat vous permettra de survivre. Surveillez les points de contrôles, le plein de carburant sera fait.

SILENT SERVICE
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Simulation de pilotage de sous-marin. On peut naviguer, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, lancer des défis, etc... Les ennemis sont les bateaux et il faut les détruire sans qu'il puisse à leur tous vous couler. Un classique du genre.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200F**
C'est la dernière course dans un monde décadent, les jeux de la Rome antique ressurgissent, avec leur public assoiffé de sang. Vous participez à cette course dont un seul ressortira vivant. Graphismes superbes dans l'espace.

LES SIMULATIONS DE SPORTS

BIVOUAC
Disquette **195 F**
Simulation d'alpinisme. A vos crampons. Différentes courses selon vos compétences. Une des meilleurs simulation de sports à ce jour. Rien ne manque. Ex : piquets, broches à glace, mousquetons, etc.. Très réaliste. A vous l'air des cimes.

DIEUX DE LA MER
Cassette **135 F** Disquette **200 F**
Simulateur de ski nautique. Vous disputez 3 épreuves : le saut, le slalom et les figures. Les règles respectent les règles du ski nautique,.

DALEY THOMSON'S
Cassette 119 F Disquette 169 F
Une des meilleures simulations sportives sortie à ce jour. Réalisez votre propres scores dans différentes épreuves : athlétisme, saut à la perche, lancer du poids et disque, javelot, haltérophilie. Séoul est à votre portée.

GRAND PRIX 500 CC
Cassette 160 F Disquette 200 F
Le plus fabuleux logiciel de pilotage de motos. Vous disputez la plupart des grands prix. Votre engin a 4 vitesses, un accélérateur et un frein. Les courses ont lieu sur 9 tours contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs. Le logiciel à posséder actuellement.

GARY LINEKERS SUPER SKILLS
Cassette 109 F Disquette 169 F
L'entraineur d'une équipe de football a mis en place tout un programme d'entrainement qui améliorera votre forme : contrôle de balle, vivacité et précision. Pouvez-vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte.

PETER BEARDSLEY'S FOOT
Cassette 110 F Disquette 189 F
Partez avec toutes vos chances dans ce tournoi international qui regroupe les meilleures équipes de football européennes. Très bonne animation, les tacles, dribbles et tirs font la joie des supporters.

STREET FIGHTER
Cassette 115 F Disquette 175 F
Jeu de combat contre les méchants du monde entier. Vous avez 17 mouvements pour dinger votre personnage, mais les adversaires sont très costauds. Des tas de types de combats possibles. Excellents graphismes.

SUPERSKI
Cassette 150 F Disquette 195 F
4 épreuves de ski de neige : le slalom, la descente, le saut à ski et le géant. Représentation en 3D, mode entrainement ou compétition. Peut se jouer jusqu'a 6 joueurs. Très bon logiciel de l'excellente maison d'édition Microids.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

DES CHIFFRES DES LETTRES
Cassette 200 F Disquette 260 F
Ils s'agit ni plus ni moins de l'émission de jeu TV bien connue. Excellent entrainement pour ceux qui veulent passer à la TV. Dans ce jeu également un pendu intégré.

TRIVIAL POURSUIT
Cassette 245 F Disquette 300 F
Le célèbre jeu de société sur ordinateur. Jeu de culture générale avec des cartes à tirer et réponses vous faisant avancer, comme un jeu de l'oie. Pour les longues soirées d'hiver.

LES LOGICIELS EDUCATIFS

A LA DECOUVERTE DE L'HOMME
Disquette 195 F
Découvrez le fonctionnement du corps humain. Logiciel de sciences naturelles très complet. Il est équipé d'un dictionnaire des mots rencontrés. De nombreuses illustrations le rendent intéressant. A partir de 12 ans.

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disquette 195 F
Classe de 6e et 5e. Ce logiciel emmènera vos enfants à la ferme, dans la forêt, au jardin et à la mer. Nombreux schémas et jeux de questions-réponses.

AU NOM DE L'HERMINE
Disquette 220 F
Cours d'histoire sur le moyen âge, présenté sous la forme d'un jeu d'aventure. Très bien réalisé.

ENIGME A OXFORD
Disquette 225 F
Logiciel de perfectionnement à l'anglais, pour les classes de 4e à la seconde. Enigme policière à résoudre. Encore un bon logiciel de chez Coktel Vision.

LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disquette 195 F
Logiciel de lecture. Le bambin peut éduquer sa mémoire, développer son vocabulaire, mesurer ses performances en vitesse de lecture et faire travailler son imagination. Bon logiciel pour 6 à 8 ans, de chez Coktel Vision.

GEOMETRIE
Disquette 225 F
Trois options : dessins géométriques dans le plan, études des tranformations dans le plan avec similitude, translation, homothétie, symétrie. Dessin géométrique dans l'espace. Excellent support de cours.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Disquette 175 F
De 3 à 5 ans.

LA BOSSE DES MATHS
Disquette 195 F
Programme de 5e sur la géométrie, les calculs décimaux et les fractions. Logiciel présenté sous forme d'un livre d'images animées. Très vivant.

MATH 6e
Disquette 199 F
Ce logiciel comprend : les 4 opérations, les calculs sur les fractions, les suites proportionnelles, les pourcentages, la symétrie orthogonale, les sommes et différences dans Z.

MATH 5e / 4e
Disquette 199 F
Logiciels de chez Micro C : algèbre pour la 5e, décomposition des nombres premiers, décomposition d'un entier naturel. Programme de 4e : les rationnels et les équations et inéquations dans R. Math 5e et 4e est très efficace.

OBJECTIF EUROPE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie pour la 4e et la 3e. Il concerne l'Europe agricole, politique, économique, etc... Nombreuses cartes et exercices commentés et corrigés.

OBJECTIF FRANCE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie sur la France. Très complèt. Aborde l'agriculture, l'industrie, la politique, etc... Pour les classes de 4e et 3e.

OBJECTIF MONDE
Disquette 195 F
Climat, faune, flore, etc... Exercices corrigés. Logiciel pour la classe de 6e.

OBJECTIF MONDE II
Disquette 195 F
Logiciel d'histoire et géo. Vous êtes un homme d'affaires et vous voulez vous établir en Afrique, en Asie et en Amerique Latine. Vous visitez les pays et avec de nombreuses cartes coloriées, vous apprenez la géo et l'histoire de ces pays. Très vivant.

PLAY BAC
Disquette 240 F
Révision du bac sous forme de questions et réponses pour 1 à 6 joueurs. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie, ou les cases représentent des questions. Assez difficile.

SAC A DOS
Cassette 280 F Disquette 280 F
Educatif de niveau maternelle (3 à 6 ans). Edité par le merveilleux établissement de jeux éducatifs Carraz. La disquette contient 5 jeux. Nombreuses options en fonction du niveau recherché. Le logiciel indispensable, tant il est complet et intelligement réalisé.

VISA POUR HYDE PARK
Disquette 220 F
Logiciel d'anglais présenté sous forme de jeu d'aventure. Pour ceux qui débutent en Anglais.

LES COMPILATIONS

GOLD SILVER BRONZE
Cassette 169 F Disquette 259 F
WINTER GAMES, SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II. 23 épreuves sportives olympiques.

COLLECTION LEADERBOARD
Cassette 169 F Disquette 239 F
LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, WORLD CLASS LEADERBOARD.

ARCADE ACTION
Cassette 169 F Disquette 259 F
BARBARIAN, RENEGADE, SUPERSPRINT, RAMPAGE INTERNATIONAL, KARATE II.

GEANT ARCADE
Cassette 169 F Disquette 259 F
ROAD RUNNER, INDIANA JONES, RAYGAR, GAUNTLET.

GOLDHIT III
Cassette 169 F Disquette 259 F
TRANTOR, SOLOMON KEYS, WORLD CLASS, LEADERBOARD, BRAVE STAR, RAMPAR, CAPITAIN AMERICA.

GREMLINS
Cassette 169 F Disquette 259 F
MASK I, MASK II, DEATHWISH III, BASIL DETECTIVE, DEFLEKTOR, JACK THE RIPPER II.

COLLECTION KONAMI
Cassette 169 F Disquette 259 F
JACKAL, SHAOLING ROAD, REMESIS, JAIL BREACK, YIE AR KUNG FU II, GREEN BERET, YIE AR KUNG FU I, HYPER SPORT, PING PONG, MICKIE.

TOP TEN COLLECTION
Cassette 130 F Disquette 190 F
SABOTEUR I, SABOTEUR II, SIGMA 7, CRITMASS AIRWOLF, FHANATOS, DEEP STRIKE, COMBAT LYNX, BOMBJACK II, TURBO.

TRESOR US GOLD
Cassette 129F Disquette 180F
GAUNTLET, LEARDER BOARD, INFILTRABLE, METRACROSS, ACE OF ACES.

ALBUM EPYX
Cassette 169 F Disquette 239 F
WINTER GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE, IMPOSSIBLE MISSION.

SUPERHITS II
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARMY MOVES, MUTANTS, HEAD OVER HEALS, COBRA, WIZZBALL, TANK.

IMAGINE ARCADE HITS
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARKANOÏD, GAME OVER, MAD MAX, LEGEND OF KAGE, SLAP FIGHT, YIE AR KUNG FU II.

ALBUM DIGITAL
Cassette 120 F Disquette 175 F
TOMAHAWK, FIGHTER PILOT, TRACER, NIGHT GUNNER.

GAME SET MATCH
Cassette 149 F Disquette 189 F
TENNIS, HYPERSPORT, BASEBALL, PING PONG, FOOT, KONAMIGOLF, BOXING, BILLARD, SUPERTEST.

LES PRIVES
Cassette 149 F Disquette 205 F
LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ, L'AFFAIRE SYDNEY.

DEFIS DE TAITO
Cassette 139 F Disquette 199 F
TARGET RENEGADE, ARKANOÏD I, ARKANOÏD II, BUBBLE BOBBLE, FLYING SHARK, SLAP FIGHT.

KARATE ACE
Cassette 115 F Disquette 175 F
KUNG FU MASTER, BRUCE LEE, UCHIMATA, THE WAY OF TIGER, AVENGER, SAMOURAI, EXPLODING FIRST.

ACTION
Cassette 145 F Disquette 185 F

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
Cassette 95 F Disquette 139 F

AIR BORNE RANGER
Cassette 185 F Disquette 225 F

ECHELON
Cassette 89 F Disquette 139 F

FIRST AN THROTTLES
Cassette 85 F Disquette 139 F

FREEDOM
Disquette 195 F

MATAHARI
Cassette 139 F Disquette 189 F

MAXI BOURSE
Cassette 145 F Disquette 195 F

MONTE CRISTO
Disquette 195 F

PETER PAN
Disquette 160 F

GI HERO
Disquette 139 F

LIVE AND LET DIE
Disquette 139 F

MOTOR MASSACRE
Disquette 139 F

RAMBO III
Disquette 139 F

REX
Disquette 165 F

SAMOURAI WARRIOR
Disquette 139 F

SERVICE ACTION
Disquette 189 F

TERRIFIC LAND
Disquette 195 F

TYPHOON
Disquette 139 F

THE ALIMINATOR
Disquette 139 F

VICTORY ROAD
Disquette 139 F

WANDERER
Disquette 139 F

WHIRLIGIG
Disquette 139 F

LES PROFESSIONNELS

GESTION BANCAIRE
Disquette 250 F
CPC 6128. Ce logiciel de budget familial vous permet de gérer 10 comptes bancaires ou d'Epargne simultanément. Chaque compte peut comporter plus de 140800 opérations. Sortie sur écran et sur imprimante.

DESSIN TECHNIQUE
Disquette
CPC 6128. Ce logiciel permet de réaliser des shémas d'implantations et circuit électroniques en 99 minutes. Livré avec une bibliothèque importante de composants.

DISCOBOEL
Disquette 360 F
CPC 6128. Boite à outils indispensable pour vos disquettes, éditeur secteur, assembleur, desassembleur, formate aux formats Data, System, Paw, 208 K.

ADDES
Disquette 270 F
CPC 6128. Assembleur, editeur de piste, desassembleur, debbug.

GESTION FICHIER
Disquette 350 F
CPC 6128. Très simple à utiliser, toutes les saisies sont contrôlées, 10 masques d'édition entièrement parametrables avec sauvegarde sur disquette. Filtres logiques, vous permettant de gérer 10 exploitations.

TASSIGN
Disquette 310 F
Créez vous-même enseignes, affiches, réclames. Tassign possède 4 écritures de 4 cm à 19 cm de haut. italique, soulignement, cadrage automatique. Impression de la hauteur ou largeur du papier.

MUSIC PRO
Cassette 305 F Disquette 380 F
Synthétiseur, éditeur de partition. Permet de gérer 40 séquences et jusqu'à 120 notes pour 3 voies.

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 pénetrer 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 video, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM desassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7 **129 F**
Pour 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.

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 a 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 premiere partie : enoncé du probleme, données en entrée et sortie, analyse. En deuxieme partie, solution du probleme, 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 apprecier 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 maitrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, 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 maitriser 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 3D" 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 récueil 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 tracage 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.
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 : entrainement 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.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2
SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien étabie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M
SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15
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.
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.
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.
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.
Code 8710 **179 F**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ACHETER UN AMSTRAD PC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD PC INDEPENDANT EN FRANCE !

QUELQUES CHIFFRES

GENERAL a vendu en une année : près de 15.000 ordinateurs toutes marques confondues, environ 5000 imprimantes, 500.000 disquettes vierges, 75.000 softs, etc... **MAIS, C'EST AUSSI**

LE CHOIX GENERAL

Nous avons, et de très loin, la plus grande exposition de matériel micro informatique réuni sur un point en France. Notre rayon IMPRIMANTES ne comprend pas moins de 60 machines différentes ! Qui dit mieux ? Notre rayon SOFT est immense et notre rayon PERIPHERIQUES est le plus complet. **NOTRE POLITIQUE :** avoir tous les périphériques sur un produit. C'est aussi le secret de notre réussite.

JOYEUX NOËL A TOUS NOS FIDELES CLIENTS !

Merci à AMSTRAD pour concevoir les outils de travail fiables, de qualité et de prix très compétitifs que sont les PCW, PC 1512, PC 1640 et PPC.

VENTE AUX COLLECTIVITES - VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier. Consultez nous.

OFFRES SPECIALES RETOUR AMSTRAD EXPO

Machines déballées au salon pour la démonstration. Mêmes garanties que le neuf. Environ 20 heures de fonctionnement. Quantités limitées.

PCW 8256	4400F	PC 1512 SD monochrome	5000F	PC 1640 SD monochrome	6400F
PCW 8512	5500F	PC 1512 SD couleur	7000F	PC 1640 DDECD	11500F
PCW 9512	6000F	PC 1512 DD couleur	8700F	PC 1640 HD20 mono	10700F

OFFRES DE NOËL GENERAL AMSTRAD PC

Cours d'AUTOFORMATION avec 2 disquettes	195F
Cable interface pour relier le PPC à un moniteur PC 1640	250F
Cable interface pour relier le PPC à un moniteur PC 1512	250F
Adaptateur Péritel AMSCOLOR pour relier une unité centrale PC 1512 à une TV couleur munie d'une prise Péritel	690F
Adaptateur Péritel AMSCOLOR pour relier une unité centrale PC 1640 à une TV couleur munie d'une prise Péritel	890F
Joystick + carte interface PC pour PC 1512 / PC 1640	349F
Souris compatible Microsoft pour PC 1512 / PC 1640	595F
Interface Minitel/Imprimante compatible PC (buffer 8Ko intégré)	1390F
Lecteur disquettes 3"1/2 720Ko DF + kit montage PC 1512/1640	1290F
Lecteur disquettes 5"1/4 360Ko DF + kit montage PC 1512/1640	845F
18 RAMS mémoire 4164 120 nanos (pour étendre le PC 1512 en PC 1640, montage très simple, sans soudure)	1150F
Lot de 3 rubans pour imprimante CITIZEN 120 D	150F
Lot de 3 rubans pour imprimantes AMSTRAD DMP 2160/3160	150F
Lot de 3 rubans pour imprimante PCW	180F
Lot de 3 rubans pour autres imprimantes	Prix spéciaux, nous consulter
Tapis souris MOUSE MATE en néoprène	65F
Bombe spéciale COMPUNETT pour nettoyer votre ordinateur	79F
Bombe spéciale PRINTER 66 pour nettoyer votre tête d'imprimante	79F
Disquette de nettoyage 5"1/4	99F
Rame listing blanc bande caroll autodétachable (500 feuilles) Véritable 21x29,7 cm : format 11"4/6 et non 11" (21x28cm) ou 12" (21x30,5 cm).	79F
Tiroir clavier PC "KEYBOARD STORAGE" En tôle laquée, se met sous l'unité centrale.	495F
Oduleur 150 VA VOLTER spécial Amstrad PC	2590F

OFFRES BUDGETS DISQUETTES VIERGES POUR PC, PPC, PCW

Ces offres forment un ensemble composé d'un lot de disquettes vierges et d'un coffret de rangement (les disquettes sont conditionnées par 10 pièces avec étiquettes, il ne s'agit pas de disquettes en vrac). Marque à notre choix, selon arrivages.

OFFRE BUDGET DISKS PC N° 1 269F
La disquette 5P1/4 DFDD 2,60 F pièce
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 269 F
soit 2,60 F la disquette 5 P 1/4 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PC N° 2 415F
La disquette 5P1/4 DFDD 2,20 F pièce
Pour 100 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 195 F = 415 F
soit 2,20 F la disquette 5 P 1/4 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 3 439F
La disquette 3P1/2 DFDD 7,50 F pièce
Pour 40 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 439 F
soit 7,50 F la disquette 3 P 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PPC N° 4 735F
La disquette 3P1/2 DFDD 7,00 F pièce
Pour 80 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 735 F
soit 7,00 F la disquette 3 P 1/2 DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PCW N°5 489F
La disquette 3 P DFDD 14,00 F pièce
Pour 25 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 139 F = 489 F
soit 14,00 F la disquette 3 P DF DD

OFFRE BUDGET DISKS PWC N°6 850F
La disquette 3 P DFDD 13,50 F pièce
Pour 50 disquettes + 1 coffret PHONICA (avec capot transparent et serrure à clef) à 175 F = 850 F
soit 13,50 F la disquette 3 P DF DD

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.

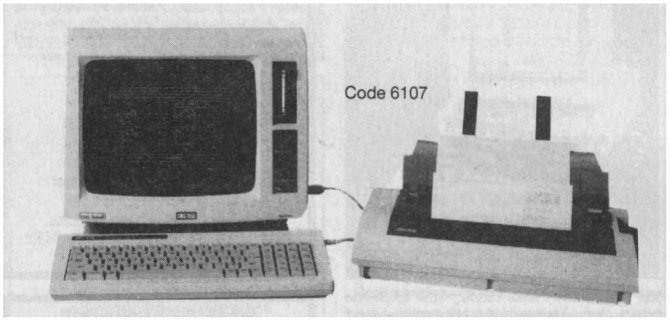
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

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.



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 79F

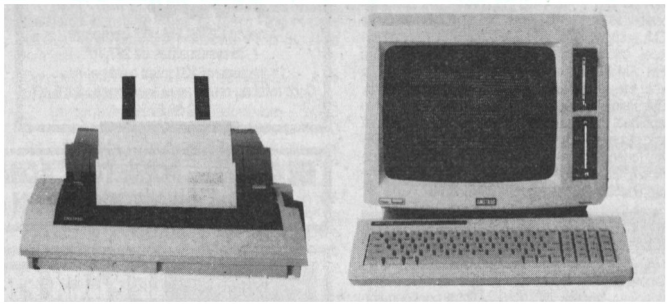
Jusqu'ici, les rubans carbone pour imprimantes matricielles avaient l'effet désagréable de détruire la tête matricielle des imprimantes à impact. Ce ruban évite enfin ce problème et donne à votre frappe une brillance et une netteté pratiquement identique à une imprimante à marguerite, ce qui n'est pas 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.



CADEAU AVEC CHAQUE PCW : INTEGRALE PCW (valeur 2130F)
Gestionnaire complet pour PCW 8256, 8512 et 9512. Comprend la comptabilité généralisée ALIENOR, le tableur CALCOMAT, le logiciel graphique PCW GRAPH et le gestionnaire de fichiers MASTER FILE 8000.

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.

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 étiquettes. Locospell, un dictionnaire de 78000 mots.

SPÉCIAL FÊTES

ABONNEZ-VOUS A :

AMSTRAD MAG

CPC PCW – PC



ET ÉCONOMISEZ jusqu'à 115 F

A NOUS RETOURNER DÈS AUJOURD'HUI TARIF 1988

CHOISISSEZ VOTRE FORMULE

ÉCONOMISEZ 50 F

Abonnement 1 an

12 numéros par an

190 F

au lieu de 240 F

ÉCONOMISEZ 115 F

Abonnement 12 nº + 4 hors série à paraître
+ cadeau : 2 hors série parus



Nº 1 HS — Nº 2 HS

Vous ne payez que 275 F au lieu de 390 F

12 Nº (à 20 F) : 240 F
+ 4 Nº (à 25 F) : 100 F
+ 2 Nº HS cadeau : 50 F

390 F



Nº 3 HS — Nº 4 HS

RECEVEZ UN CADEAU

Abonnez un ami
Recevez un cadeau au choix
1 reliure ou 1 K7 de jeu



A 275 F pour 12 nos + 4 Hors série
au lieu de 340 F
(12 nos + 4 Hors série)
+ 60 F la reliure = 400 F

3 Super Hit de Hewson au choix :
Battle Valley (capturer les terroristes et détruire les missiles), ou Uridium (en 86, jeu de l'année) ou Océan Conqueror (aventures sous-marines)



Nº 5 HS — Nº 6 HS

ABONNEMENT

A retourner, accompagné de votre règlement à :



Service Diffusion
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDE

Oui je m'abonne et choisis la formule :

☐ 12 numéros **190 F** au lieu de **240 F**
Je désire aussi recevoir la reliure au prix de **60 F** (en sus)
☐oui ☐ non

☐ 12 numéros + 4 hors série au prix de **275 F** au lieu de **340 F**
Je recevrai en cadeau 2 hors série déjà parus (au choix)
☐ 1HS ☐ 2 HS ☐ 3 HS ☐ 4 HS ☐ 5 HS ☐ 6

☐ 12 numéros + 4 hors série au prix de **275 F**
Je recevrai en cadeau (au choix ☐ reliure ☐ K7)

Je joins mon règlement par :
Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Manda

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....

Offre limite à la France Mètropolitaine jusqu'au 1/01/89

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1512

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) : 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.

LA RAPIDITE

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

LES GRAPHIQUES

La plupart des PC n'offrent en standard que 2 couleurs en mode 80 colonnes. Des cartes d'extension graphiques existent mais elles coûtent fort cher. Sur l'AMSTRAD PC 1512, vous disposez en standard de 16 couleurs en mode 80 colonnes. De plus, ce mode couleur est compatible avec les versions monochromes et offre 16 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.

EXTENSIONS

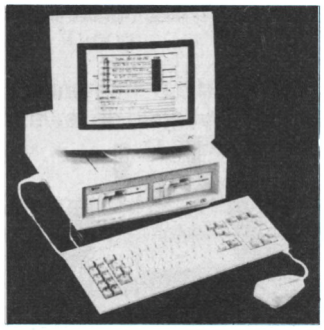
Rien de plus simple que d'ajouter une carte d'extension à votre PC 1512. Un simple couvercle amovible permet l'accès instantané à 3 slots d'extension qui acceptent un large éventail de cartes standards pour les applications telles que les réseaux, les télécommunications, les disques durs, etc. Comme 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.

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.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko. 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 co-processeur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.
Dimensions : Unité centrale : (HxLxP) 135x372x384 mm. Poids : 6,05 kg . Moniteur mono. : (LxHxP) 350x315x300 mm. Poids : 7,43 kg. Moniteur coul. : (LxHxP) 372x365x330 mm. Poids : 11,6 kg.

RESEAUX

La mise en réseau vous permet de partager des ressources importantes entre plusieurs utilisateurs.

PC 1512 SD MONO
avec unité centrale, moniteur monochorome, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

4490F HT
5325F TTC

A crédit CETELEM : 25F comptant
+ 24 mensualités de 290,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 1792F
TEG 20,50 %

PC 1512 DD MONO
avec unité centrale, moniteur monochorome, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

5990F HT
7100F TTC

A crédit CETELEM : 100F comptant
+ 36 mensualités de 281,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3250,40F
TEG 20,50 %

PC 1512 SD COULEUR
avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, une souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

6290F HT
7460F TTC

A crédit CETELEM : 60F comptant
+ 36 mensualités de 297,40F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3426,40F
TEG 20,50 %

PC 1512 DD COULEUR
avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, DOS PLUS, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et L'INTEGRALE PC+

7790F HT
9240F TTC

A crédit CETELEM : 190F comptant
+ 36 mensualités de 305,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3518F
TEG 20,50 %

EN CADEAU, POUR TOUT ACHAT D'UN PC 1512 chez GENERAL COURS AUTOFORMATION avec 2 DISKS (valeur 495F)

LE PACK PRO GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "L'INTEGRALE PC+" comprenant le gestionnaire de base de donnée SUPERBASE, le tableur CALCOMAT et le traitement de texte EVOLUTION SUNSET + 25 applications prêtes à l'emploi telles que : établissement de tarifs, tenue de stock, facturation, agenda, contrat de travail, lettre de relance, budget personnel, gestion des prospects, devis, statuts d'association, SARL, etc...
2) Un COURS D'AUTOFORMATION (livre + 2 disquettes) d'une valeur de 495F
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

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

MIEUX QU'UN MINI ORDINATEUR ?

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

LOGICIELS DE RESEAU

Les réseaux sont la solution évidente lorsqu'un seul PC ne peut suffire à toutes les tâches. Mais rappelez-vous qu'un réseau nécessite le recours à des logiciels multi-utilisateurs conçus pour l'environnement réseau. Vous devez donc vous assurer que votre application fonctionne en réseau.

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PROFESSIONNEL AMSTRAD PC 1640

EN CADEAU, POUR TOUT ACHAT D'UN PC1640 chez GENERAL COURS AUTOFORMATION avec 2 DISKS (valeur 495F)

Les ingénieurs d'AMSTRAD ont franchi l'obstacle des coûts de production trop élevés. Ils proposent un PC, professionnellement très avancé à un prix inégalé.

Equipé d'une résolution graphique exceptionnelle, d'une importante mémoire RAM standard de 640 K, d'une vitesse d'exécution au moins deux fois plus rapide que ses concurrents, le PC 1640 ECD est tout désigné pour répondre aux nouvelles solutions informatiques que sont la P.A.O. et la C.A.O., enfin à la portée de tous !

L'Amstrad PC 1640 ECD maintient une compatibilité logiciel PC et exécute les programmes parmi la bibliothèque des logiciels compatibles.

Un moniteur couleur haute définition, d'une qualité proche de la photographie.

Le rendu des couleurs et la netteté de l'affichage du PC 1640 ECD sont étonnants ! Vous pouvez en plus connecter votre propre moniteur sur le connecteur standard vidéo prévu à cet effet.

Une sélection de 16 couleurs parmi 64 est disponible à tout instant. Les textes et les graphismes sont restitués grâce à un mode de résolution exceptionnel de 640 points x 350 lignes. Un circuit intégré spécialisé, IGA (Adapteur Graphique Interne) donne accès au mode EGA et permet donc d'obtenir cette résolution graphique de 350 lignes au lieu du standard de 200 lignes.

L'IGA accepte également le mode graphique standard Hercules afin d'assurer la compatibilité avec les logiciels qui exploitent la Haute Résolution monochrome. L'IGA peut facilement être inhibé ; vous pouvez alors enficher votre propre adaptateur graphique dans l'un des connecteurs d'extensions. Pour configurer l'unité centrale dans l'un des trois modes écran, il suffit de basculer l'un des interrupteurs du sélecteur d'écran.

Rapidité et confort d'utilisation.

Le PC 1640 ECD a un temps de réponse au moins deux fois plus rapide que bien d'autres PC. Le processeur 8086, tournant à 8 MHz permet de doubler la vitesse d'exécution des logiciels (un coprocesseur mathématique 8087 peut également être enfiché dans un emplacement libre afin d'alléger et d'accélérer la vitesse des calculs).

Lors de la mise sous tension de certains systèmes, le PC 1640 ECD procède plus rapidement aux tests ROM. Il affiche en plus les messages d'état des tests en cours.

Il n'est plus nécessaire de rentrer systématiquement la date et l'heure à chaque mise sous tension. Une alimentation de secours conserve en mémoire l'heure courante et la date de la dernière utilisation du système. Vous pouvez donc contrôler l'utilisation de votre machine.

Différentes capacités de stockage.

Pour répondre aux besoins de l'utilisateur, trois versions du PC 1640 ECD sont disponibles et ne diffèrent que par leurs capacités de stockage.

Une version simple lecteur de disquettes de capacité de 360 K octets (PC 1640 ECD/SD) est pourvu d'une mémoire utilisateur considérable de 640 K. Une partie de cette mémoire utilisateur peut être configurée en disque virtuel et recevoir des programmes qui s'exécuteront très rapidement tandis que les disquettes recevront les données.

Une plus grande souplesse d'utilisation est offerte par la version double lecteur de disquette (PC 1640 ECD/DD) qui facilite le transfert de disquette à disquette.

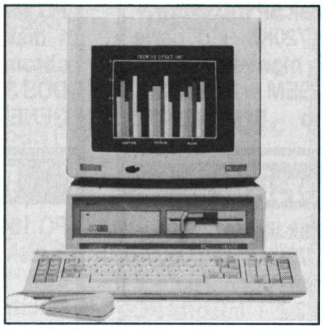
Pour une capacité de stockage encore plus importante, choisissez la version disque dur 20 Mégaoctets (PC 1640 ECD/HD), soit 10.000 pages de textes dactylographiés sur support magnétique. Le disque dur élimine les manipulations de disquettes : vous gagnez ainsi un temps considérable dans vos applications et comme le disque dur est intégré à l'ordinateur, il est naturellement protégé contre la poussière, les traces de doigts... et les emprunteurs abusifs de disques ! En fait, il est intouchable !

Facilités d'extensions :

L'ajout de cartes d'extension est un jeu d'enfant. Un cache coulissant permet d'accéder instantanément aux trois connecteurs d'extension, version disque dur incluse. Ces connecteurs acceptent une large gamme de cartes standards destinées à diverses applications comme les réseaux, modems et autres services.

Clavier multi-fonction :

Avec son pavé numérique spécialisé et ses 10 touches de fonction, le clavier du PC 1640 ECD respecte la norme industrielle. Les 85 touches du clavier inclinable et leur réponse tactile sont idéales pour des entrées rapides de commandes et pour



une utilisation à forte cadence. Le clavier est raccordé à l'unité centrale par un long câble à spire terminé par un connecteur DIN à enfichage rapide.

Compatibilité avec les réseaux :

Le PC 1640 ECD a été essayé sur les réseaux standards industriels Novel et Token Ring et dans les deux cas, a prouvé une capacité de serveur et de terminal.

Fiches d'entrées et de sorties adaptées à la plupart des périphériques.

Un port série aux normes industrielles RS232C (connecteurs D type standard) est installé sur le PC 1640 ECD afin d'interfacer les imprimantes, les modems, les ardoises électroniques, les tables traçantes et une large gamme d'autres accessoires.

Le connecteur Centronics parallèle, plus un raccord d'imprimante standard PC, permet la connexion de n'importe quelle imprimante équipée de l'interface Centronics parallèle. Le port série et le port parallèle sont reconnus à 100% par les logiciels d'application et les systèmes.

Un connecteur séparé pour joystick standard est prévu sur le clavier et une souris ergonomique de conception Amstrad est fournie avec son nouveau connecteur mini-D.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Adaptateur Graphique Interne compatible Hercule, MDA, CGA, EGA, Mode 40/80 colonnes en résolution moyenne, mode haute résolution 16 couleurs. Unité centrale 640 K sur carte mère. Processeur 8086 à 8 MHz. 3 connecteurs d'extension compatibles (option disque dur compris).
Choix entre :
- une version simple disquette 5 1/4" capacité 360K
- une version double disquette 5 1/4" 360K
- une version disque dur 20 Méga-octets lecteur 360K

Une interface série RS 232 et une interface Centronics parallèle avec leurs connecteurs standards, d'origine, sur carte-mère.
Haut-parleur avec contrôle de volume.
Alimentation de sauvegarde de l'horloge temps réel et de la configuration RAM. Emplacement destiné au co-processeur mathématique 8087.
Connecteur joystick.
Modes fournis par l'adaptateur Graphique Interne : Couleurs : 40/80 colonnes en mode texte avec des matrices caractères de 8 x 14 points, 8 x 8 points en 16 couleurs.
Résolution graphique moyenne de 320 points x 200 lignes en 4 couleurs.
Très haute résolution graphique de 640 points x 350 lignes en 16 couleurs parmi 64.
Clavier : Numlock et Capslock équipés d'un témoin lumineux. Entrée crayon optique et joystick. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Clavier inclinable.
Souris à deux boutons et son interface sur l'unité centrale MOUSE COM compatible Microsoft.
4 disquettes comprenant des logiciels d'exploitation. ROM BIOS compatible. Système d'exploitation Microsoft MS DOS 3.2. Pilotes des périphériques compatibles avec disque virtuel et autres supports. Large gamme d'utilitaires compatibles. Utilitaire de changement de mode écran. Possibilité disque dur et réseau. Environnement GEM de Digital Research (Graphics Environment Manager) et GEM Desktop. GEM Paint de Digital Research. BASIC 2 Locomotive sous GEM. Sélecteur des jeux de caractères internationaux.
Dimensions hors emballage (LxHxP) : PC ECD 370x320x360 mm - Unité centrale : 370x135x384 mm - Poids : Moniteur 11,5 kg - Unité centrale PC-SD 5 kg - Clavier 1,2 kg.

PC 1640 SD MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

5790F HT
6865F TTC

A crédit CETELEM : 65F comptant
+ 36 mensualités de 273,30F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 3158,80F
TEG 20,50 %

PC 1640 SD ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

8790F HT
10430F TTC

A crédit CETELEM : 30F comptant
+ 48 mensualités de 339,90F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6155,20F
TEG 19,90 %

PC 1640 DD MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

7290F HT
8650F TTC

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 284,50F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 5176F
TEG 20,50 %

PC 1640 DD ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 2 lecteurs disquettes 5P1/4 360Ko, souris, MS DOS 3.2, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC 2 et QUATTRO

10290F HT
12203F TTC

A crédit CETELEM : 0F comptant
+ 48 mensualités de 398,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 7172,80F
TEG 19,90 %

PC 1640 HD20MD monochrome
avec unité centrale, moniteur monochorome compatible Hercule, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

9990F HT
11850F TTC

A crédit CETELEM : 50F comptant
+ 48 mensualités de 385,60F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 6608F
TEG 19,90 %

PC 1640 HD20ECD couleur
avec unité centrale, moniteur couleur compatible EGA, 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko, 1 disk dur 20Mo, souris, MS DOS 3.2, Gem Desktop et Paint, Basic 2 et Quattro

13043F HT
15470F TTC

A crédit CETELEM : 970F comptant
+ 48 mensualités de 473,80F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 8432,40F
TEG 19,90 %

LE PACK PRO GENERAL

OU QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le premier spécialiste micro indépendant, vous offre :

1) Le logiciel intégré "QUATTRO" : tableur professionnel intégrant un module graphique, un gestionnaire de données, une sauvegarde automatique des macrocommandes et un compresseur de fichiers.
2) Un COURS D'AUTOFORMATION (livre + 2 disquettes) d'une valeur de 495F
3) une formation d'une demi-journée sur la machine, dans notre local de formation.
4) une assistance téléphonique 90 jours.
5) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
6) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
7) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
8) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
9) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CONFIGURATIONS AMSTRAD PC/XT PERSONNALISES GENERAL ou les AMSTRAD PC 1512 et PC 1640 sur mesure

PC 1512 version A
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6290F TTC**

PC 1512 version B
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **6990F TTC**

PC 1512 version C
PC 1512 + 2 LECTEURS DISK 5P1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8450F TTC**

PC 1512 version D
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 LECTEUR DISK 3P1/2 720Ko + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9150F TTC**

PC 1512 version E
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko+ 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **8315F TTC**

PC 1512 version F
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 21Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **10450F TTC**

PC 1512 version G
PC 1512 + 1 LECTEUR DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR MONOCHROME + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **9315F TTC**

PC 1512 version H
PC 1512 + 1 LECTEURS DISK 5P1/4 360Ko + 1 DISK DUR 32Mo + 1 MONITEUR COULEUR + 1 SOURIS + GEM + DOS 3.2 + INTEGRAL PC + PACK PRO GENERAL **11450F TTC**

PC 1512 version I
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **10990F TTC**

PC 1512 version J
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **13090F TTC**

PC 1512 version K
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur monochrome + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro **11990F TTC**

PC 1512 version L
PC 1512 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 32Mo + 1 moniteur couleur + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Integral PC + Pack Pro GENERAL **14090F TTC**

PC 1640 version M
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **7850F TTC**

PC 1640 version N
PC 1640 + 2 lecteurs disk 5P1/4 dont 1 Tamichi 360Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **11390F TTC**

PC 1640 version O
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **8550F TTC**

PC 1640 version P
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **12090F TTC**

PC 1640 version Q
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **9850F TTC**

PC 1640 version R
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 21Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **13420F TTC**

PC 1640 version S
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur monochrome Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **10850F TTC**

PC 1640 version T
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 disk dur 31Mo + 1 moniteur couleur EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **14420F TTC**

PC 1640 version U
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **11550F TTC**

PC 1640 version V
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 21Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **15100F TTC**

PC 1640 version W
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur disk 3P1/2 720Ko + 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur mono. Hercule + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro **12550F TTC**

PC 1640 version X
PC 1640 + 1 lecteur disk 5P1/4 360Ko + 1 lecteur 3P1/2 720Ko+ 1 carte disk dur 31Mo + 1 moniteur coul. EGA + 1 souris + GEM + DOS 3.2 + Quattro + Pack Pro GENERAL **16100F TTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

TARIFS COMPATIBLES PC ICD

PC 1512 SD MONO un lecteur 5" 1/4 + moniteur monochrome	4477F HT	**5310F TTC**
PC 1512 SD COULEUR un lecteur 5" 1/4 + moniteur couleur	6365F HT	**7550F TTC**
PC 1512 DD MONO deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur monochrome	5945F HT	**7050F TTC**
PC 1512 DD COULEUR deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur couleur	7765F HT	**9210F TTC**
PC 1640 SD MD MONO un lecteur 5" 1/4 + moniteur Hercule monochrome	5851F HT	**6940F TTC**
PC 1640 SD ECD COULEUR un lecteur 5" 1/4 + moniteur EGA couleur	8760F HT	**10390F TTC**
PC 1640 DD MD MONO deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur Hercule monochrome	7242F HT	**8590F TTC**
PC 1640 DD ECD COULEUR deux lecteurs 5" 1/4 + moniteur EGA couleur	10252F HT	**12160F TTC**
PC 1640 HD 20 MD MONO un lecteur 5" 1/4 + un disk dur 20 Mo + moniteur Hercule monochrome	9924F HT	**11770F TTC**
PC 1640 HD 20 ECD COULEUR un lecteur 5" 1/4 + un disk dur 20 Mo + moniteur EGA couleur	13145F HT	**15590F TTC**

GARANTIE 2 ANS

GAMME AMSTRAD PC 2000

CADEAU AVEC CHAQUE APPAREIL DE LA GAMME PC 2000 : LE LOGICIEL WINDOWS DE MICROSOFT

La gamme PC 2000 est équipée de lecteurs de disquettes au format 3,5" Mais il évident que certains utilisateurs auront des logiciels ou des données stockées sur des disquettes 5"1/4. Pour maîtriser ce problème potentiel, un adaptateur externe a été prévu d'origine sur le côté des machines de la gamme PC 2000. D'un accès immédiat, il permettra de brancher directement un lecteur 5"1/4. Une fois branché, il sera possible de transférer directement des données d'un disque à l'autre ou d'utiliser les données au format 5"1/4. L'avantage de ce système est évident : toute entreprise équipée de machines à base de lecteurs 5"1/4 ne risquera pas de rendre son investissement antérieur inutile et d'être bloquée dans l'utilisation des logiciels acquis auparavant.

En outre, cet adaptateur vous permet de connecter des appareils de sauvegarde sur bande magnétique ou de brancher un lecteur de disquettes 3,5" supplémentaire.

BUSINESS APPLICATIONS

La gamme PC 2000 offre un choix réel. Que ce soit un serveur de réseau ou pour une station de travail ou pour la communication avec les minis ou gros ordinateurs, il existe une solution Amstrad. Développement de programmes et les problèmes complexes de la CAO/DAO peuvent être résolus par ces produits dans un environnement multi-tâche équipé de la haute résolution VGA.

Tournant avec une bibliothèque logicielle sans égale, la gamme PC 2000 est une série d'outils indispensable à l'amélioration de la productivité. La présence d'un port parallèle bi-directionnel et d'une interface série signifie qu'il n'y a pas de restrictions pour toute connexion. Les imprimantes et toutes sortes de périphériques peuvent être branchés directement.

AMSTRAD PC 2086



Disponibilité Décembre 88 il est possible de réserver

Le PC 2086 est l'outil idéal pour amorcer l'évolution entre les machines existantes et les machines perfectionnées de la gamme PC 2000. Elle est aussi à l'aise comme machine indépendante que dans un réseau complexe multi-utilisateurs. Equipé du système d'exploitation MS DOS 3.3, le PC 2086 est fourni avec la version 2.03 de Windows, tandis qu'un disque dur de 30 MD avec entrelacement 1 : 1 et un bus interne 16 bits signifient que la puissance de traitement du 80868 Mhz est utilisée à son maximum.

Avec 640 K de RAM en standard, un choix de machines simple ou double lecteur 3"1/2 720 K, ou disque dur de 30 MB en complément d'un lecteur 3"1/2.

Une intégration poussée des composants sur la carte mère évite d'immobiliser des connecteurs d'extension, notamment pour le contrôleur de disquettes, les ports série et parallèle, ainsi que le contrôleur de souris intégré.

Le PC 2086 peut être branché sur tout moniteur de la gamme VGA analogique Amstrad et possède le connecteur intégré pour connecter tout lecteur 5"1/4, facilitant ainsi les transferts de données.

Lorsqu'on utilise des processeurs et des périphériques à haute performance, le transfert des données à l'intérieur d'un système est primordial ; il se fonde sur l'organisation du bus de l'ordinateur, autrement dit le chemin qui guide le mouvement des données dans le système. Il existe deux bus dans le système, un bus interne de vitesse et de largeur maximum qui relie le processeur à la mémoire principale et un bus externe pour les périphériques. De par leur nature, les périphériques fonctionnent à une vitesse très inférieure à celle du processeur ; les connecter au bus principal ralentirait le système. La solution adoptée par Amstrad est de faire fonctionner le bus d'expansion à une vitesse inférieure à celle du bus interne et d'utiliser un système tampon de registres qui minimise le temps d'attente du processeur à l'égard des périphériques, obtenant ainsi une vitesse plus grande pour le système dans son ensemble.

Les plateaux d'un disque dur tournent à une grande vitesse, trop rapidement pour que les têtes de lecture puissent lire les données et les transférer au système. Une des solutions est d'arranger les données sur la surface du disque de telle manière que lorsqu'un secteur a été lu, le disque est dans une position qui permet à tête de lecture de lire le secteur suivant. Pendant la rotation du disque, la tête de lecture survole les données suivantes, si bien que pour lire une piste complète, le disque devra effectuer plusieurs rotations. Sur la plupart des systèmes, le disque doit tourner 2 ou 3 fois pour lire les données d'une piste : cela s'exprime par un entrelacement de 2 : 1 ou de 3 : 1. Les disques durs utilisés par Amstrad dans la gamme PC 2000 sont équipés d'électronique de contrôle qui possède une mémoire supplémentaire qui est utilisée comme secteur tampon. Celà permet de lire une piste de données en une rotation de manière à arranger les données sur le disque avec un entrelacement 1 : 1 et de transférer les données requises par le système, améliorant ainsi les performances du système.

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Processeur 8086 8 Mhz
640 K de RAM
Lecteur(s) 3"1/2 720 Ko
Option disque dur 30 MB avec entrelacement 1 : 1
Intégration poussée du système
3 slots libres 8 bits
Adaptateur lecteur 5"1/4 ou sauvegarde sur bande
Emplacement pour coprocesseur 8087
Compatible VGA avec compatibilité totale EGA, Hercules et CGA

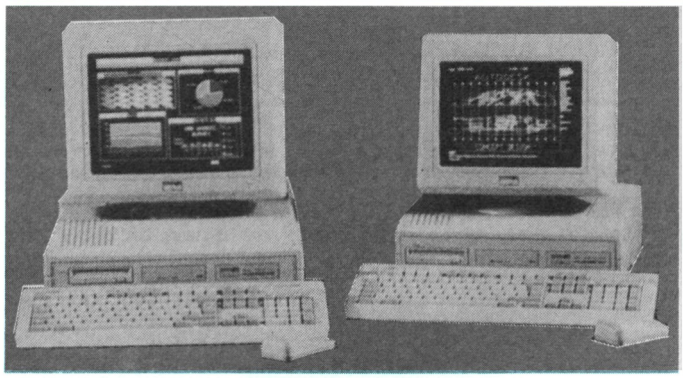
TARIFS PC 2086

PC 2086 SD 12 MD un lecteur avec écran 12" monochrome	6590F HT	**7815F TTC**
PC 2086 SD 14 CD un lecteur avec écran 14" couleur	8590F HT	**10187F TTC**
PC 2086 SD 12 HRCD un lecteur avec écran 12" haute résolution couleur	9590F HT	**11373F TTC**
PC 2086 SD 14 HRCD un lecteur avec écran 14" haute résolution couleur	10590F HT	**12559F TTC**
PC 2086 DD 12 MD double lecteur avec écran 12" monochrome	8390F HT	**9950F TTC**
PC 2086 DD 14 CD double lecteur avec écran 14" couleur	10390F HT	**12322F TTC**
PC 2086 DD 12 HRCD double lecteur avec écran 12" haute résolution couleur	11390F HT	**13508F TTC**
PC 2086 DD 14 HRCD double lecteur avec écran 14" haute résolution couleur	12390F HT	**14695F TTC**
PC 2086 HD 12 MD un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" monochrome	10990F HT	**13034F TTC**
PC 2086 HD 14 CD un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" couleur	12990F HT	**15406F TTC**
PC 2086 HD 12 HRCD un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 12" haute résolution couleur	13990F HT	**16592F TTC**
PC 2086 HD 14 HRCD un lecteur avec disque dur 30 Mo et écran 14" haute résolution couleur	14990F HT	**17778F TTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

AMSTRAD PC 2286



CADEAU AVEC CHAQUE APPAREIL DE LA GAMME PC 2000 : LE LOGICIEL WINDOWS DE MICROSOFT

Le PC 2286 est construit autour du processeur Intel 80286 cadencé à 12 Mhz. Il est fourni avec MS DOS 4.0 ; il peut être utilisé avec OS/2 après expansion et comprend également Windows 286 qui permet aux utilisateurs de faire tourner plusieurs applications Windows en même temps. La présence d'un entrelacement du disque de 1 : 1 et le fonctionnement d'un bus d'expansion asynchrone permet d'utiliser au maximum les capacités du processeur 80286, alors que les moniteurs Amstrad VGA avec un piqué allant jusqu'à 0,28 donnent un affichage haute résolution en couleur ou en monochrome.

Une RAM de 1 MB à haute vitesse avec contrôle de parité et un bus interne sophistiqué 16/32 bits à 12 Mhz sont fournis d'origine. La RAM peut être étendue à 4 MB sur la carte mère.

Un choix de 2 lecteurs 3"1/2 1.4 MB ou 1 disque dur de 40 MB avec un lecteur de disquette vous est offert. Le disque dur est à entrelacement de 1 : 1 pour obtenir une efficacité maximum.

Imaginons que vous voulliez consulter un livre sur un sujet particulier. Vous allez à la bibliothèque municipale où, la plupart du temps, vous le trouverez. S'il ne s'y trouve pas, il vous faudra aller à la bibliothèque nationale, ce qui prendra du temps. Votre bibliothèque municipale ne peut pas avoir en stock tout livre demandé, et ils opèrent une sélection qui rassemble les ouvrages les plus demandés pour vous éviter des voyages inutiles.

C'est le principe de la mémoire cache de l'Amstrad PC 2286. La bibliothèque locale représente la mémoire cache RAM tandis que la bilbiothèque nationale représente la RAM principale : une mémoire supplémentaire grande vitesse de 64 K emmagasine les données les plus récemment utilisées dans la mesure où dans 95 % des cas, le processeur exécute des tâches répétitives sur des données ou adresses identiques.

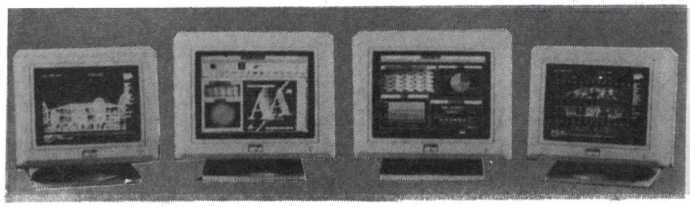
La mémoire cache RAM accélère la vitesse d'ensemble du système en s'arrangeant pour que la plupart du temps les données nécessaires soient stockées à proximité, rendant inutile l'accès à la mémoire centrale. Cela minimise le temps passé par le processeur en état d'attente, ce qui se compare à la visite de la bibliothèque nationale dans notre exemple. Dans le cas général, le processeur doit se mettre en attente une ou deux fois pour chaque accès mémoire et on l'appelle une mémoire à 1 ou 2 états d'attente. La mémoire rapide utilisée dans la mémoire cache est une mémoire sans état d'attente ; aussi dans 95 % des cas où les données sont dans la mémoire cache, le PC 2286 travaille en mode sans état d'attente.

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Processeur Intel 80286 12 Mhz
- RAM 1 MB avec contrôle de parité (extensible à 4 MB sur la carte mère)
- Choix de 4 moniteurs compatibles VGA
- Adaptateur pour lecteurs 3"1/2, 5"1/4 ou sauvegarde sur bande
- Expansion mémoire LIM 4.0
- Lecteur(s) de disquettes 3,5 1.4 MB
- Option disque dur 40 MB avec entrelacement 1 : 1
- Compatible réseau Novell Netware
- Intégration élevée du système
- 5 connecteurs d'extensions 16 bits libres
- Emplacement pour co-processeur 80287

TARIFS PC 2286

PC 2286 DD 12 MD double lecteur avec écran 12" monochrome	12890F HT	**15287F TTC**
PC 2286 DD 14 CD double lecteur avec écran 14" couleur	14890F HT	**17659F TTC**
PC 2286 DD 12 HRCD double lecteur avec écran 12" haute résolution couleur	15890F HT	**18845F TTC**
PC 2286 DD 14 HRCD double lecteur avec écran 14" haute résolution couleur	16890F HT	**20031F TTC**
PC 2286 HD 12 MD un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 12" monochrome	17590F HT	**20861F TTC**
PC 2286 HD 14 CD un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 14" couleur	19590F HT	**23233F TTC**
PC 2286 HD 12 HRCD un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 12" haute résolution couleur	20590F HT	**24419F TTC**
PC 2286 HD 14 HRCD un lecteur avec disque dur 40 Mo et écran 14" haute résolution couleur	21590F HT	**25605F TTC**



AMSTRAD PC 2386

Le PC 2386 est le fleuron de la gamme PC 2000, pour l'utilisateur d'une station de travail de haut niveau. Toute la conception du système est orientée vers la performance procurée par le processeur 80386 tournant à 20 Mhz, la mémoire cache RAM de 64 K, un bus d'expansion asynchrone et un fonctionnement effectif de la mémoire à zéro état d'attente.

Il est équipé en standard de MS DOS 4.0, supporte totalement OS/2 ; la présence de Windows 386 permet d'effectuer plusieurs tâches sous Windows ou DOS.

Une mémoire rapide de 4 Mb avec contrôle de parité, un bus intégral de 32 bit et un disque dur de 65 Mb avec tampon secteur sont fournis d'origine. L'utilisateur peut basculer l'adressage des différentes mémoires par logiciel, permettant une répartition flexible entre la mémoire de base, la mémoire d'expansion et la mémoire d'extension.

La RAM est expansible à 16 Mb sur la carte mère, tandis qu'un processus de mémoire virtuelle permet aux applications d'utiliser le disque dur comme RAM. Le connecteur extérieur permetde brancher un lecteur 5"1/4 ainsi que des appareils de sauvegarde sur bande.

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- Processeur Intel 80386 à 20 Mhz
- 4 Mb de RAM avec un contrôle de parité
- Choix de moniteurs compatible VGA
- Adaptateur pour lecteurs 5"1/4, 3"1/2 et dérouleurs de bande
- 64 K de mémoire cache 35ns
- Lecteur de disquette 3"1/2 1,4 Mb
- Disque dur 65 Mb avec entrelacement 1 : 1
- Compatible réseau Novell Netware
- Gestion de mémoire LIM 4.0
- Emplacement pour processeur mathématique 80387
- 5 connecteurs d'extension 16 bits libres.

TARIFS PC 2386

PC 2386 HD 12 MD un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 12" monochrome	34190F HT	**40549F TTC**
PC 2386 HD 14 CD un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 14" couleur	36190F HT	**42921F TTC**
PC 2386 HD 12 HRCD un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 12" haute résolution couleur	37190F HT	**44107F TTC**
PC 2386 HD 14 HRCD un lecteur avec disque dur 65 Mo et écran 14" haute résolution couleur	38190F HT	**45293F TTC**

ECRAN 12 MD	1990F HT	**2360F TTC**
ECRAN 14 CD	3990F HT	**4732F TTC**
ECRAN 12 HRCD	4990F HT	**5918F TTC**
ECRAN 14 HRCD	5990F HT	**7104F TTC**
LE RESEAU AMSTRAD	4990F HT	**5918F TTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

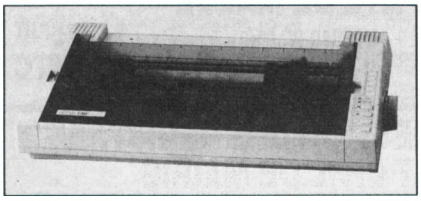
LES IMPRIMANTES POUR PC

Toutes les imprimantes sont garanties 2 ans

CADEAU : 1 RAME DE PAPIER

AMSTRAD

DMP 3190 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2190 F
DMP 3250 (160 cps - 80 col. - PAR/SER) ..... 2597 F
DMP 4000 (200 cps - 132 colonnes) ..... 3545 F

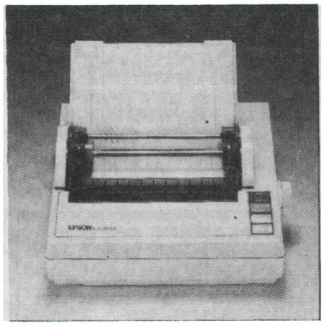


AMSTRAD DMP 4000

LQ 3500 (160 cps - 24 aiguilles - 80 colonnes) .. 3545 F
LQ 5000 (288 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 5325 F

EPSON

LX 800 (180 cps - 80 colonnes) ..... 2295 F



EPSON LX 800

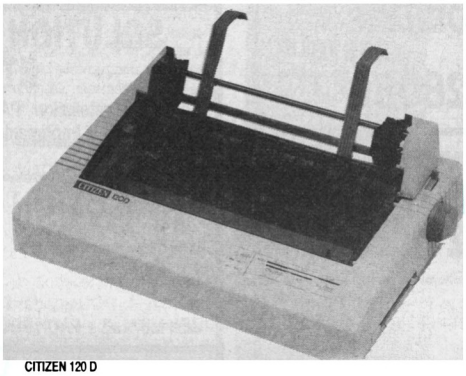
LQ 500 (180 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... 3695 F
FX 850 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4590 F
FX 1050 (240 cps - 132 colonnes) ..... 5590 F
LQ 850 (180 cps - 24 aiguilles) ..... 8890 F
EX 800 (300 cps - 80 colonnes) ..... 5990 F

BROTHER

M 1409 (160 cps - 80 colonnes) ..... 3559 F
M 1509 (180 cps - 110 colonnes) ..... 4739 F
M 1709 (220 cps - 132 colonnes) ..... 5919 F
M 1724 (200 cps - 24 aiguilles - 132 colonnes) ... 7119 F

CITIZEN

120 D (120 cps - 80 colonnes) ..... 1590 F



CITIZEN 120 D

MSP 10 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2495 F
MSP 15 (160 cps - 132 colonnes) ..... 3490 F
MSP 20 (200 cps - 80 colonnes) ..... 4490 F
MSP 25 (200 cps - 132 colonnes) ..... 4990 F
MSP 40 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4990 F
MSP 50 (300 cps - 80 colonnes) ..... 5490 F
MSP 55 (300 cps - 132 colonnes) ..... 6490 F
LASER Overture 110 ..... 17990 F
HQ P45 (200 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 6995 F
PREMIERE 35 (marguerite - 132 col.) ..... 5995 F

PANASONIC

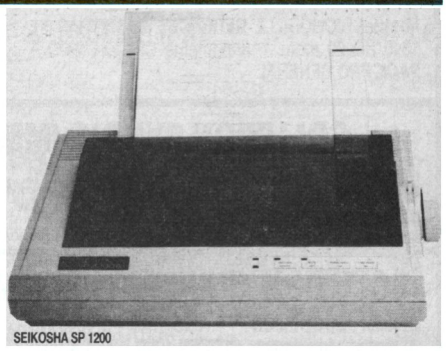
KXP 1081 (120 cps - 80 colonnes) ..... 1850 F
KXP 1082 (160 cps - 80 colonnes) ..... 2390 F

SEIKOSHA

SP 180 AI (100 cps - 80 colonnes) ..... 1595 F
SP 1200 (120 cps - 80 colonnes) ..... 2495 F
SL 80 AI (135 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 3895 F
MP 1300 AI (300 cps - 80 colonnes) ..... 5995 F
MP 5300 AI (300 cps - 132 colonnes) ..... 6995 F

NEC

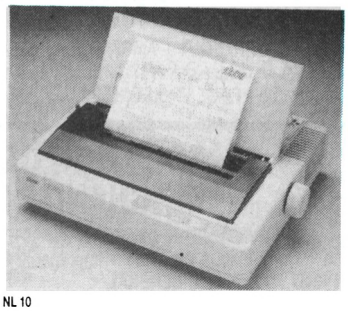
P 2200 (160 cps - 24 aiguilles - 80 col) ..... 3990 F



SEIKOSHA SP 1200

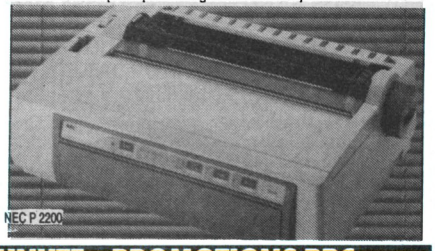
STAR

LC 10 (144 cps - 80 colonnes) ..... 2490 F



NL 10

LC 10 COULEUR (144 cps - 80 col.) ..... 2790 F
LC 2410 (145 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 3795 F
ND 10 (180 cps - 80 colonnes) ..... 3995 F
ND 15 (180 cps - 132 colonnes) ..... 4995 F
NX 15 (120 cps - 132 colonnes) ..... 3995 F
NR 10 (240 cps - 80 colonnes) ..... 4590 F
NR 15 (240 cps - 132 colonnes) ..... 3595 F
NB 24/10 (216 cps - 24 aiguilles - 80 col.) ..... 5990 F
NB 24/15 (216 cps - 24 aiguilles - 132 col.) ..... 7490 F



NEC P 2200

PORTABLE AMSTRAD PPC 512 / PPC 640

DERNIERE MINUTE : PROMOTIONS PPC

PPC 512 SD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 6700F HT soit 7946F TTC
PPC 512 DD + IMP. DMP 3160 + LOG. QUATTRO : 7900F HT soit 9369F TTC

FD5 lecteur disq. interne supplémentaire pour PPC 512/640, 3"1/2, 720Ko
1790F HT **2120F TTC**

En cadeau 1 LOGICIEL SUPERBASE



PPC 512 SD (1 lecteur disquette, 512 Ko mémoire) 4790F HT **5680F TTC**	**PPC 640 SM** (1 lecteur disq., 1 modem, 640Ko mém.) 5790F HT **6865F TTC**
PPC 512 DD (2 lecteurs disquette, 512 Ko mémoire) 6290F HT **7460F TTC**	**PPC 640 DM** (2 lecteurs disq., 1 modem, 640Ko mém.) 7290F HT **8645F TTC**

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LES SOLUTIONS GENERAL

Ce sont des packs d'applications professionnelles comprenant un logiciel et les ordinateurs pour les faire tourner.

SOLUTION GERANCE IMMOBILIERE

Logiciel "JONQUILLE GERANCE" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

23676F HT
28080F TTC

SOLUTION SYNDIC IMMOBILIER

Logiciel "JONQUILLE SYNDIC" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

23676F HT
28080F TTC

SOLUTION TRANSACTIONS IMMOBILIERES

Logiciel "COQUELICOT" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

18177F HT
21559F TTC

SOLUTION LOCATIONS IMMOBILIERES SAISONNIERES

Logiciel "TOURNESOL" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 32Mo + Imprimante CITIZEN MSP 15E + PACK PRO GENERAL

23381F HT
27730F TTC

SOLUTION CABINET MARCHAND DE BIENS

Logiciel "PERVENCHE" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 20Mo + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

20851F HT
24730F TTC

SOLUTION GESTION COMMERCIALE

Logiciel "VENTES PLUS" + AMSTRAD PC 1640 HD20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

25716F HT
30500F TTC

SOLUTION CABINET D'AVOCAT

Logiciel "JURIGEST" + AMSTRAD PC 1512SD mono + Disque dur 32 Mo + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

28153F HT
33390F TTC

SOLUTION GESTION RESTAURANT

Logiciel "L'ADDITION" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + TABLETTE A DIGITALISER + PACK PRO GENERAL

32462F HT
38500F TTC

SOLUTION GESTION COMMERCIALE POLYVALENTE

Logiciel "INVENTER II" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

15598F HT
18500F TTC

SOLUTION GESTION de REPRESENTANTS

Logiciel "MERCURE" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 32Mo + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

11804F HT
14000F TTC

SOLUTION CABINET INFIRMIERE

Logiciel "LIBERAL II" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 20Mo + Imprimante STAR LC10 + PACK PRO GENERAL

19329F HT
23000F TTC

SOLUTION GESTION FINANCIERE DE MAIRIE

Logiciel Constellation "MGF" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

28583F HT
33900F TTC

SOLUTION GESTION DU PERSONNEL ET PAYE DE MAIRIE

Logiciel Constellation "PAY" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante EPSON LX800 + PACK PRO GENERAL

24875F HT
29500F TTC

SOLUTION GESTION DES REGISTRES D'ETAT CIVIL DE MAIRIE

Logiciel Constellation "ECL" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Disque dur 32 Mo + Imprimante CITIZEN MSP15E + PACK PRO GENERAL

47976F HT
56900F TTC

SOLUTION GESTION DE FICHIER ELECTORAL DE MAIRIE

Logiciel Constellation "ELE" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN MSP15E + PACK PRO GENERAL

32462F HT
38500F TTC

SOLUTION SUIVI VACCINAL DES ENFANTS POUR MAIRIE

Logiciel Constellation "SVE" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

26890F HT
31900F TTC

SOLUTION QUITTANCEMENT DES EAUX POUR MAIRIE

Logiciel Constellation "EAU" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante EPSON LX 800 + PACK PRO GENERAL

24030F HT
28500F TTC

SOLUTION CONSULTATION POUR MEDECINS

Logiciel "MEDIMASTER" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante EPSON LX 800 + PACK PRO GENERAL

17706F HT
21000F TTC

SOLUTION COMPTABILITE MEDICALE

Logiciel "MEDIFISC" + AMSTRAD PC 1640 HD 20 mono + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

12478F HT
14800F TTC

SOLUTION GESTION DE GARAGE

Logiciel "ADEQUAT" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 32Mo + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

27403F HT
32500F TTC

SOLUTION CABINET MASSEUR-KINESI.

Logiciel "KINESOFT" + AMSTRAD PC 1512 SD mono + Carte disque dur 21Mo + Imprimante CITIZEN 120D + PACK PRO GENERAL

20236F HT
24000F TTC

SOLUTION REDACTION DE CONTRATS ET FORMULAIRES JURIDIQUES

Logiciel "PAPIRUS" + AMSTRAD PC 1512 DD mono + Imprimante STAR LC2410 + PACK PRO GENERAL

12647F HT
15000F TTC

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

ORGANISEUR II agenda, calepin, carnet d'adresse électronique

Tout ce qu'il vous faut, dans votre poche

L'Organiseur II remplace calepins, carnets d'adresses et agendas... pour toujours. Il est à la calculatrice ce que la calculatrice fut à la règle à calcul. Il enregistre toutes les informations dont vous avez besoin, au travail comme à la maison, et ne requiert qu'une petite partie de l'information pour les retrouver et les afficher immédiatement. Son agenda vous prévient de vos rendez-vous. Son horloge et son calendrier, couplés d'un système multi-alarmes, ne vous laissent rien oublier.

Mais avant tout, l'Organiseur II est un ordinateur aux capacités de stockage gigantesques, équipé d'un langage de programmation puissant et de périphériques qui se connectent à votre système informatique existant.

Néanmoins, il tient dans votre main, se range dans votre poche et vous suit partout. C'est clairement un produit du futur... mais une réalité d'aujourd'hui.

C'est un calepin électronique...

L'Organiseur II enregistre toutes vos informations – noms, adresses, nos de téléphone, dates d'anniversaires, clients, contacts, tarifs, ce que vous voulez. Pour les retrouver, entrez le moindre petit détail et l'information apparaît à l'écran en moins d'une seconde. Par exemple, pour retrouver le no de téléphone de votre plombier, entrez "Plomb". Le nom et le no apparaissent immédiatement.

C'est un agenda qui vous prévient...

Vous pouvez inscrire vos rendez-vous à une date et à une heure de l'année en cours, ou des années suivantes. Comme les agendas classiques, vous pouvez parcourir vos rendez-vous ou consulter ceux d'une date précise. A l'inverse d'un agenda classique, vous pouvez demander à ce que l'Organiseur II sonne une alarme jusqu'à une heure avant le rendez-vous. Il vous affiche avec qui, où et quand.

C'est une calculatrice intelligente...

A l'inverse des calculatrices classiques, vos formules sont affichées à l'écran, afin qu'elles puissent être vérifiées et modifiées si vous souhaitez répéter plusieurs fois la même opération. Il a une précision à 12 chiffres, dix mémoires et toutes les fonctions mathématiques et scientifiques imaginables. Vous pouvez même utiliser les procédures du langage de programmation.

C'est une base de données relationnelle...

"Quels sont les clients que je dois visiter ce mois-ci ?", "Comment se nomme mon contact chez la société dont le nom commence par PARO ?", "Pour quelles voitures stockons-nous des essuie-glaces ?", "Combien en avons-nous en stock ?". La façon dont l'Organiseur II enregistre et retrouve les données vous permet d'accéder à toutes vos informations. Rapidement. Fichiers clients et articles, tarifs, catalogues, listes... toute information peut être retrouvée, quel que soit le critère, instantanément.

Il est programmable...

Dans la ROM d'Organiseur II se trouve un système d'exploitation et un langage de programmation procédural, puissant, rapide et flexible (OPL). De simples routines et des applications sont réalisées en OPL. Ce langage comporte en plus toutes les instructions nécessaires pour gérer des fichiers, jusqu'à 4 fichiers, sur 228, peuvent être ouverts et traités simultanément.

L'Organiseur II est déjà utilisé pour des applications professionnelles extrêmement variées : inventaires, prises de commandes, vérifications de cartes de crédit, gestion de temps et coûts, catalogues, tarifs, calculs de devis et d'une façon générale, toute application nécessitant la consultation de tables et de fichiers ainsi que la saisie et la calcul de données pour lesquelles l'opérateur est éloigné du lieu de traitement.

Enfin, grâce aux possibilités offertes par le module de communication, vos données peuvent être transmises de votre ordinateur de bureau vers L'Organiseur II. Qu'elles soient sous dBase III, Multiplan, Omnis 3, Excel ou n'importe quel logiciel, l'Organiseur II vous permet de toujours les avoir près de vous, où que vous soyez.

Il est évolutif...

L'Organiseur II dispose de deux lecteurs auxquels vous pouvez ajouter des ProgramPaks préprogrammés ou des DataPaks pour stocker vos données ou vos propres programmes. Il existe déjà plusieurs ProgramPaks – Finances , Scientifique, Gestion de fichiers, Vérificateur de mots –. Etant donné que la taille maximun d'un DataPak est de 128 K (modèle XP), votre Organiseur II peut comporter jusqu'à 256 K de données. Et les DataPaks sont amovibles – il faut 3 secondes environ pour les changer – ce qui signifie que vous pouvez disposer de beaucoup de données, réparties sur plusieurs DataPaks.

Il communique...

La puissance de l'Organiseur II est considérablement accrue par le module RS 232, optionnel. Celui-ci permet de connecter l'Organiseur II à une imprimante, à un autre ordinateur, IBM PC ou Macintosh par exemple, ou à un modem équipé d'une RS 232 standard. Des enregistrements, voire des fichiers entiers peuvent être transférés, dans les deux sens. Le logiciel de communication accompagnant le module RS 232 permet les transferts sans erreur de fichiers sur le réseau téléphonique via un modem. Le module RS 232 transforme l'Organiseur II en une base de données portable, contenant des informations d'un ordinateur central. Ou en terminal de saisie de données, qui seront ensuite transférées vers un ordinateur central. Enfin, le module RS 232 est quasi-indispensable pour le développement : les procédures peuvent être construites sur un éditeur convivial puis transférées afin d'être testées.

Et il complète votre système informatique

L'Organiseur II est muni d'un port 16 broches permettant de lui connecter d'autres périphériques. Quand l'un deux est connecté, de nouvelles commandes sont accessibles à partir d'OPL automatiquement.

Le lecteur de codes barres (XP uniquement) permet à L'Organiseur II de stocker et de traiter les données de codes barres.

Les principaux codes sont reconnus.

Le lecteur de cartes magnétiques (XP uniquement) permet de lire des données contenues sur la bande magnétique d'une carte. En consultant des données dans un DataPak, ce lecteur permet, par exemple, la validation de cartes de crédit, la vérification des limites de crédit, des dates d'expiration ou le stockage des données de transactions qui seraient ensuite transférées vers un site-central.

Le Formateur efface est formate 2 DataPaks en 30 minutes puis s'éteint automatiquement. Un service de formatage par correspondance est proposé par certains revendeurs.

L'alimentation secteur de 220-240 volts, 50-60 Hz, peut s'utiliser conjointement avec d'autres périphériques.

Le Copieur 8 permet la copie simultanée de 8 DataPaks, soit à partir d'un DataPak maître, soit directement à partir d'un IBM PC XT ou AT, facilitant ainsi le transfert des données centralisées.

L'Effaceur 16 efface et formate 16 DataPaks en 10 minutes. Les DataPaks peuvent être formatés jusqu'à 100 fois sans que leur capacité ou leurs performances n'en soient affectées.

Des adaptations spécifiques. Pour des applications de très grande échelle (plusieurs milliers d'unités) l'Organiseur II, son clavier et son coffret peuvent être adaptés aux besoins de l'application.

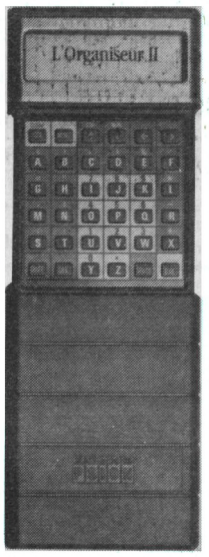
Les logiciels standard

Toutes les fonctionnalités décrites ci-dessous, y compris OPL, sont inclues en standard.

Fonctions du menu principal : RECHERCHE, SAUVE, EFFACE, COPIE, AGENDA, CALC, PROG, ALARME, DATE, INFO, RAZ, FIN. Ces fonctions peuvent être réordonnées, supprimées et de nouvelles (des procédures OPL) peuvent être ajoutées.

CALEPIN : : 255 carctères et 16 rubriques maximum par enregistrement. Stockage dans mémoire centrale ou dans DataPak optionnel.

RECHERCHE : recherche l'occurence d'une chaîne alphanumérique entrée. L'enregistrement déroule horizontalement s'il dépasse la largeur de l'écran. Temps moyen de recherche : 0,5 sec. sur 32 K de données.



AGENDA : permet des entrées toutes les 1/2 heures, jusqu'à l'an 2000. Une alarme peut être spécifiée pour sonner jusqu'à 59 minutes avant l'heure.

Horloge, Calendrier, Alarmes : heures, minutes, secondes, jour, mois, année, jour de la semaine, jusqu'à 8 alarmes avec répétition automatique horaire, quotidienne ou hebdomadaire peuvent être définies.

CALCULATRICE : Editeur de formules. Précision à 12 chiffres. 10 mémoires. 50 fonctions, nombre de parenthèses illimité. Peut utiliser des procédures OPL.

LANGAGE DE PROGRAMMATION : Organiser Programming Language (OPL).

Caractéristiques Techniques

Physique : 142×78×79mm de dimensions. Poids 250 g.
Processeur : 8 bits, CMOS 6303X, 1 Mhz.
Affichage : 2 fois 16 caractères, matrice LCD.
Caractères : 78 à partir du clavier. 8 caractères définissables par l'utilisateur. 232 caractères accessibles à partir d'OPL.
Clavier : 36 touches, 26 majuscules et minuscules. 10 numérique, 16 opérateurs et ponctuations, 4 touches de curseur. Clique audible et répétition automatique après pression continue de plus d'une seconde.
Mémoire : XP : 32K ROM, 32K RAM. CM : 32K ROM, 8K RAM.
Stockage : (optionnel) : EPROM amovibles (DataPaks). Temps d'accès de 100 Kbytes/s. Existent en 8, 16, 32, 64 (CM et XP) et 128K (XP uniquement). Jusqu'à 2 DataPaks peuvent être installés simultanément.
Interfaçage : Port de 16 broches. RS 232, Parallèle (100 Kbytes/ s).
RS 232 (optionnel) : asynchrone, 50 à 9600 bauds, RTS/CTS, XON/XOFF,XMODEN. Câble RS232 et adapteur pour la plupart des imprimantes et micros.
Lecteur de codes barres (optionnel) : EAN8, EAN13, UPC, CODE 39, ITF.
Lecteur de cartes magnétiques (optionnel) : Lecteur piste 2, ISO 3554.
Alimention : PP3 ALKALINE. Longévité typique entre 2 et 6 mois.
Adapteur secteur optionnel.
Consommation entre 50 et 100 µA.
Durabilité : contacts plaqués or.
Température mini/maxi : 0-50° C.

ORGANISEUR II CM (8K RAM, 24K ROM)	**1175 F**
ORGANISEUR II XP (32K RAM, 32K ROM)	**1655 F**
DATAPAK 16K	236 F
DATAPAK 32K	410 F
DATAPAK 64K	705 F
DATAPAK 128K (XP uniquement)	1180 F
RAMPAK 32K (XP uniquement)	705 F
COMMS-LINK (liaison RS 232 pour CM et XP + softs de comm. pour PC)	705 F
ADAPTATEUR POUR RS 232	297 F
LECTEUR DE CODES BARRES (XP uniquement)	1773 F
ADAPTATEUR SECTEUR	345 F
MINI EFFACEUR (1 Datapak à la fois)	463 F
EFFACEUR (2 Datapak à la fois)	582 F
LOGICIELS	
FILEPAK (FR, XP recommandé)	699 F
FINANCE PACK (US)	349 F
MATHS PACK (US)	349 F
OXFORD SPELLING CHECKER (US)	349 F
TABLEUR (FR, XP recommandé)	469 F
BARPAK (FR)	1779 F
LE DEVELOPPEUR (soft pour PC émulant Organiseur II)	587 F
T&R MAC (soft de communications pour MacIntosh)	297 F

FILEPAK

GESTION DE FICHIERS SANS PROGRAMMER

FILEPAK est un puissant logiciel de fichiers qui vous permettra de tirer le meilleur de votre Organiseur II.

En répondant à des questions simples et claires, vous créez un fichier de 16 rubriques, chacune pouvant être alphanumérique, numérique, date, heure ou séquentielle.

Après, vous pouvez tout de suite saisir de nouvelles fiches sur un écran de saisie créé automatiquement par FILEPAK. Vous pouvez les modifier, les rechercher sur plusieurs critères et, d'une façon générale, gérer vos données simplement et efficacement.

Mais, ce n'est pas tout. FILEPAK va plus loin. Par exemple, vous pouvez imprimer des états en colonnes ou en étiquettes, avec ou sans critères de recherche.

Et si vous utilisez l'Organiseur II comme extension de votre micro, FILEPAK vous permet d'importer et d'exporter des données vers toutes les applications y compris Omnis 3, dBase III, Multiplan, Lotus 1-2-3 et toute application reconnaissant les formats DIF, SYLK, délimités par tabulations, virgules et retours chariot.

Enfin, si vous souhaitez faire une chose à laquelle nous n'aurions pas pensé, et bien... nous l'avons prévu. Avec notre système de crochets OPL, vous pouvez personnaliser vos applications en y ajoutant vos propres procédures OPL. Celles-ci seront exécutées sour FILEPAK, vous permettant de réaliser des tâches telles que la saisie par codes barres et cartes magnétiques, les calculs entre rubriques, le multi-fichier et, d'une façon générale, tout ce que OPL peut prendre en charge.

FILEPAK nécessite : Organiseur II CM, XP ou plus, un DataPak, RamPak et RS 232 optionnels.

SPREADSHEET

TABLEUR DE POCHE

PSION, constructeur de l'Organiseur II vient de réaliser un autre exploit : SPREADSHEET. Ce logiciel transforme votre Organiseur II XP en véritable tableur de poche que vous pouvez emmener partout. Quant aux fonctionnalités, SPREADSHEET présente toutes les commandes et options d'un tableur classique : taille de la matrice : 26 colonnes sur 99 rangées. Largeur de colonnes variable. Références relatives et absolues. Format fixe, scientifique, entier. Protection par mot de passe. Titres fixes. Recalculs automatique ou manuel. Références circulaires. Impression de tout ou partie de la feuille. Copie d'une cellule ou d'un bloc de cellules...

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR PC ET PCW

LES PERIPHERIQUES GRAPHIQUES / VIDEO

STYLO OPTIQUE ELECTRIC STUDIO PC	299 F
HANDY SCANNER CAMERON MODE II PC	2360 F
HANDY SCANNER CAMERON MODE III PC	3490 F
SCANNER CANON PC	
DIGITALISEUR D'IMAGES ARA PC	2360 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4	5990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3	6990 F
TABLE TRAÇANTE MITSUBISHI A3 PC	5990 F
AMSCOLOR ADAPTATEUR PERITEL POUR 1512	790 F
AMSCOLOR ADAPTATEUR PERITEL POUR 1640	990 F
SCANNER PCW	990 F
SOURIS + INTERFACE PCW	1590 F
SOURIS AMX PCW	990 F
CRAYON OPTIQUE PCW ELECTRIC STUDIO	880 F
DIGITALISEUR PCW	1400 F

LES SOURIS

SOURIS HANDYMOUSE CAMERON PC	790 F
SOURIS MICROSOFT PC	1590 F

LES CABLES

CABLE IMPRIMANTE selon qualité et longueur	de 135 F à 250 F
CABLE RALLONGE MONITEUR PC 1512 / UNITE CENTRALE	280 F
CABLE RALLONGE MONITEUR PC 1640 / UNITE CENTRALE	285 F
CABLES MINITEL PC	290 F
RALLONGE IMPRIMANTE PCW 9512	340 F
RALLONGE IPRIMANTE PCW 8256/8512	250 F
LINKMASTER • LOGICIEL + CABLE pour relier PPC à PC	350 F

LES JOYSTICKS

JOYSTICK PC + CARTE CONTROLEUR pour PC 1512/1640	490 F

LES HOUSSES

JEU DE HOUSSES pour PC 1512/1640	245 F
JEU DE HOUSSE POUR PCW	235 F
HOUSSE UNIVERSELLE IMPRIMANTE 80 colonnes	85 F
HOUSSE UNIVERSELLE IMPRIMANTE 132 col.	95 F

LES PERIPHERIQUES MUSICAUX

SAMPLER VOCAL TECHNI MUSIQUE PC	1350 F

LES RUBANS POUR IMPRIMANTES

	(prix à la pièce) par 1	par 2	par 5
AMSTRAD DMP 3160	95 F	65 F	59 F
AMSTRAD DMP 4000	115 F	85 F	79 F
CITIZEN 120D	95 F	59 F	50 F
EPSON LX 800	95 F	65 F	59 F
STAR LC 10/NL 10	95 F	65 F	60 F
AMSTRAD PCW 8256/8512	95 F	75 F	65 F

Par 10 et plus, nous consulter. Nous tenons en stock une centaine de références en rubans d'imprimantes. De plus, sur commande, nous pouvons vous fournir pratiquement tous les modèles. Consultez-nous.

DISQUETTES VIERGES (GARANTIES 5 ANS)

DISK. 5"1/4 DF DD pour PC 1512 / PC 1640 Avec pochettes et étiquettes, en boite de 10	par 10, pièce	2,90 F
DISK. GENERAL 5"1/4 DF DD pour PC 1512 / PC 1640 Fabrication française, avec pochettes et étiquettes, en boite de 10	par 10, pièce	3,90 F
DISK. 3"1/2 DF DD pour PPC 512/640 Avec pochettes et étiquettes, en boite de 10	pièce	7,90 F
DISK. 3" DF DD pou PCW 8256/8512/9512	pièce	15,90 F

LES BOITES DE RANGEMENT

BOITE DE RANGEMENT 1 DISK 3P/3P 1/2	3 F
BOITE DE RANGEMENT 50 DISKS 3P/3P 1/2	149 F
BOITE DE RANGEMENT 10 DISKS 5P 1/4F	49 F
BOITE DE RANGEMENT 100 DISKS 5P 1/4	195 F
BOITE DE RANGEMENT 10 DISKS 3P 1/2	49 F
DD14 Boite de 10 disquettes 3"1/2. Coloris gris.	29 F
YUD 35 Boite de 10 disquettes 3"1/2. Transparente.	29 F
DS 40L sans clé	69 F
DS 40L avec clé Boite 40 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.	139 F
MEDIABOX POSSO Boite 150 disquettes 3"1/2 avec intercalaires.	139 F
YA 6090 sans clé	129 F
YA 6090 avec clé Boite 90 disquettes 3"1/2 avec intercalaires et couvercle transparent.	175 F
JET EXECUTIVE Pochette 20 disquettes 3"1/2 type sacoche.	119 F

LES PERIPHERIQUES TELEMATIQUES

KENTEL PC	980 F
GENERAL COM PC	990 F
MEMTEL PC	450 F
MERCITEL PC 1	890 F
MERCITEL PCW 1	1990 F
MERCITEL PCW 2	3990 F
MODEM PC + OLICOM JET	2365 F
MODEM PCW 2	3390 F
OLICOM JET	685 F
OLIMAIL	1245 F
PENTEL PC	1480 F
KORTEX KXCOM 2 PC	480 F
KORTEX 1200/2400 PC	5750 F
KORTEX KX SERIE + KALIOP PC	2450 F
KORTEX KX MAIL II PX	2390 F
KORTEX KX TEL PC	1482 F
MODEM DIGITELEC DTL 3000	4032 F
CARTE HERCULE	1690 F

LES PERIPHERIQUES IMPRIMANTES

CAISSON INSONORISANT	999 F
CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE PCW	1990 F
CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE CITIZEN 120D	1090 F
CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE LX800	850 F
CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE CITIZEN MS P15	1990 F
CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE STAR LC 10	1090 F
CLASSEUR LISTING	59 F
MARGUERITE PCW 9512	195 F
MEUBLE IMPRIMANTE HP	1395 F
PRINTER STAND YUS 24	495 F
PRINTER STAND YUS 25	595 F
PRINTER STAND YUS 25 B	695 F
BUFFER PC IMPRIMANTE 64 Ko	1755 F
SUPPORT UNIVERSEL IMPRIMANTE	225 F

DIVERS

INTERFACE SERIE PCW	690 F
MEUBLE ORDINATEUR	695 F
ONDULEUR ONDYNE 200 VA	3552 F
ONDULEUR VOLTER 2,5	4990 F
COPIEUR OPTION BOARD DE LUXE	1950 F
COPIEUR OPTION BOARD PC	1500 F
FILTRE ECRAN POUR MONITEUR MONO	160 F
FILTRE ECRAN POUR MONITEUR COULEUR	190 F
FILTRE POUR ECRAN PCW	220 F
EXTENSION MEMOIRE 256 Ko POUR PCW 8256	890 F
EXTENSION MEMOIRE 128 Ko POUR PC 1512/1640	1290 F
REPARTITEUR DE RESEAU A FILTRE	1290 F

LES PERIPHERIQUES DE NETTOYAGE

DISK 5P 1/4 NETTOYAGE	159 F
DISK 3 P 1/2 NETTOYAGE	159 F
BOMBE ORDINATEUR COMPUNETT	99 F
BOMBE IMPRIMANTE PRINTER 66	95 F

LES PAPIERS POUR IMPRIMANTES

LISTING 12" x 240 ZONÉ, les 500 feuilles	79 F
LISTING 11" x 240 ZONÉ, les 500 feuilles	69 F
LISTING 11" x 240 2 EXEMPLAIRES, les 500 feuilles	195 F
LISTING 11" x 240 BLANC, les 500 feuilles	79 F
LISTING 11" x 380 BLANC, les 500 feuilles	99 F
LISTING 12" x 240 BLANC 2 EX., les 500 feuilles	239 F
LISTING 12" x 240 BLANC, les 500 feuilles	99 F
LISTING 11" x 240 BLANC, les 2000 feuilles	195 F

LES LECTEURS DE DISQUETTES

DISK DUR 20 Mo + CARTE CONTROLEUR POUR 1512/1640	2995 F
DISK DUR 30 Mo+ CARTE CONTROLEUR POUR 1512/1640	3995 F
LECTEUR DISKS 5P1/2 360 Ko pour PC 1512/1640	990 F
LECTEUR DISKS 3P1/2 720Ko pour PC 1512/1640	1995 F
2e LECTEUR DISK 3P pour PCW 8256	1995 F
STREAMER ARCHIVE 40 Mo pour PC 1512/1640	3995 F

LES RESEAUX

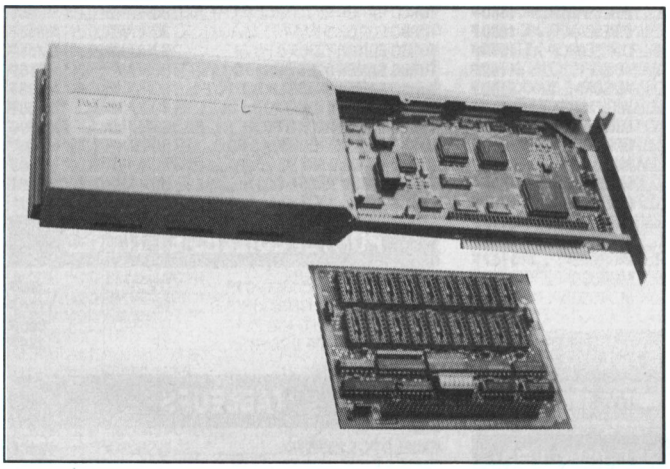
RESEAU AMSTRAD	4995 F
RESEAU EASYLAN	3546 F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CARTES DISQUE DUR WESTERN DIGITAL

FILECARD 20 Mo



Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la fabilité de l'ensemble. La FileCard WD 20FC comprend : WD 20FC (Disque Winchester 20 Mo monté sur carte contrôleur WESTERN DIGITAL), Manuel d'Installation, Manuel XTREE.

CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

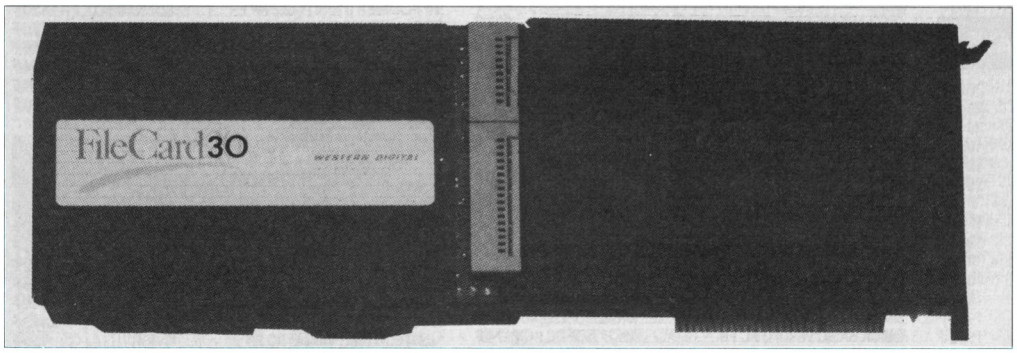
Compatibilité : Matériel IBM PC XT, certains compatibles et portables compatibles. Logiciel DOS 2.0 et suivants. **Caractéristiques :** taux de transfert : 3.2 Mbits/sec. Capacité formattée : 21,2 Mo. Temps d'accès moyen : 70 M/sec. Nombre de disques : 2. Nombre de têtes : 4. Nombre de cylindre : 612. Densité des pistes : 849 TPI. Densité d'enregistrement : 12,808 bpi. Vitesse de rotation : 2322 t/mm.

FILECARD 20 Mo sans ventilation, prête à l'emploi
2995F TTC

FILECARD 20 Mo ventilée (modification GENERAL) prête à l'emploi
3695F TTC

Taux d'Erreur : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus. Permanentes : 1 pour 10^{12} bits lus. Recherche des pistes : 1 pour 10^6. **Fiabilité :** MTBF : 11.000 heures sous-tension. **Alimentation et consommation :** Tension : + 5 V, + 12 V. Courant maximum : 1.8 A à 5 V, 0.15 A à 12 V. Consommation typique : 5.3 W. **Environnement :** Température de fonctionnement : 15-33°C. Résistances aux chocs : 70 G têtes bloquées, 5G têtes non-bloquées. Norme FCC certifiée classe B. **Caractéristiques physiques :** Dimensions (approx.) : 330×30,5×105 (mm). Masse : 1 kg. **Type de mémoire vive :** NMOS.

FILECARD 30 Mo



FILECARD 30 Mo sans ventilation, prête à l'emploi
3995F TTC

FILECARD 30 Mo ventilée (modification GENERAL) prête à l'emploi
4695F TTC

LA TECHNIQUE WESTERN DIGITAL A UN PRIX GENERAL

Simplicité, puissance et prix imbattable encore une fois proposés par GENERAL : **la FILECARD 30 Mo pour PC et compatibles 1512 XT/AT.** Cette FILECARD de Western Digital est un disque dur de 3,5 P de 30 Mo fixé sur sa carte contrôleur Western Digital.

Son installation ? Un jeu d'enfant ! Ouvrez votre ordinateur, enfichez la FileCard directement dans l'un des emplacements libre et ça marche. Plus besoin d'un technicien et le manuel est en français. Votre petit ordinateur devient un géant. Vous venez de revaloriser votre investissement informatique et plus que doubler la puissance de votre ordinateur. La FileCard 30 Mo permet à votre PC de conserver sa configuration avec 2 unités de disquettes et de garantir ainsi une grande souplesse d'utilisation. La légèreté et l'encombrement réduit de la FileCard assurent une installation rapide et simple.

La FileCard 30 Mo a été conçue par Western Digital, premier fournisseur mondial de contrôleurs de disques durs, en utilisant la technologie du montage en surface et des circuits intégrés VLSI. Elle permet de gagner sur tous les tableaux : moins de circuits, plus de fiabilité et une garantie Western Digital d'un an par échange standard immédiat. La FileCard 30 Mo est fournie avec un programme sophistiqué de parquage des têtes pour une protection contre les chocs. De plus, elle peut être installée avec PC DOS, MS DOS et reformattée. La FileCard 30 Mo est fournie avec un logiciel de gestion des répertoires, leurs fichiers et des statistiques les concernant. Vous pouvez aussi supprimer, copier, renommer ou visualiser un fichier ou un groupe de fichiers, créer, déplacer ou modifier les répertoires et sous répertoires.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation : DOS 3.2

FONCTIONNEMENT : Vitesse de transfert : 5 MBits/seconde - Capacité formattée : 32 Mo - Temps moyen d'accès : 60 ms - Nombre de disques : 2 - Nombre de têtes : 4 (parquage avec WD Park) - Nombre de cylindres : 612 - Densité des pistes : 753 pistes par pouce - Densité d'enregistrement : 14667 bits par pouce.

TAUX D'ERREURS : Aléatoires : 1 pour 10^{10} bits lus - Permanentes : 1 pour 10^{10} bits lus - Recherche des pistes : 1 pour 10^6 accès - Fiabilité : MTBF (temps moyen avant panne éventuelle) 20.000 heures d'utilisation

CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

ENVIRONNEMENT : Température ambiante : 15-33° C - Résistance aux chocs : 3G têtes non parquées ; 50G têtes parquées

MISE EN PLACE

Munissez vous d'un tournevis cruciforme (Philips). Vérifiez que le système est hors tension (débranchez tout périphérique). Démontez le capot arrière de votre ordinateur. Dévissez la vis de fixation correspondant au slot choisi et conservez la. En tenant votre FileCard par sa caisse métallique, alignez-la avec le slot sélectionné et exercez une pression ferme des deux mains pour la mettre en place. (Ne forcez pas trop néanmoins pour ne pas endommager les connecteurs et ne touchez jamais les parties non couvertes du circuit). Assurez la fixation de votre carte en revissant la vis de fixation. Des vis vous sont fournies pour la fixer de l'autre côté si vous le désirez. Remontez le capot, rebranchez... et travaillez.

FileCard 20 Mo et 30 Mo : paiement en 4 fois, sans intérêt, après acceptation du dossier Cetelem

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR AMSTRAD PC

ANALYSE FINANCIERE

VIRGIL V D IBM/AMS PC FR	L.VILDE	5918 F

BASE DE DONNEES

D BASE 2 D IBM PC 3.5 (360K) FR	ASHT.TATE	1767 F
D BASE 2 D IBM PC/AMS PC FR	ASHT.TATE	1174 F
EVAL FOXBASE + 2 D PC FR	AB PRO	
FOXBASE D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	2459 F
FOXBASE +2 386 D IBM PC FR	AB PRO	8239 F
FOXBASE + 2 D IBM PC/AMS PC FR	AB PRO	5869 F
FOXBASE + 2 RESEAU D IBM/AMS PC F	AB PRO	19153 F
PARADOX MISE A JOUR D PC E	ANSA SOFT	9369 F
PARADOX VS EUROPEENNE D PC E	ANSA SOFT	7419 F
PERSONAL MANAGER D IBM PC 3.5 F	SOFT.TECH	1775 F
PERSONAL MANAGER D IBM/AMS PC F	SOFT.TECH	1775 F
REFLEX D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	1773 F
REFLEX VS 1.0 D PC FR	BORLAND	1773 F
REFLEX WORKSHOP D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	824 F
REFLEX WORKSHOP D PC FR	BORLAND	824 F
SUPERBASE D IBM PC/AMS PC FR	M.APPL	1174 F
SUPERBASE + GEM IBM PC FR	M.APPL	1482 F

COMPTABILITE D'ENTREPRISE

ALIENOR 2 D IBM PC 3.5 FR	LOGICYS	1992 F
ALIENOR 2 D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	1992 F
ALIENOR 2 D IBM PC/AMS PC V.CFA	LOGICYS	2348 F
ALIENOR 3 D IBM PC 3.5 FR	LOGICYS	4732 F
ALIENOR 3 D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	4732 F
COMPTA MEMSOFT D IBM PC 3.5 FR	MEMSOFT	1990 F
COMPTA MEMSOFT D PC FR	MEMSOFT	1990 F
DAMOCLES D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	1992 F
DAMOCLES D IBM PC/AMS PC V.CFA	LOGICYS	2348 F
DEMO ALIENOR 3 D IBM PC FR	LOGICYS	
EVALUATION ALIENOR 3 D IBM PC	LOGICYS	296 F
INTERFACE TABLEUR D IBM/AMS PC	LOGICYS	1055 F
LIAISON COMPTA/FACT D IBM PC FR	MEMSOFT	990 F

COMPTABILITE, GESTION, PAYE

ARRAKIS + DEVIS D IBM/AMS PC FR	LOGICYS	3890 F
ARRAKIS D 3.5 IBM PC FR	LOGICYS	2941 F
ARRAKIS D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	2941 F
COMPTA GENERALE D IBM F	FIL	1080 F
CRESUS 2 D 3.5 IBM PC FR	LOGICYS	1992 F
CRESUS 3 D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	3546 F
DEMO ARRAKIS D IBM PC FR	LOGICYS	0 F
FACTURATION + STOCK D AMS/IBM PC F	MEMSOFT	1990 F
FACTURATION + STOCK D IBM PC 3.5 F	MEMSOFT	1990 F
MASTER CAISSE D IBM PC/AMS PC F	C.F.I.	980 F
MODULE + DEVIS D IBM/AMS PC FR	LOGICYS	1067 F
PAIE (LA) D IBM PC 3.5 FR	MEMSOFT	1990 F
PAIE (LA) D IBM PC/AMS PC FR	MEMSOFT	1990 F
PAIE CRESUS 2 D IBM/AMS PC FR	LOGICYS	1992 F
SOLUTION (UPGRADE) D IBM PC FR	UPGRADE	2953 F

DESKTOP PUBLISHER

GEM IBM DESK PUB D IBM PC E	D.RESEARCH	3540 F
GEM IBM DESK PUB D IBM PC FR	D.RESEARCH	4198 F
PAGE ABILITY D IBM PC 3.5 FR	MIGENT	2604 F
PAGE ABILITY D IBM PC/AMS PC FR	MIGENT	2369 F
VENTURA D IBM PC/AMS PC FR	XEROS	9191 F

GESTION DE FICHIERS

HORTENSE 4 D IBM PC 3.5 FR	L.VILDE	450 F
HORTENSE 4 VS 2.0 D IBM/AMS PC FR	L.VILDE	390 F

GRAPHIQUE

AUTOSKETCH D IBM PC/AMS PC FR	AUTODESK	910 F
CHART 2 D IBM PC 3.5 FR	MICROSOFT	3546 F
DIMENSION 3D D IBM/AMS PC FR	ERE	439 F
GEM IBM DRAW + 2.0 D IBM PC FR	D.RESEARCH	2845 F
GEM IBM DRAW + D IBM PC 3.5 FR	D.RESEARCH	2845 F
GEM IBM DRAW + D IBM PC E	D.RESEARCH	2399 F
GEM IBM FONT EDIT D IBM PC E	D.RESEARCH	1199 F
GEM IBM GRAPH D IBM PC 3.5 FR	D.RESEARCH	2561 F
GEM EBM GRAPH D IBM PC E	D.RESEARCH	2160 F
GEM IBM GRAPH D IBM PC FR	D.RESEARCH	2561 F
GEM IBM PRES.TEAM D IBM PC E	D.RESEARCH	4099 F
GEM IBM PRES.TEAM D IBM PC FR	D.RESEARCH	4861 F
GEM IBM PRES.TEAM D PC 3.5 FR	D.RESEARCH	4861 F
GEM IBM WORDCHART D IBM PC E	D.RESEARCH	1560 F
GEM IBM WORDCHART D IBM PC FR	D.RESEARCH	1850 F
GEM IBM WORDCHART D IBM PC 3.5 F	D.RESEARCH	1850 F
GRAPH IN BOX D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	1182 F
GRAPH IN THE BOX D PC FR	AB SOFT	1162 F
SINGWRITER D IBM PC/AMS PC FR	WIGHT SCIE	949 F
TASSIGN PC D IBM PC FR	SEMAPHORE	430 F
TURBO GRAPHIX TLBOX D PC FR	BORLAND	705 F
VECTORIA 3D D IBM PC/AMS PC FR	M.M.C.	410 F
VECTORIA 3D VS 2.0 D PC FR	M.M.C.	590 F
VP GRAPHICS D IBM PC/AMS PC FR	SOFTISSIMO	1779 F
VP GRAPHICS V.N. PROT D PC 3.5 F	SOFTISSIMO	2075 F
VP GRAPHICS V.N. PROT PC FR	SOFTISSIMO	2075 F
WINDOWS 2 (WRITE + PAINT) D PC FR	MICROSOFT	1767 F
WINDOWS 386 D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	2953 F
WINDOWS + SOURIS SERIE D PC FR	MICROSOFT	3546 F

GESTION DE STOCKS

CHORUS D IBM PC/AMS PC FR	LOGYS	2787 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

TURBO PROLOG D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	1180 F
TURBO PROLOG VS 1.0 D PC FR	BORLAND	1180 F
TURBOPROLOG TOOLBOX D IBM PC 3.5 F	BORLAND	1180 F
VP EXPERT D IBM PC 3.5 FR	SOFTISSIMO	2075 F
VP EXPERT D IBM PC/AMS PC FR	SOFTSSIMO	1779 F

SOLUTION INTEGREE

ABILITY PLUS D IBM PC/AMS PC FR	MIGENT	1773 F
ABILITY + 3.5 D IBM PC FR	MIGENT	2010 F
DICO ABILITY ALLEM D IBM/AMS PC	MIGENT	237 F
DICO ABILITY ANGL D IBM/AMS PC	MIGENT	237 F
DICO ABILITY ESPAG D IBM/AMS PC	MIGENT	237 F
EVAL BRIDEE ABILITY + D PC FR	MIGENT	59 F
EVAL COMP ABILITY + D 3.5 PC FR	MIGENT	237 F
EVAL COMPLETE ABILITY + D PC FR	MIGENT	237 F
FRAMEWORK 1 D IBM PC 3.5 (360K) FR	ASHT.TATE	1767 F
FRAMEWORK 1 D IBM PC/AMS PC FR	ASHT.TATE	1174 F
GEM IBM COLLECTION D IBM PC FR	D.RESEARCH	1850 F
MALETTE PRACTI D IBM PC/AMS PC F	FIL	990 F
PACK PC PERFORMANCE D PC FR		
WORKS US D PC 5.25/3.5 E	MICROSOFT	2360 F

LANGAGE DE PROGRAMMATION

QUICK BASIC COMPILER D PC 3.5 F	MICROSOFT	1174 F
QUICK BASIC VS 4.0 D PC FR	MICROSOFT	1174 F
QUICK C D IBM PC 3.5 FR	MICROSOFT	1529 F
QUICK C D IBM PC/AMS PC FR	MICROSOFT	1529 F
TURBO BASIC D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	1180 F
TURBO BASIC VS 1.0 PC FR	BORLAND	1180 F
TURBO C D IBM PC 3.5 E	BORLAND	1535 F
TURBO C VS 1.5 D PC FR	BORLAND	1535 F
TURBO PASCAL 87 VS 3.0 D PC FR	BORLAND	1180 F
TURBO PASCAL 87 VS 4.0 D PC E	BORLAND	1180 F
TURBO PASCAL D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	1180 F
TURBO PASCAL VS 4.0 D PC 3.5 E	BORLAND	1535 F
Z BASIC D IBM PC/AMS PC E	AB SOFT	1162 F
EVALUATION CHORUS D PC FR	LOGYS	100 F

SYSTEMES D'EXPLOITATION

C.DOS XM D IBM PC AT 5.25/3.5 E	D.RESEARCH	4198 F
EVALUATION BRIDEE C.DOS XM	D.RESEARCH	
MULTI.PACK XM D PC AT 5.25/3.5	D.RESEARCH	1174 F
UPGRADE CONC.DOS 4.11a6 D PC FR	D.RESEARCH	1779 F
UPGRADE CONC.DOS 5.1a6 D PC FR	D.RESEARCH	1186 F
UPGRADE CONC.DOS 5.2a6 D PC FR	D.RESEARCH	593 F

AIDE A LA PROGRAMMATION

C.DOS XM BUILD D PC 5.25/3.5 E	D.RESEARCH	5622 F
DATABASE TOOLBOX D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	705 F
GEM IBM PROG TOOL D IBM PC E	D.RESEARCH	4625 F
GEM APPL D BASE 2 D PC FR	NVI	350 F
TOPKEY PLUS D IBM PC/AMS PC FR	TOPTOOLS	2253 F
TOPKEY POWER D IBM PC/AMS PC FR	TOPTOOLS	4625 F
TOPKEY VS 1.3 PC FR	TOPTOOLS	1174 F
TUR NUME MTH TLBOX D PC 3.5 E	BORLAND	1180 F
TUR NUMERICAL MTH TOOLBOX D PC E	BORLAND	1180 F
TURBO DATABASE TLBOX D PC FR	BORLAND	705 F
TURBO EDITOR D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	705 F
TURBO EDITOR TLBOX D PC FR	BORLAND	705 F
TURBO GAMEWORKS D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	705 F
TURBO GAMEWORKS TLBOX D PC E	BORLAND	705 F
TURBO GRAPHIX D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	705 F
TURBO JUMBO PACK D PC FR	BORLAND	2959 F
TURBO PROLOG TOOLBOX D PC E	BORLAND	1180 F
TURBO TUTOR D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	468 F
TURBO TUTOR VS 2.0 D PC FR	BORLAND	468 F

PORTEFEUILLES ET TITRES

FINANCIUS D IBM PC/AMS PC FR	LOGYS	350 F
PORT BOURSIER D IBM/AMS PC FR	FIL	1119 F
VALEUR + 2 D IBM PC/AMS PC FR	WALDATA	890 F
VIF BOURSE JUNIOR D PC FR	VIF	345 F

TABLEURS

EXCEL D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	5918 F
GUIDE F.EXCEL D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	581 F
GUIDE F.MULT 3 D PC 5.25/3.5 F	MICROSOFT	581 F
INITIATION A VP PLANNER D PC FR	SOFTISSIMO	581 F
INITIATION VP PLANNER + D PC FR	SOFTISSIMO	587 F
MULTIP.3/CHART 3 D PC 5.25/3.5 F	MICROSOFT	4862 F
MULTIPLAN 3 D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	3308 F
MULTIPLAN JUNIOR D PC 3.5 FR	MICROSOFT	699 F
MULTIPLAN JUNIOR D PC FR	MICROSOFT	699 F
QUATTRO D PC E	BORLAND	2366 F
TWIN D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	790 F
TWIN D IBM PC/AMS FR	LORICIELS	790 F
VP PLAN LUXE D IBM PC 3.5 NP FR	SOFTISSIMO	2075 F
VP PLANNER + D IBM/AMS PC FR	SOFTISSIMO	2360 F
VP PLANNER + V.N PROT D PC 3.5 F	SOFTISSIMO	2656 F
VP PLANNER D IBM PC 3.5 NP FR	SOFTISSIMO	1470 F
VP PLANER LUXE D AMSPC/IBMPC FR	SOFTISSIMO	1779 F
VP PLANNER PLUS V.N. PROT D PC FR	SOFTISSIMO	2656 F
VP PLANNER D AMS PC/IBM PC FR	SOFTISSIMO	1174 F
VP PLANNER LUXE V.N. PROT D PC FR	SOFTISSIMO	2075 F
VP PLANNER V.N. PROT D PC FR	SOFTISSIMO	1470 F

TELEMATIQUE

KX SERVE & KALIOP D PC FR	KORTEX	2312 F
KENTEL D IBM PC/AMS PC FR	ENTER	980 F
KORTEX 2400 D IBM PC/AMS PC FR	KORTEX	8895 F
KX MAIL 2 D IBM PC FR	KORTEX	2312 F
KX MASTER D IBM PC/AMS PC FR	KORTEX	2313 F
KX PHONE D IBM PC/AMS PC FR	KORTEX	2312 F
KX TRANSFER D IBM PC/AMS PC FR	KORTEX	2313 F
MENTEL D IBM PC/AMS PC FR	ENTER	450 F
PENTEL D IBM PC/AMS PC FR	ENTER	1480 F

TRAITEMENT DE TEXTE

EASY D IBM PC/AMS PC FR	MICROPRO	999 F
EVOL. 1.5 (WINDOWS) D IBM PC 3.5 F	PRIAM	4091 F
EVOLUTION + SOUR D IBM PC FR	PRIAM	5835 F
EVOLUTION 1.5 (WINDOWS) D PC FR	PRIAM	4091 F
EVOLUTION D IBM PC 3.5 FR	PRIAM	4091 F
EVOLUTION SUNSET D IBM PC 3.5 FR	PRIAM	1174 F
EVOLUTION SUNSET + GEM D IBM PC FR	PRIAM	1411 F
GEM IBM 1ST WORD + D IBM PC FR	D.RESEARCH	2133 F
GEM IBM 1ST WORD + DI IBM PC 3.5 F	D.RESEARCH	2133 F
GEM IBM 1ST WORD + D IBM PC E	D.RESEARCH	2133 F
GUIDE F.WORD 4 D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	581 F
SPRINT DEMO D IBM PC/AMS PC FR	BORLAND	
SPRINT VS 1.01 D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	2366 F
SPRINT VS 1.01 D IBM/AMS PC FR	BORLAND	2366 F
TASWORD PC D IBM PC FR	SEMAPHORE	530 F
WORD 4 D PC 5.25/3.5 FR	MICROSOFT	5325 F
WORD JUNIOR D PC FR	MICROSOFT	1174 F
WORDSTAR 2000 VS 2.0 D PC FR	MICROPRO	6938 F
WORDSTAR PRO 4.0 D IBM/AMS PC F	MICROPRO	4388 F

UTILITAIRES DIVERS

ALBUM 101 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

LOGICIELS POUR AMSTRAD PC

ALBUM 101 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 102 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 102 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 103 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 103 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 104 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 104 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 105 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 105 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 106 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 106 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 107 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 107 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 108 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 108 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 109 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 109 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 110 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 110 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 111 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 111 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 112 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 112 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 113 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 113 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 114 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 114 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 115 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 115 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 116 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 116 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 117 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 117 D IBM PC/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 118 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 118 D IBM PC/AMS FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 119 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 119 D IBM/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
ALBUM 120 D IBM PC 3.5 FR	AB SOFT	218 F
ALBUM 120 D IBM PC/AMS PC FR	AB SOFT	198 F
BOOKMARK D IBM PC/AMS FR	SOFTISSIMO	1162 F
BOOKMARK V.N. PROT D PC 3.5 FR	SOFTISSIMO	1458 F
KEEP-TRACK + D IBM PC/AMS PC FR	AS SOFT	1162 F
MODULE + D IBM PC/AMS PC FR	LOGICYS	1755 F
PACK PRO.1 D IBM PC/AMS PC F	VIF	199 F
PACK UTIL.D IBM PC/AMS PC F	VIF	199 F
SIDEKICK D IBM PC 3.5 FR	BORLAND	942 F
SIDEKICK D PC FR	BORLAND	942 F
SMARTKEY D IBM PC/AMS PC FR	AB SOFT	581 F
SUPERKEY D IBM PC 3.5 E	BORLAND	1180 F
SUPERKEY D IBM PC E	BORLAND	1180 F
TASPRINT D IBM PC/AMS PC FR	SEMAPHORE	430 F
WINDOWS (WRITE + PAINT) D PC 3.5 F	MICROSOFT	1767 F

EDUCATIF

ASSIMIL ANGLAIS D IBM/AMS PC FR	ASSIMIL	510 F
CALCUL CE2 D AMS PC/IBM PC FR	EUROGICIEL	350 F
CALCUL CM1 D AMS PC/IBM PC FR	EUROGICIEL	350 F
CALCUL CM2 D AMS PC/IBM PC FR	EUROGICIEL	350 F
CHIFFRES LETTRES D IBM/AMS PC FR	LORICIELS	280 F
CHIFFRES LETTRES D IBM PC 3.5 F	LORICIELS	280 F
COL'MATH 3E D IBM PC 3.5 FR	SEE MATHS	259 F
COL'MATH 3E D IBM/AMS PC FR	SEE MATHS	259 F
COL'MATH 5E D IBM PC 3.5 FR	SEE MAT	259 F
COL'MATH 5E D IBM/AMS PC FR	SEE MAT	259 F
COL'MATH 6E D IBM PC 3.5 FR	SEE MAT	259 F
COL'MATH 6E D IBM/AMS PC FR	SEE MAT	259 F
COMPUTHINK D IBM PC/AMS PC FR	HATIER	945 F
CONJUGAISON D IBM PC/AMS PC FR	HATIER	470 F
CREER & JOUER D IBM PC 3.5 FR	PILAT	250 F
CREER & JOUER D IBM PC/AMS PC FR	PILAT	250 F
DERIVEE D IBM PC/AMS PC FR	FIL	452 F
DIDACT ENGL (BTS) D IBM/AMS PC F	CARRAZ	250 F
DIDACT ENGL (COL) D IBM/AMS PC F	CARRAZ	250 F
DIDACT ENGL (LYC) D IBM/AMS PC F	CARRAZ	250 F
DIDACT ENGL (TNX) D IBM/AMS PC F	CARRAZ	380 F
DISC DEMO AZERTYCIEL PC	ORD'ASSIST	
ENTREE 6 CALCUL D PC FR	EUROGICIEL	240 F
ENTREE 6 GRAMMAIRE D PC FR	EUROGICIEL	240 F
FACTORISATION D IBM PC/AMS PC FR	HATIER	470 F
FONCTION NUMER. D IBM/AMS PC FR	PILAT	250 F
FONCTIONS NUMERIQUES D PC 3.5 F	PILAT	250 F
GEOMETRIE D IBM PC/AMS PC FR	PILAT	250 F
GEOMETRIE PLANE D PC 3.5 FR	PILAT	250 F
GRAMMAIRE CE2 D AMS PC/IBM PC	EUROGICIEL	350 F
GRAMMAIRE DM1 D AMS PC/IBM PC FR	EUROGICIEL	350 F
GRAMMAIRE CM2 D AMS PC/IBM PC FR	EUROGICIEL	350 F
INITIAL D IBM PC/AMS PC FR	HATIER	1490 F
J'APPRENDS MS-DOS D IBM PC FR	MICROSOFT	498 F
J'APPRENDS MS-DOS D PC 3.5 FR	MICROSOFT	498 F
JEUX EDUCATIFS 1 D IBM/AMS PC FR	LOGYS	290 F
L'ECRIVAIN D IBM PC/AMS PC F	HATIER	945 F
LA DROITE D IBM PC/AMS PC FR	HATIER	470 F
LE VERBE IBM PC/AMS PC FR	HATIER	945 F
MAITRE DES MOTS D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	260 F
MAITRES DES MOTS D IBM/AMS PC FR	LORICIELS	260 F
MATH COLLEGE 1 D IBM PC/AMS PC F	LOGYS	290 F
MATH COLLEGE 2 D IBM/AMS PC FR	LOGYS	290 F
MATHS EN 4E, 3E D IBM PC/AMS PC	HATIER	945 F
MONDE EN CHIFFRES D IBM/AMS PC F	HATIER	1490 F
ORTHOCODE D IBM PC/AMS PC FR	LOGYS	290 F
PACK EDUCATION 1 D IBM/AMS PC E	VIF	199 F
PARTICIPE PASSE D IBM PC/AMS PC	HATIER	470 F
PC PRIM ECRITURE D IBM/AMS PC E	CARRAZ	250 F
PC PRIM PLURIEL D IBM/AMS PC FR	CARRAZ	250 F
PC PRIM PREFIXE SUFFIXE D PC FR	CARRAZ	250 F
PC PRIM RECONST. TEXTE D PC FR	CARRAZ	250 F
PC PRIM TABLES D IBM/AMS PC FR	CARRAZ	250 F
PLAY BAC D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	290 F
PLAY BAC D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	290 F
QUESTIONS REPONSESS D IBM/AMS PC	LOGYS	230 F
TEMPS D'1 HISTOIRE D IBM/AMS PC	CARRAZ	240 F
THALES D IBM PC/AMS PC FR	FIL	339 F

JEUX

ACE 2 D IBM PC/AMS PC FR	CASCADE	229 F
ACE OF ACES D IBM PC/AMS PC FR	US GOLD	239 F
ALBUM EPYX PC D IBM PC/AMS PC FR	EPYX	250 F
ARKANOID D IBM PC/AMS PC FR	OCEAN	239 F
ARMORIK LE VIKING D PC FR	INFOGRAMES	279 F
BAKER STREET D IBM/PC FR	US GOLD	239 F
BED LAME D IBM PC/AMS PC FR	GO !	239 F
BIVOUAC D IBM PC/AMS PC FR	INFOGRAMES	279 F
BOB MOR./CHEVAL D IBM/AMS PC FR	INFOGRAMES	279 F
BOB MOR./JUNGLE D IBM/AMS PC FR	INFOGRAMES	279 F
BOB MOR./SC FICT. D IBM/AMS PC F	INFOGRAMES	279 F
BOB WINNER D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
BOB WINNER D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
BOBO D IBM PC/AMS PC FR	INFOGRAMES	279 F
CALIFORNIA GAMES D IBM/AMS PC F	US GOLD	239 F
CALIFORNIA GAMES D PC 3.5 FR	EPYX	239 F
CHESS D IBM PC/AMS PC FR	PSION	280 F
CHUCK YEAGER D IBM PC 3.5 E	ELEC.ARTS	365 F
CHUCK YEAGER D IBM PC/AMS PC E	ELEC.ARTS	365 F
CLASSIQUES 1 D IBM PC 3.5 FR	TITUS	269 F
CLASSIQUES 1 D IBM PC/AMS PC FR	TITUS	269 F
CLASSIQUES 2 D IBM PC 3.5 FR	TITUS	269 F
CLASSIQUES 2 D IBM PC/AMS PC FR	TITUS	269 F
COBRA D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
COBRA D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
COLLECTION HITS PC D PC FR	OCEAN	239 F
CONFLICT IN ViETMAN D PC 3.5 FR	MICROPROSE	279 F
CONFLIT VIETNAM D IBM/AMS PC FR	MICROPROSE	279 F
CRASH GARRET D 3.5 IBM PC FR	ERE	324 F
CRASH GARRETT DIBM/AMS PC FR	ERE	319 F
CRAZY CARS D IBM PC 3.5 FR	TITUS	269 F
CRAZY CARS D IBM/AMS PC FR	TITUS	269 F
CRUSADE EUROPE D IBM PC/AMS PC F	MICROPROSE	279 F
DARK CASTLE D IBM PC/AMS PC FR	MIRRORSOFT	290 F
DECISION DESERT D IBM PC/AMS PCE	MICROPROSE	279 F
DECISION THE DESERT D PC 3.5 F	MICROPROSE	279 F
DEFENDER CROWN D IBM PC/AMS PC E	MINDSCAPE	259 F
DESTROYER D IBM PC 3.5 E	EPYX	299 F
DUNGEON D AMS PC/IBM PC FR	SECI	150 F
ELITE D IBM PC/AMS PC FR	FIRE.GOLD	279 F
F15 STRIKE EAG D IBM PC/AMS PC E	MICROPROSE	249 F
F15 STRIKE EAGLE D IBM PC 3.5 FR	MICROPROSE	249 F
F16 FALCON D 5.25 + 3.5 PC E	MICROSOFT	399 F
FIVE A SIDE SOCCER D PC FR	MASTERTRON	99 F
FLIGHT SIMULATOR D AMS/IBM PC E	MICROSFT	498 F
FLIGHT SIMULATOR D IBM PC 3.5 E	SUBLOGIC	456 F
FOOTBALL FORTUNE D IBM/AMS PC FR	SUBLOGIC	249 F
FORTERESSE D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
FORTERESSE D IBM/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
FRANK BRUNO BOXING D PC FR	ELITE	199 F
GOLD HITS 3 D IBM/AMS PC FR	US GOLD	299 F
GOLF D IBM PC/AMS PC FR	MASTERTRON	99 F
GRAND PRIX 500CC D IBM PC 3.5 FR	LORICIEL	240 F
GRAND PRIX 500CC D IBM/PC FR	LORICIELS	220 F
GRYZOR D IBM PC/AMS PC FR	OCEAN	239 F
GUILD OF THIEVES D IBM/AMS PC F	RAINBIRD	279 F
GUNSHIP D IBM PC 3.5 FR	MICROPROSE	349 F
GUNSHIP D IBM PC/AMS PC FR	MICROPROSE	349 F
HELLCAT ACE D IBM PC/AMS PC E	MICROPROSE	209 F
HITS PC D IBM PC/AMS PC FR	OCEAN	249 F
ICE OKEY D IBM PC/AMS PC FR	DATABYTE	259 F
IKARI WARRIOR D IBM PC/AMS PC F	ELITE	229 F
IMPOSSIBLE MISS2 D IBM/AMS PC F	US GOLD	299 F
INDOR SPORT D IBM PC/AMS PC FR	DATABYTE	259 F
INFILTRATOR D IBM PC/AMS PC	US GOLD	299 F
JEU DU ROY(LE) D IBM/AMS PC FR	FIL	279 F
KARMA D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
KARMA D IBM/PC FR	LORICIELS	240 F
KNIGHT ORC D IBM PC/AMS PC FR	RAINBIRD	219 F
KOBYASHINARD D IBM PC/AMS PC F	MASTERTRUN	99 F
KRYSTOR D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
KRYSTOR D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
L'AFFAIRE SYDNEY D IBM/AMS PC F	INFOGRAMES	279 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ D PC FR	INFOGRAMES	279 F
LAP TOP CHESS D 3.5 IBM PC E	MIRRORSOFT	289 F
LAST MISSION D IBM/AMS PX FR	INFOGRAMES	279 F
LIVINGSTONE D IBM PC/AMS PC FR	INFOGRAMES	279 F
MACADAM BUMPER D 3.5 IBM PC FR	ERE	324 F
MACADAM BUMPER D IBM PC FR	ERE	325 F
MACH 3 D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
MACH 3 D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
MALETTE IBM D IBM/AMS PC FR	FIL	295 F
MANHATTAN DEALER D IBM PC 3.5 F	LORICIELS	240 F
MANHATTAN DEALER D IBM/AMS PC F	LORICIELS	240 F
MARCHE A L'OMBRE D IBM/PC FR	INFOGRAMES	279 F
MARQUE JAUNE (LA) D IBM/AMS PC F	COBRASOFT	319 F
MATH ECOLE D IBM/AMS PC FR	LOGYS	290 F
MEAN 18 D AMS PC/IBM PC E	ACCOLADE	245 F
MECH BRIGADE D IBM/AMS PC E	SSI	339 F
MEURTRES EN SERIES D IBM/AMS PC F	COBRA	310 F
MGT D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	220 F
MGT D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	220 F
MICRO SCRABBLE D IBM PC/AMS PC F	FIL	275 F
MISSION D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	220 F
MISSION D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	220 F
MISSION RAFALE D IBM/AMS PC FR	FIL	279 F
MOEBIUS D IBM PC/AMS PC E	ORIGIN	285 F
MONTEZUMA REVENGE D IBM/AMS PC E	DATABYTE	259 F
ORPHEE D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
PACK FAMILLE 1 D IBM PC 3.5 FR	VIF	250 F
PACK FAMILLE 1 D IBM PC/AMS PC F	VIF	199 F
PACK JEUX 1 D IBM PC 3.5 FR	VIF	250 F
PACK JEUX 1 D IBM PC/AMS PC F	VIF	199 F
PACK JEUX 2 D IBM PC 3.5 FR	VIF	250 F
PACK JEUX 2 D IBM PC/AMS PC FR	VIF	199 F
PACK KING QUEST D IBM/AMS PC E	SIERRA	289 F
PASSAGERS DU VENT 2 D IBM PC FR	INFOGRAMES	290 F
PASSAGERS DU VENT D CGA IBM PC F	INFOGRAMES	290 F
PASSAGERS DU VENT D EGA IBM PC F	INFOGRAMES	290 F
PAWN D IBM PC/AMS PC FR	FIREBIRD	229 F
PHARAON D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
PIRATES D IBM PC/AMS PC FR	MICROPROSE	279 F
PITSTOP 2 D AMS PC/IBM PC FR	EPYX	245 F
PLATOON D IBM PC/AMS PC FR	OCEAN	239 F
POLICE QUEST D IBM/AMS PC E	ACTIVISION	229 F
PROHIBITION D IBM PC/AMS PC FR	INFOGRAMES	270 F
PSI 5 TRADING D IBM PC/AMS PC E	US GOLD	230 F
QUIN D 3.5 IBM PC FR	ERE	324 F
RING OF ZILFIN D IBM/AMS PC E	SSI	289 F
SAPIENS D IBMS PC 3.5 FR	LORICIELS	240 F
SAPIENS D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
SILENT SERVICE D IBM PC 3.5 FR	MICROPROSE	279 F
SILENT SERVICE D IBM PC/AMS PC E	MICROPROSE	279 F
SKY RUNNER D IBM PC/AMS PC E	CASCADE	229 F
SOKO BAN D IBM PC/AMS PC E	MIRRORSOFT	229 F
SOLO FLIGHT D IBM PC 3.5 FR	MICROPROSE	229 F
SOLO FLIGHT D IBM PC/AMS PC E	MICROPROSE	229 F
SPACE QUEST 2 D IBM PC/AMS PC E	SIERRA	229 F
SPACE QUEST D IBM PC/AMS PC E	SIERRA	345 F
SPACE RACER D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	199 F
SPACE RACER D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	199 F
SPITFIRE ACE D IBM PC/AMS PC E	MICROPROSE	209 F
SRAM D 3.5 IBM PC FR	ERE	279 F
SRAM D IBM PC FR	ERE	279 F
SRAM 2 D IBM PC/AMS PC FR	ERE	285 F
STARING CHARL.CHAPL. D PC FR	US GOLD	309 F
STORM D IBM PC/AMS PC FR	MASTERTRON	99 F
STRIKE D IBM PC/AMS PC FE	MASTERTRON	99 F
SUB BATTLE D 3.5 IBM PC FR	EPYX	239 F
SUB BATTLE D IBM PC/AMS PC E	EPYX	249 F
SUMMER GAMES 2 D 3.5 IBM PC FR	EPYX	239 F
SUMMER GAMES D AMS/IBM PC E	EPYX	245 F
SUPER SKI D IBM PC 3.5 FR	LORICIELS	250 F
SUPER SKI D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	250 F
TERA D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	220 F
TEST DRIVE D IBM PC/AMS PC E	ACCOLADE	409 F
TOP SECRET D IBM PC/AMS PC FR	LORICIELS	240 F
TURBO DRIVER D IBM/AMS PC FR	FIL	279 F
UMS D IBM PC/AMS PC FR	RAINBIRD	279 F
VIF MANAGER D IBM PC 3.5 FR	VIF	299 F
VIF MANAGER D IBM PC/AMS PC FR	VIF	299 F
VOYAGE CENT. TERRE D PC (CGA) FR	CHIP	299 F
WINTER GAMES D 3.5 IBM PC FR	EPYX	239 F
WINTER GAMES D AMS/IBM PC E	EPYX	245 F
WIZBALL D IBM/AMS PC FR S	OCEAN	239 F
WORLD GAMES D 3.5 IBM PC FR	EPYX	239 F
WORLD SERIE BASEBALL D IBM PC E	OCEAN	239 F

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

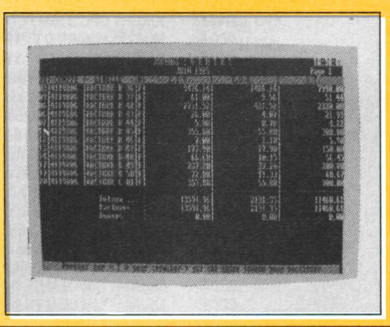
LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

TURBOCERES SENIOR

LOGICIEL DE GESTION INTEGRE

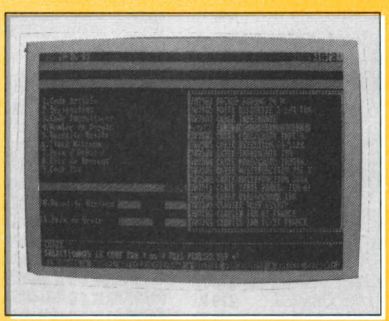
MODULE DE COMPTABILITÉ

- Gestion du plan comptable
- Saisie des écritures comptables
- Liste des écritures comptables
- Edition des journaux
- Consultation des comptes
- Edition des comptes
- Edition des balances
- Lettrage/délettrage des comptes
- Reports à nouveau
- Restauration des comptes



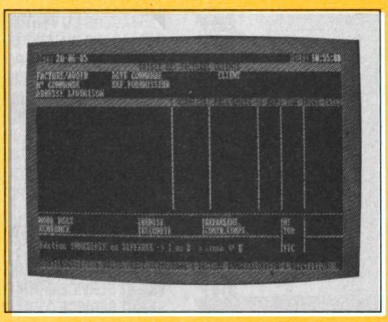
MODULE DE GESTION DES STOCKS

- Gestion du fichier des articles
- Consultation des articles
- Etat sélectionné des articles
- Modification du tarif de vente
- Edition du tarif de vente
- Mouvements des stocks
- Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

- Gestion du fichier des clients
- Consultation des clients
- Saisie des factures
- Gestion des commandes
- Edition des factures
- Edition du journal des ventes
- Transfert des factures en comptabilité
- Transfert des mouvements de stocks
- Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

- Gestion du fichier des fournisseurs
- Consultation des fournisseurs
- Saisie des bons de commande
- Gestion des commandes à fournisseurs
- Edition des bons de commande
- Edition du journal des commandes
- Transfert des commandes en comptabilité
- Transfert des mouvements de stock
- Edition des traites à fournisseurs / archivage

LES 7 MODULES TURBOCERES SONT OFFERT PAR GENERAL A UN PRIX STUPEFIANT :

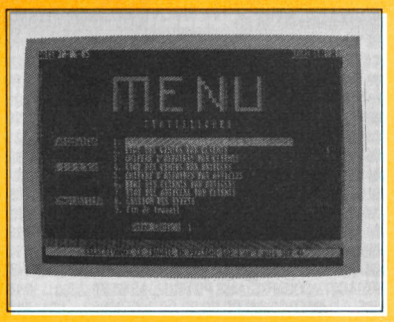
seulement 1990F HT soit 2348F TTC

Pouquoi un tel prix ? Parce que TURBOCERES est un des logiciels de comptabilité les plus répandu en France, vendu à plusieurs millions d'exemplaires. Sa cocneption est donc largement amortie et GNERAL peut vous le proposer à un prix qui, à notre sens, défie toute concurrence. Un plus GENERAL : si TURBOCERES ne répond pas à votre attente, dans les 8 jours quiu suivent votre achat nous vous le remboursons.

Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système. Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur PC XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur. Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

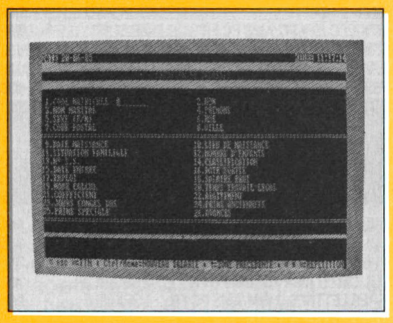
MODULE DE STATISTIQUES

- Etat des ventes par représentant
- Etat des ventes par client
- Etat du chiffre d'affaires par client
- Etat des ventes par article
- Etat du chiffre d'affaires par article
- Etat des clients par article
- Etat des articles par client
- Gestion des effets
- Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

- Gestion du fichier des salariés
- Gestion du fichier des rubriques
- Gestion du fichier des caisses
- Préparation des salaires
- Edition de bulletins de salaires
- Edition du journal des salaires
- Etat des salaires par rubrique
- Etat des cotisations par caisse
- Etat des versements aux salariés
- Edition du D.A.S.
- Transfert en comptabilité
- Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

- Edition du bilan et annexes
- Comptabilité analytique
- Comptabilité budgétaire
- Calcul de la TVA sur les encaissements
- Pour commencer une nouvelle année
- Examen des fichiers CERES
- Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE — 750F HT

Ensemble de programme permettant :

1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES — 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES — 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + — 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.

Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :

- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

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 préferable 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 compréhensible, seront interprétés grâce à une documentation claire, mais aussi en les comparant aux statistiques officielles fournies par votre branche d'activité. C'est aussi un outil de simulation qui utilise toutes les qualités du tableur pour vous aider à mesurer les conséquences de décisions que vous devez prendre quotidiennement.

DATAMAT
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.

SOLUTIONS PROFESSIONNELLES POUR PCW 8256 / 8512 / 9512

Le PCW est de loin l'ordinateur le plus simple et le plus économique à utiliser pour une petite entreprise. De plus, les logiciels performants sont d'un coût modique. Jugez-en !

DAMOCLES, VINS-BOISSONS	1990 F
DAMOCLES, SALON DE COIFFURE	1990 F
DAMOCLES, GARAGE GESTION	1990 F
DAMOCLES, PRESTATION SERVICE	1990 F
DAMOCLES, SCIERIES	1990 F
DAMOCLES, BIJOUTIERS	1990 F
DAMOCLES, EDITEURS DE TRAITES	520 F
DAMOCLES, RELANCE IMPAYÉS, ÉCHÉANCIER	520 F
MEDITOR, GESTION CABINET MÉDICAL	2490 F
PEDIA-MASTER, GESTION CABINET PÉDIATRE	2490 F
MEDIFISC, COMPTABILITÉ MÉDICALE	790 F
WALL STREET, GESTION BOURSIÈRE	790 F
OPTICAISSE, CAISSE ENREGISTREUSE	790 F
GESTION D'ASSOCIATION	1190 F

Nous disposons de nombreux autres logiciels professionnels. Consultez-nous !

LIBRAIRIE POUR AMSTRAD PC ET PCW

BIBLE TURBO PASCAL VS.4 L PC	MICRO APP.	249 F
DU BASIC AU TURBO PASCAL LI PC	M.APPL	199 F
ECRAN FICH C+ DP L IBM/AMS PC FR	M.APPL	299 F
ECRAN FICH EN C L IBM/AMS PC FR	M.APPL	199 F
FIRMWARE D'AMS PC 1512 L-AMS PC FR	M.APPL	249 F
GRAND LIVRE DU MS DOS L PC FR	M.APPL	149 F
GUIDE DOS PLUS L AMS PC FR	SYBEY	128 F
GUIDE DU BASE 2 L AMS PC FR	SYBEX	128 F
GUIDE UTILISATEUR L AMS PC FR	SYBEX	128 F
LIVRE DU BASIC II L-AMS PC FR	MICRO APP	179 F
NORTON L IBM PC/AMS PC FR	MICRO APP	129 F
PROGRAMMATION AVANCEE GW + PC BAS	M.APPL	149 F
SOS PROGRAM. PC 1512 L AMS PC FR	M.APP.	149 F
SOS TURBO PASCAL L IBM/AMS PC F	M.APPL	99 F
TRUCS ET ASTUCES PC 1512 L FR	M.APPL	179 F
BIBLE GRAPH CPC/PCW L AMS 66 FR	M.APPL	199 F
COMMUNICATION MODEM MINITEL LAMS	M.APPL	149 F
DES IDEES POUR LES CPC LI AMS 66	MICRO APPL	129 F
GRAND LIVRE BASIC + DISC PROG	MICROAPPLI	249 F
INFO ESSENTIELLES FAC LOGICYS	LOGICYS	
L'ECHO DU PCW N°3 LI AMS FR	DDI	30 F
LIVRE DU LOGO SUR PCW ET CPC LI	M.APPL	149 F
NOTICE DR DRAW FRANÇAIS	D.RESEARCH	175 F
NOTICE DR GRAPH FRANÇAIS	D.RESEARCH	175 F
PROG.APPLIC.EDUC.N 19 L AMS FR	MICRO APPL	179 F
PROGRAMMES BASIC CPC 464 LI FR	M.APPLICAT	129 F
ROUTINE DE L'AMST CPC 464/664/128	MICROAPPLI	149 F
TRUCS ET ASTUCES TURBO PASCAL LI	M.APPL	149 F
TRUCS ET ASTUCES II LI AMS 66	MICROAPPLI	129 F
TRUCS ET ASTUCES II AMS FR	M.APPLICAT	149 F

SERVICE PROVINCE

Amis de Province, ce service est fait pour vous

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE ET PAYEZ A LA LIVRAISON

Amis de province, vous pouvez recevoir chez vous tous les matériels décrits dans nos annonces et ne les régler que lors de leur livraison. N'envoyez pas d'argent, mais remplissez vite le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore téléphonez nous. Demandez M. FRESSON, (1) 42.06.50.50, poste 433. Une participation forfaitaire pour le transport vous est demandée : 100 F pour les machines, 50 F pour les accessoires et le soft. Merci et bons achats.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Comme convenu, je ne réglerai le montant de la facture qu'à la livraison du matériel.

NOM Prénom

N° Rue

Code Postal

Ville

AMM 12/88

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE
à retourner à
GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ (1) 42.06.50.50

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE		
+ FORFAIT DE PORT		
TOTAL A REGLER		

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**



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 a notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - Cll Honeywell Bull Bob - Hopital de Monaco - Kreps - Editions Et. Laboratoires Lafon - College R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy. - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Ohis - 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'Oreal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyeres-le-Chatel - Credit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathe Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Universite de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - 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 - Aerospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libere - Caisse d'Epargne Angouleme - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Generale Tigery - Credit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Generale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algeriens - Chomette-Favor - Turbomeca - Snecma - Canalab Dassault - Pathe Cinema - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Academie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Reaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroen Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Credit Cooperatif.

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.

ETUDIANTS

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

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

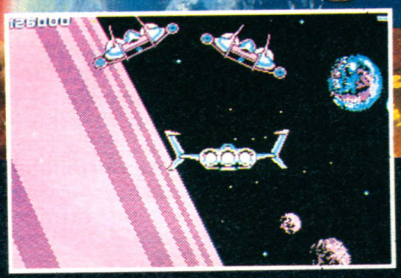


Claire Elisabeth

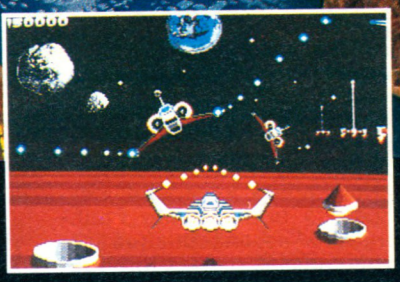
GALACTIC conqueror



VERSION ATARI ST



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?

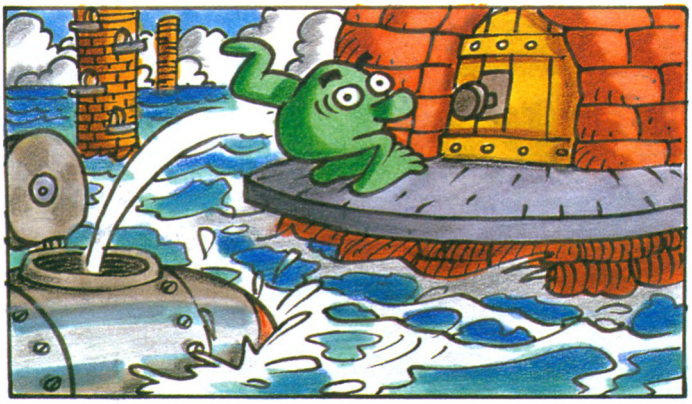
TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

Jeux

Help

NEBULUS (Hewson)



Harcelé de tous côtés par des monstres insolites, notre étrange tétard parviendra-t-il à détruire huit tours redoutables en grimpant au dernier étage de chacune d'entre elles ? Certes oui, simple question de méthode...

Tour n°1 (Realm of the eyes)

Aller à droite, prendre porte, éviter l'œil, prendre ascenseur, attendre le machin, rentrer par la porte lorsqu'il apparaît, monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'œil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'œil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite arrivé au prochain niveau, rentrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'œil disparaisse, rentrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher sa destruction.

Tour n°2 (Realm of the robots)

Aller à gauche en évitant les deux trous, prendre l'ascenseur et sauter sur le suivant lorsque le robot le permet, monter lorsque le machin apparaît, prendre la porte et monter sans s'arrêter les escaliers glissants, prendre l'ascenseur en prenant garde à l'œil, attendre à nouveau l'apparition d'un machin, rentrer par la porte, aller à gauche, sauter vers l'ascenseur au moment où le robot descend, arrivée sur les pierres glissantes, se diriger à gauche et prendre un autre ascenseur, entrer par la porte la plus proche, attention au robot, prendre l'ascenseur jusqu'au niveau suivant, attendre que le premier des robots se dirige vers la droite, monter au premier bloc de pierres, attendre que le deuxième robot passe et monter tout en haut, une pierre disparaît laissant le chemin libre vers l'ascenseur, se laisser tomber au moment où le robot s'éloigne, monter ensuite jusqu'à la porte finale.

Tour n°3 (Trap of tricks)

Aller à gauche, détruire la boule, prendre la porte et monter dans l'ascenseur, attendre le machin, se laisser toucher par celui-ci afin de choir au niveau inférieur, détruire la boule, aller à droite, prendre l'ascenseur, prendre la porte, prendre de nouveau l'ascenseur, aller à gauche, prendre encore l'ascenseur, aller à gauche et rester sur la deuxième marche de l'escalier, attendre le passage de la tête de mort, continuer la montée, détruire le mur de pierres, se laisser tomber, remonter par l'ascenseur, attendre que la tête de mort soit à une extrêmité, prendre la porte, se diriger rapidement à gauche et prendre la porte s'y trouvant, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°4 (Slippry slide)

Aller à droite, sauter pour éviter les deux robots, attendre sur l'ascenseur l'apparition d'un machin, monter au niveau suivant, détruire le mur situé à droite, à présent sur des pierres glissantes détruire un second mur de pierres, continuer jusqu'à l'ascenseur, monter au niveau suivant, prendre la porte, sauter à gauche, prendre l'autre porte, prendre l'ascenseur, descendre l'escalier et prendre la porte, descendre l'autre escalier et prendre la porte, détruire la boule, aller à l'extrême gauche, détruire le mur, retourner sur ses pas après avoir grimpé l'escalier, détruire le mur se trouvant sur l'ascenseur, se laisser tomber sur ce dernier et monter, détruire la boule, aller à droite et prendre l'ascenseur, attention au robot du niveau supérieur, aller à gauche, attendre que l'ascenseur arrive et que le robot se dirige vers la gauche, sauter à gauche pour tomber, prendre la porte, monter l'escalier en prenant garde aux robots, éviter la fausse pierre, détruire la sphère de l'ascenseur et prendre celui-ci, se laisser tomber sur la dénivellation située à droite au moment où les boules s'éloignent, détruire les boules, se diriger à l'extrême droite en évitant les fausses pierres, attendre qu'un machin vous pousse au niveau inférieur, se laisser tomber sur la droite, prendre l'ascenseur jusqu'à la porte finale.

Tour n°5 (Broken path)

Prendre l'ascenseur, descendre à l'arrêt puis remonter jusqu'au niveau supérieur, détruire la boule, aller à gauche, se laisser tomber puis détruire l'autre boule, avancer et détruire le mur, continuer et tomber au niveau inférieur, prendre l'ascenseur et monter l'escalier, entrer par la porte, continuer de monter jusqu'à un autre ascenseur, le prendre, sauter à droite en prenant garde à l'œil, sauter trois pierres et se laisser tomber sur l'un des ascenseurs. Tirer sur le mur situé de l'autre côté et sauter à droite, répéter le processus et se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre et aller à gauche, sauter les trous en évitant l'œil, détruire le mur, sauter à droite et se laisser tomber en prenant garde à l'œil, prendre l'ascenseur, sauter à gauche, avancer en évitant l'œil, passer la dénivellation, tomber sur l'ascenseur, le prendre pour atteindre le niveau suivant, aller à gauche et attendre qu'un machin vous envoie au niveau inférieur, aller à gauche en même temps que l'œil, prendre l'ascenseur après les pierres glissantes, prendre la porte, de l'autre côté se trouve un escalier et plusieurs portes, prendre la dernière, prendre l'escalier jusqu'à la troisième porte et examiner le sens de l'œil : s'il va à gauche, s'introduire par le passage et prendre l'ascenseur. S'il va à droite, le suivre, sauter sur l'ascenseur, monter au niveau suivant, détruire les deux boules, avancer à gauche en évitant l'œil, prendre l'ascenceur jusqu'à la porte finale.

Tour n°6 (Skimmers delight)

Aller à droite, prendre l'ascenseur, aller à droite, éviter le trou et se laisser tomber après avoir évité les deux robots, aller à gauche, détruire le mur de l'ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur, tirer à droite et sauter dans le même sens, prendre l'ascenseur, aller à droite, détruire le mur et revenir à l'ascenseur, descendre, aller à droite (retour au point de départ), prendre l'ascenseur, se laisser tomber sur le suivant, le prendre jusqu'au prochain niveau, aller à droite, prendre la première porte, aller à gauche et monter les escaliers, après avoir dépassé le robot, prendre l'ascenseur de l'autre côté de la porte, de sa position maximum sauter à droite : quatre pierres disparaissent libérant l'accès à deux ascenseurs, prendre celui de droite, aller à droite et détruire le mur, retourner à l'ascenseur et descendre, prendre l'autre ascenseur, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à trois robots, les éviter pour atteindre un ascenseur, le prendre et sauter à droite au moment où le robot descend, une petite escalade et hop ! La fin de la tour.

Tour n°7 (The nasty one)

Monter à droite, arrivé sur une fausse pierre se laisser tomber sur l'ascenseur, le prendre jusqu'à une plateforme, aller à droite et prendre l'ascenseur menant à un mur, le détruire, prendre le premier ascenseur, aller à droite et tomber au niveau inférieur, rejoindre l'ascenseur non encore utilisé (attention à la tête de mort), prendre cet ascenseur, continuer à droite, détruire le mur de l'ascenseur, le prendre ainsi que les deux suivants jusqu'à une plateforme où se trouvent deux têtes de mort, les esquiver et prendre un autre ascenseur, attendre qu'une tête de mort passe, la suivre prudemment jusqu'à un ascenseur qu'il faut prendre, éviter la tête de mort du nouveau niveau et prendre le troisième des quatre ascenseurs, aller à l'extrême droite, faire disparaître la fausse pierre, prendre les autres ascenseurs et réitérer l'opération, reprendre le premier ascenseur, aller à gauche, prendre l'ascenseur menant à la porte finale.

Tour n°8 (Edge of doom)

Eviter les robots, prendre l'ascenseur, aller à gauche, détruire toutes les boules, attendre l'arrivée d'un machin, aller à droite et détruire le mur, aller à gauche, traverser la porte jusqu'à une plateforme, aller sur la ligne séparant la troisième et la quatrième dalle, attendre l'apparition d'un machin, juste avant le choc se diriger à gauche, la quatrième dalle disparaît, le machin vous fait chuter sur un ascenseur qu'il faut prendre, prendre la porte, éviter les quatre robots de l'autre côté, prendre l'ascenseur, se diriger à gauche en sautant de pierre en pierre (vous venez de franchir l'endroit le plus difficile), prendre l'ascenseur, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre la porte, se diriger à gauche et prendre le tunnel, à sa sortie, aller à droite détruire le mur de l'ascenseur, revenir sur ses pas, dépasser la deuxième porte (sans entrer), sauter à gauche pour tomber sur l'ascenseur dont on a préalablement détruit le mur, prendre cet ascenseur jusqu'en fin de course, aller à gauche, détruire le mur, revenir à droite, après un tour complet prendre l'ascenseur situé en dessous d'un trou, aller à gauche où l'on fait une chute, détruire le mur de l'autre ascenseur, prendre ce dernier, prendre l'escalier en évitant les robots, prendre la porte et à sa sortie, détruire le mur situé à droite, monter les escaliers et se laisser tomber, aller à gauche en sautant de pierre en pierre, détruire le mur de l'ascenseur, revenir en arrière et traverser le tunnel, prendre l'ascenseur dont on a détruit le mur et... le cauchemar se termine. Vous voilà devenu un as du joystick !

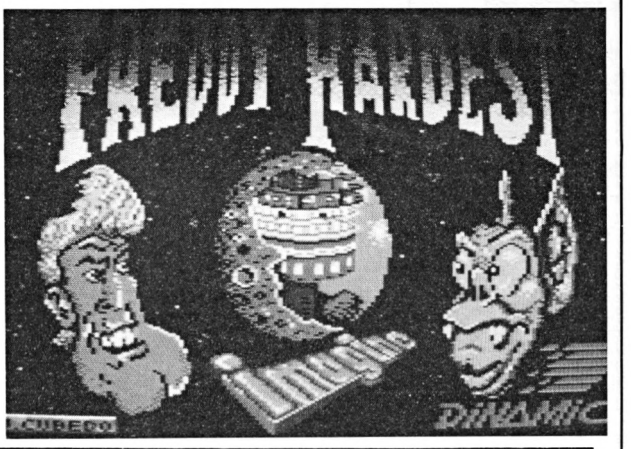
Diego Prados Carrasquilla

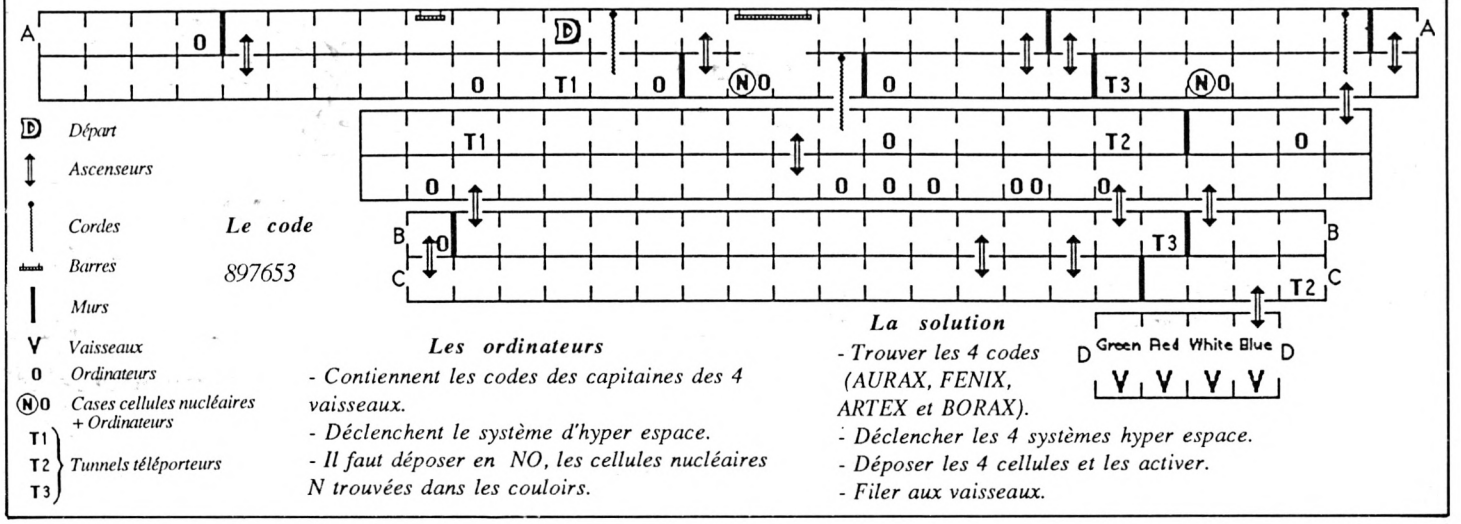
FREDDY HARDEST II

(Imagine)

Plan des quatre étages de la base ennemie, plus les codes (et non les âges) des capitaines, offerts gracieusement à notre héroïque blondinet.

Santi ("The hardest")





Les ordinateurs

- Contiennent les codes des capitaines des 4 vaisseaux.
- Déclenchent le système d'hyper espace.
- Il faut déposer en NO, les cellules nucléaires N trouvées dans les couloirs.

La solution

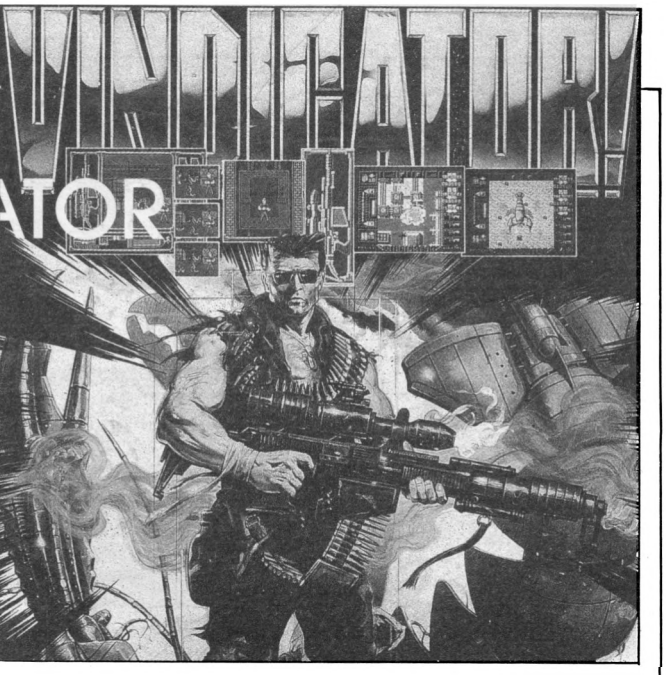
- Trouver les 4 codes (AURAX, FENIX, ARTEX et BORAX).
- Déclencher les 4 systèmes hyper espace.
- Déposer les 4 cellules et les activer.
- Filer aux vaisseaux.

JeUx

Help

THE VINDICATOR

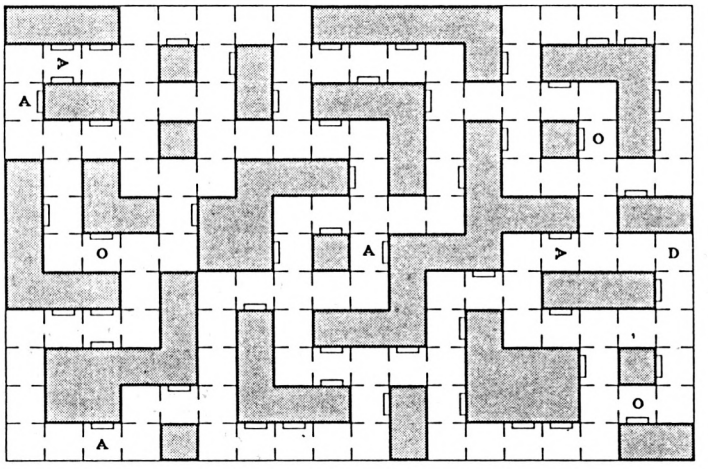
(Imagine)



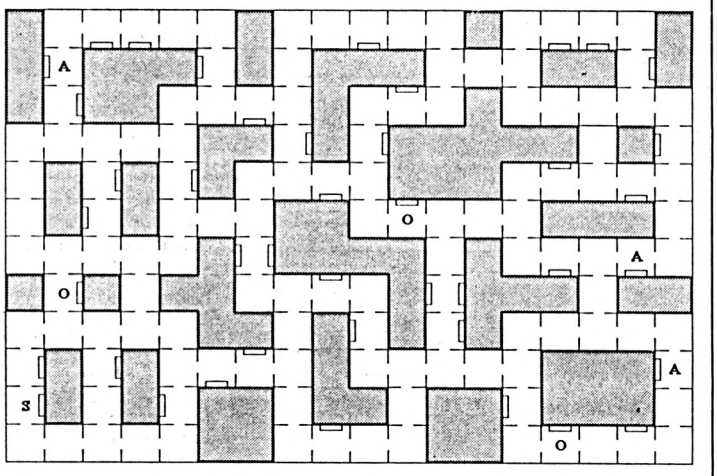
Pour notre gros balèze super armé, voici les plans des quatre étages du complexe martien ainsi que les codes d'accès aux sections.

Thibault Bouchette

1er étage



2ème étage



N

O E

S

D : *Départ*

O : *Ordinateurs*

A : *Ascenseurs*

S : *Sortie (2ème étage)*

Solution des anagrammes

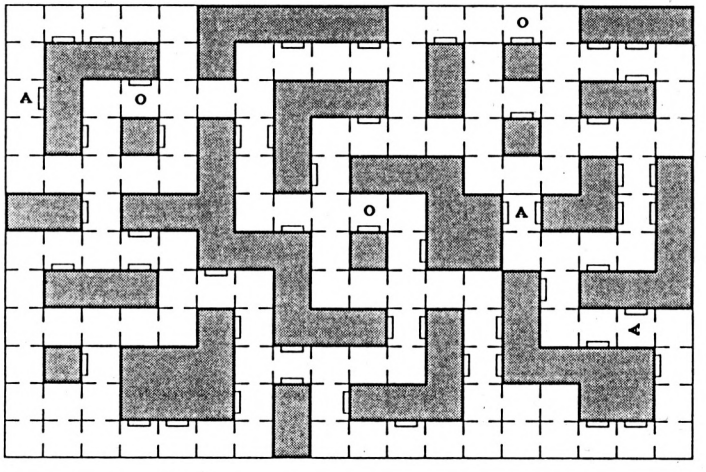
Simon Butler	*Andrew Deakin*	*Dawn Drake*
Jonathan Dunn	*James Higgins*	*Ivan Horn*
Paul Hughes	*Mark Jones*	*Mike Lamb*
Martin McDonald	*John Meegan*	*Rocky Ming*
Paul Owens	*Kane Valentine*	

En possession des 12 parties de la bombe, se rendre à la sortie située au niveau 2.

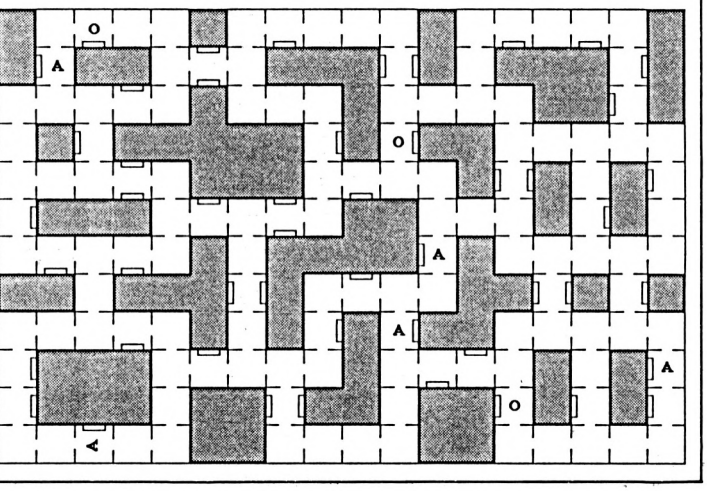
Codes d'accès

section 2 (la terre désolée) - OPPENHEIMER
section 3 (les catacombes) - ENOLAGAY

3ème étage



4ème étage



GARANTIE DES POKES

```
10 '*********************
20 '*    DEEP STRIKE    *
30 '*  Mun. & bombard.  *
40 '*     illimites     *
50 '*   Avion blinde    *
55 '* par Eric Leguebe *
60 '*********************
70 MEMORY 5600
80 MODE 1:LOCATE 15,1:PEN 3:PRINT"DEEP STRI
KE":LOCATE 15,3:PEN 1:PRINT:PRINT"1 : nivea
u reel":PRINT"2 : bombardiers illimites":PR
INT"3 : avion blinde":PRINT"4 : munitions i
llimitees"
90 PRINT"5 : bombardiers illimites, avion b
linde":PRINT"6 : bombardiers, munitions ill
imites":PRINT"7 : avion blinde, munitions i
llimitees":PRINT"8 : bombardiers, munitions
 illimites,       avion blinde"
100 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX ";a
110 IF a<1 OR a>8 THEN 80
120 LOAD"dopic
130 MODE 1:BORDER 0:INK 0,18:INK 1,26:INK 2
,6:INK 3,2
140 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32
150 OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
160 OUT &BC00,6:OUT &BD00,24
170 CALL 32768:LOAD"frame",&9E00:LOAD"deep.
bin":LOAD"tables",&C700:LOAD"hills",&CE00:L
OAD"moved":LOAD"graphics",&D600
180 IF a=2 OR a=5 OR a=6 OR a=8 THEN POKE &
5729,0
190 IF a=3 OR a=5 OR a>6 THEN POKE &57D2,0:
POKE &57D3,0
200 IF a=4 OR a>5 THEN POKE &562C,0:POKE &5
61B,0
210 POKE &7055,0:CALL &8600
```

```
10 '*************************
20 '* THE LIVING DAYLIGHTS *
30 '*    Invincibilite!     *
40 '*  007 disquette par    *
50 '*  Jean-Francois Lacou  *
60 '*************************
70 MODE 1
80 FOR n=&9000 TO &9105
90 READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE n,a:sum=sum+a
100 NEXT:FOR l=1 TO 8:READ a$:lev(l)=VAL("&"
+a$):NEXT
110 IF sum<>&74DD THEN PRINT CHR$(7);"Erreur
 dans les datas!!!":END
120 INPUT"INVINCIBILITE (O/N) ";a$:IF UPPER$
(a$)="N" THEN POKE &9038,&D
130 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-8) ";l:IF l<1 O
R l>8 THEN 130 ELSE POKE &904B,lev(l)
140 PRINT"Inserez la disquette 007 et presse
z une touche...":CALL &BB06
150 CALL &9000:!CPM
160 DATA 21,0C,90,06,B9,7E,EE,7A,77,23,10,F9
170 DATA 6C,6B,74,7F,B7,2D,EA,40,7A,FA,84,7C
180 DATA B2,84,7E,52,1A,84,9F,5A,7E,D5,48,7A
190 DATA FA,5B,7A,FA,4E,6C,6B,74,7F,B7,19,EA
200 DATA 6C,73,74,7F,B7,2D,EA,44,7A,48,97,FA
210 DATA 6C,73,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,78,B7
220 DATA 2D,EA,44,79,48,5D,FB,6C,7D,74,78,B7
230 DATA 19,EA,B3,64,7A,5B,7A,FA,A5,1A,EA,B3
240 DATA 1C,BC,7D,64,7A,5B,7A,FA,A5,16,EA,B3
250 DATA 34,BC,7D,64,7A,6C,68,5B,7A,C1,A5,00
260 DATA EA,B3,2B,BC,7D,6C,7A,74,3B,B7,2D,EA
270 DATA 5B,7A,FA,7C,85,04,94,5D,0D,59,6A,83
280 DATA 6C,6B,74,7F,B7,19,EA,6C,7D,74,78,B7
290 DATA 2D,EA,5B,CE,EA,6B,7A,FA,7B,29,7A,97
300 DATA CA,6C,7A,74,3B,B7,19,EA,B7,15,EA,B3
310 DATA 5B,6B,7B,7C,3B,04,94,5D,B7,20,C1,59
320 DATA 6A,8D,89,62,84,23,26,38,2C,20,66,6A
330 DATA 0A,6A,66,60,07,64,00,62,74,73,07,69
340 DATA 72,6B,38,2C,2A,71,6E,71,62,07,66,6A
350 DATA 74,73,75,66,63,07,16,17,17,07,02,38
360 DATA 2C,34,64,68,69,74,62,75,71,62,7D,07
370 DATA 64,62,07,63,6E,74,6C,09,09,09,7A,7B
380 DATA 78,79,7E,7F,7C,7D,00,00,00,00,00,00
```

QUESTIONS . . .

— Dans* V, *comment poser les bombes ?

— Dans* Mission Elevator, *que signifient les deux nombres communiqués par le barman lorsque l'on commande du whisky ?

— Dans* Conspiration, *quelles phrases faut-il entrer pour provoquer le coup de téléphone au début du jeu ?

— Dans* Rambo II *et* Combat School, *des programmes de vies infinies ou d'énergie infinie seraient les bienvenus ! D'avance, merci.

Fabrice Louche

Dans* The Hunt for the Red October, *comment faire pour lire la page 3 du "reuter's report" ? J'ai réussi à m'en débarrasser jusqu'aux alentours de 23 h 30. À ce moment, quoique je fasse, je retrouve toujours ce rapport. Aidez-moi !

Megalo

S.O.S aux lecteurs ayant résolu* Mandragore. *Que faut-il faire après avoir visité toutes les salles du premier donjon ?

Nicolas Savinel

— Dans* Frank Bruno Boxing, *je n'arrive pas à "passer" le boxeur italien Ravioli Mafiosi. Quel code permet de passer au boxeur suivant ?

— Dans* Rambo II, *je ne comprends pas ce qu'il faut faire. J'ai réussi à rentrer dans l'hélicoptère et le lance-fusée s'est ajouté à mes armes ; Game Over est apparu sur l'écran. Que faut-il faire ?

Benjamin Brechon

Help ! Je suis littéralement paumé dans* Platoon *(PC 1512). Je trouve les explosifs et ça s'arrête là. Donnez-moi s'il vous plaît une solution pour finir au moins le premier tableau.

F. M.

— Quelqu'un aurait-il une solution pour* Lord of the Ring *part one ?

Laurent S.

A Franck Deschamp, Pascal et Nicolas Fremont

(N°37 — Le Passager du Temps et Legend of Kage)

À ma connaissance, il n'y a aucun livre dans les toilettes, mais un indice que l'on obtient en s'asseyant sur le trône (écrire "assis"). Une blouse et la porte apparaitront. La blouse soulevée révèle le message 3=4, utile pour l'ordinateur.

Pour déclencher le court-circuit de la deuxième salle, taper les commandes : Fouille (ou examine) poche, prendre pièce, éteindre lumière, dévisser ampoule, pose pièce dans la douille, allume lumière et le tour est joué. J'en profite au passage pour vous signaler que l'inspection approfondie de la salle révèlera la présence d'une pile et d'une torche.

Par un suprême effort (et l'acquisition de vies infinies), je suis parvenu au second tableau de *Legend of Kage*. Il faut traverser le jeu de droite à gauche en tuant le plus possible d'ennemis sans se faire descendre. Lorsqu'il n'est plus possible d'aller dans cette direction, aller vers la droite en observant les branches des arbres. Sur l'une d'entre elles est accrochée une espèce de boule rouge ; placer dessus le personnage. Force gesticulations et danses du ventre permettent alors de déclencher le mécanisme tuant tout ennemi situé à proximité. Ce pouvoir ne dure hélas que quelques secondes. Etre à l'extrême gauche en possession d'un maximum de points autorise le passage au second tableau. Les vies infinies s'avèrent plus que nécessaires.

D.D.T.

A Laurent S.

(N°38 — Fer et Flamme)

Pour parler au passants (ils n'apportent rien) : d'abord les saluer ("bonjour"), éviter menaces ou insultes et ne pas se présenter comme guerrier ou voleur. Le magicien du Nord est dans le château au deuxième étage du donjon. Un des rubis de Tanaris se trouve dans le palais de Dord et un médaillon de Calaan dans l'église. Pour tuer le Golem Targor, il faut être un guerrier nanti d'au moins vingt points de force et de dextérité. Ne pas oublier le programme et le plan de Thulynthe figurant dans le n°37 d'*Am-Mag*.

Stéphane Solal

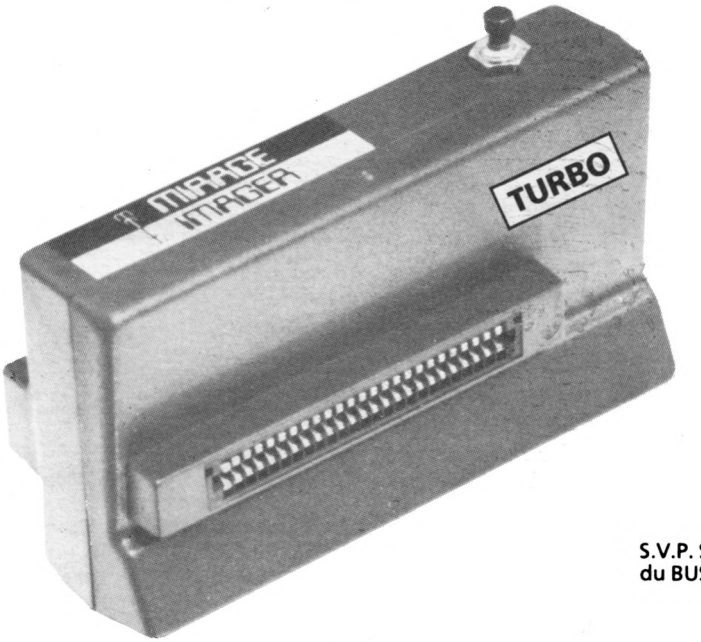
. . . REPONSES

MIRAGE IMAGER version T U R B O

enfin le TRANSFERT et la SAUVEGARDE ULTRA-RAPIDES !

RECHARGEZ UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
APRES L'AVOIR TRANSFERE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
avec la version TURBO du MIRAGE IMAGER
LE PERIPHERIQUE QUI TRANSFERE et SAUVEGARDE
100 % DES PROGRAMMES

LE MIRAGE IMAGER TURBO



CPC 464/664 :
seulement 450 FF
Port compris

CPC 6128 :
seulement 500 FF
Port et câble 6128 compris

S.V.P. Spécifier si le connecteur
du BUS D'EXPANSION est mâle ou femelle.

MANUEL COMPLET de 3000 mots entièrement en Français

Le MIRAGE IMAGER version TURBO est disponible maintenant.
Chez nous, la RUPTURE DE STOCK N'EXISTE PAS.

Ses caractéristiques :

SAUVEGARDE 64 Ko SUR DISQUETTE EN UNE VINGTAINE DE SECONDES
RECHARGE UN PROGRAMME DE 64 Ko EN 14 SECONDES !
TRANSFERT K7 / DISQUETTE ou DISQUETTE / CASSETTE et SAUVEGARDE K7 / K7 ou DISQUETTE / DISQUETTE de tout programme protégé ou non jusqu'à 128 Ko (64 Ko sur 464/664)
SAUVEGARDE K7 EN 3 VITESSES (normale, rapide et TURBO)
TOOLKIT incorporé qui affiche les adresses, INK, PEN et autres détails des programmes et écrans, permettant un bidouillage acharné et intensif.
Grâce au TOOLKIT, contemplez instantanément les résultats des bidouillages effectués !
MODE 64 K ou 128 K avec les CPC 6128
Se branche en 2 secondes !
Extrêmement simple à utiliser : géré par menus et l'on presse UN SEUL BOUTON pour transferer/sauvegarder/recharger.
Ne prend aucune place en RAM, n'est donc pas détectable par l'ordinateur.
Très amical, détecte les erreurs de l'opérateur
8 K RAM et 8 K ROM incorporés
Compresse afin d'utiliser un espace minimum sur disque ou cassette
Sauvegarde en un seul bloc (pratique pour archivage)
Compatible avec les ROMS et cartes d'extension et permet aussi de les invalider
Pour usage personnel
Comporte un bus d'extension pour raccorder d'autres périphériques
Stoppez un jeu à n'importe quel moment, sauvegardez et reprenez-le au même endroit
TOUS les programmes transférés fonctionnent !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - Envoyez votre commande (en Français) directement à :
DUCHET Computers - 51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE - Téléphone : +44 - 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier (Hors Europe ajouter 25 FF S.V.P.)

REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)

Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780 de 8 h à 19 h**

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...

Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a q'un seul résultat ... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.

OUTRUN™ ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente ... un sacré bon jeu" *Your Sinclair*

720°™ ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." *Sinclair User.*

GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." *C. & V.G.*

ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." *CCI*

CALIFORNIA GAMES™ ... " Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." *Zzap 64*

REVENDEURS
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

LES BESTS D' U.S.GOLD

WORLD BEATERS









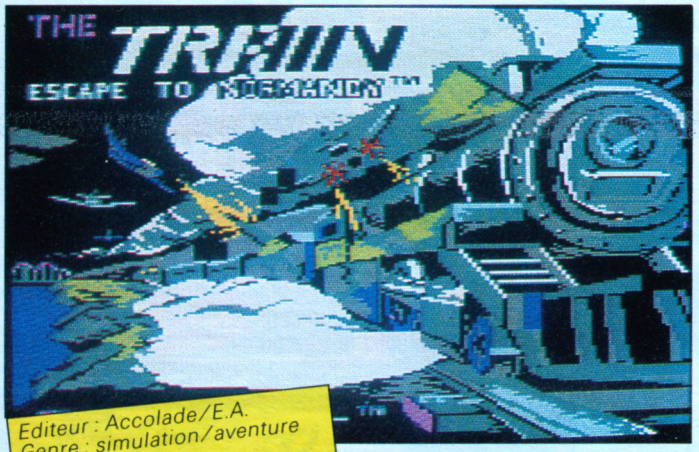


CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM
48/128K CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE

U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L., BP 3, Lot Nr. 1,
Zac de Mousquettes, 06740
Châteauneuf de Grasse,
France

JeUx Test

Août 1944. Un convoi transportant les plus grandes œuvres d'art de France attend à la gare de Metz pour partir vers Berlin. Vous, Pierre Lefeu, devez vous en emparer et le ramener sur les lignes alliées.



Editeur : Accolade/E.A.
Genre : simulation/aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Metz, 1 h du matin. Un croissant de lune luit dans le ciel noir. Pierre Lefeu, accompagné de Le Duc, doit s'emparer du train. "*Couvre-moi*" chuchote Le Duc avant de s'engager sur les rails afin de libérer la voie. Des gardes ne cessent de tirer depuis les fenêtres de la gare. La sueur au front, les doigts tétanisés sur la détente de la mitraillette, Pierre arrose sans relâche la façade grisâtre de la bâtisse.

À 1 h 22, le train appartient à la Résistance. Après un coup d'œil rapide dans la cabine, Lefeu desserre le frein et l'accélérateur vers lui. Dans un bruit infernal de vapeur et de crissements métalliques, la machine démarre.

À peine le convoi s'est-il ébranlé que déjà la force aérienne ennemie attaque, au risque de détruire la précieuse cargaison. La locomotive prend ensuite sa vitesse de croisière. Lefeu remarque, sans véritablement y prêter attention, le décor sombre, les ruines noirâtres, les reflets bleutés de la lune sur les arbres, tant il se concentre sur les commandes de la machine et sur les éventuelles apparitions de l'ennemi.

Le visage noirci, les lunettes mouchetées d'escarbilles, Le Duc signale la présence d'une gare à neuf kilomètres. C'est celle d'Anjou. Déjà, Pierre pense à l'aide qu'il demandera par télégraphe.

1 h 56. Même scène que celle de Metz, Pierre couvre Le Duc. Les ordres sont simples : attaquer St Juré. Les Allemands ont appris que les alliés sont à Rivière, destination du convoi.

Le Duc s'assombrit, le pont sur lequel ils doivent passer ne sera entre les mains de la Résistance que dans une heure, et il ne faut que la moitié de ce temps pour y parvenir. Pierre réfléchit au quart de tour : il active l'accélérateur à une vitesse minimum. Une vague de chasseurs s'abbat sur le train, le convoi est touché à plusieurs endroits, cependant il continue. Un coup d'œil sur la carte permet de savoir qu'outre Rivière, Sorel est aux mains des alliés. La joie envahit les deux compagnons. Il ne leur reste que St Juré. Ils parviennent sur le pont après l'attaque : la mission se déroule à merveille. La Marseillaise résonne dans leur tête alors qu'elle éclate en mille sons quand ils pénétrèrent à Rivière.

Il nous manquait le jeu

Pierre Lefeu, c'est vous ; Le Duc, c'est l'ordinateur. L'action se passe en pleine nuit ce qui explique le décor gris. Je me pose cependant une question : la France était-elle si désertique à cette époque ?



Encore un jeu qui flatte votre ego : vous êtes Artura, héros de l'histoire et, accessoirement, fils de Pendragon. Votre but est de sauver le royaume d'Albion, que l'on nomme aujourd'hui les Iles Britanniques. Vous vous retrouvez pour cela au Ve siècle de notre ère.

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

Une vague d'envahisseurs menace Albion : vous allez devoir unir tous les petits royaumes qui la composent sous votre bannière, en tant qu'Ard-Righ. Vous pourrez alors repousser ces attaquants sauvages.

Mais pour réunir tout ce monde, il vous faut retrouver les trésors sacrés dont le possesseur sera seul reconnu comme chef du royaume d'Albion. Or, seul votre conseiller Merdyn sait où ils sont cachés. Mais celui-ci a disparu et seule Nimue, son apprenti, sait où il est. Vous me suivez ? Là où vous allez rire, c'est que Nimue a disparu elle aussi. Ou plutôt, elle a été enlevée par votre malfaisante demi-sœur, Morgause, qui espèrerait bien diriger elle aussi le royaume d'Albion.

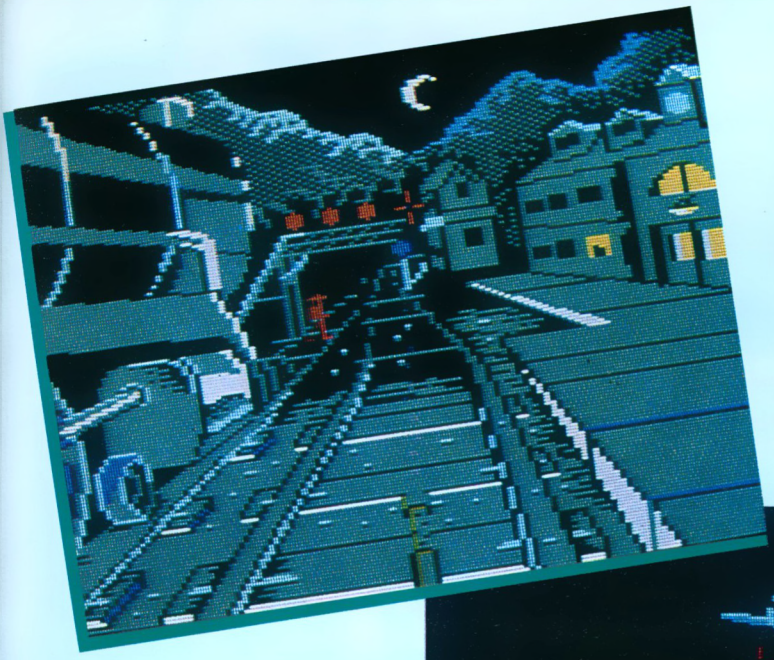
Donc, si vous avez bien suivi, vous aurez compris que vous devez aller à la forteresse de Morgause libérer Nimue qui vous dira où est Merdyn qui vous dira où sont les trésors qui vous permettront d'unifier Albion, de la diriger et de repousser les envahisseurs. Dis, monsieur Gremlin, tu pourrais pas les faire un peu plus simples, tes histoires ?

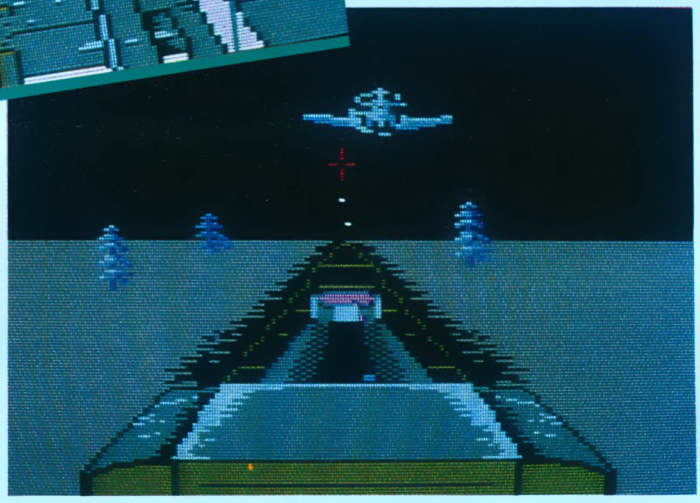
Notice, ou pas d'ascenseur

Bon, trois tubes d'aspirine plus tard, vous vous retrouvez dans la forteresse mentionnée ci-dessus. Vous devez trouver bien sûr Nimue, mais aussi les divers Runes cachés ici et là et qui, une fois rassemblés, vous permettront de quitter l'enfer du château de Morgause.

Ces Runes se présentent sous la forme d'objets bizarroïdes qui vous rapporteront des points si vous les a apez. De même, d'autres ol ts vous feront remonter voi niveau d'énergie au maxim

En effet, celui-ci baisse lors-





Le paysage défilant le long des rails est d'un lugubre... On ne peut vraiment dire que *The Train* soit une simulation, mais le côté mission est très palpitant. La conduite de la locomotive est si simple qu'on ne vérifie de temps en temps les cadrans que pour se rassurer. Pour l'eau, le charbon, il suffit de stopper dans un gare... et d'en repartir avec des renseignements.
À chaque arrêt, vous avez la possibilité non seulement d'accéder à certains messages allemands mais également d'obtenir les ordres de la Résistance, l'heure des prochaines attaques alliées, etc. On regrettera le fait d'avoir un seul indice à la fois. Mais cela ne gêne pas la bonne marche de l'aventure. Le graphisme des gares, des ponts et des avions est réussi. Les vues avant et arrière du convoi, le défilement du paysage pêchent par un peu trop de simplicité. Parcourant l'Est de la France en pleine nuit, il ne faut donc pas rechercher des couleurs chatoyantes. Or quelle joie de voir la cabine rougeoyer lorsqu'on ouvre la porte du foyer afin de mettre du charbon.
Le son nous fait regretter le silence des TGV. Il manque le tacatac lancinant des rails. Après un certain temps, on constatera qu'il n'est pas si aisé d'arriver à bon port sans y mêler un peu de stratégie.
On peut, dès le départ, choisir le niveau de difficulté — il y en a trois —, puis en manœuvrant correctement, on parvient à changer de voie au passage d'un aiguillage. L'heure étant indiquée, cela rajoute un élément non négligeable pour le jeu qui devient parfois une vraie course contre la montre. Pour revivre cette page d'histoire, ce soft est prêt à l'emploi. De plus, être en vie en bout de parcours n'est pas suffisant : encore faut-il que la précieuse cargaison arrive totalement intacte à bon port.

Martial



que vous êtes touché par une des créatures d'Artura. Votre énergie est représentée par une sorte de corde qui diminue de droite à gauche. Cette corde est située en bas de l'écran. À côté, vous trouvez votre score écrit en très gros, qui augmente chaque fois que vous détruisez une créature ou que vous trouvez un objet.

Tas d'armes ou groupe hachettes

Pour détruire ces ennemis, vous disposez de hachettes, du style armes indiennes, en quantités illimitées. Les gardes de Morgause ne seront détruits que s'ils sont touchés quatre fois, mais ils vous rapporteront dix points. Quant aux bêtes rampantes et volantes, elles meurent au premier coup de hachette mais ne vous font gagner qu'un point. Il existe d'autres personnages parfois plus résistants ou armés, à vous de les découvrir.



Vous disposez de huit directions pour vous déplacer et de quatre directions de tir seulement. Vos hachettes ne défiant pas la loi de la gravité, si vous les tirez en l'air, elles vous retomberont dessus. Rassurez-vous, elles ne vous feront pas de mal (ce n'est donc pas un bon moyen de se suicider).
De même, si vous tirez droit devant vous, elles finiront par descendre au bout d'une certaine distance. Vous pourrez ainsi toucher les sortes de fourmis rampantes qui hantent les couloirs du château, ainsi que les araignées.

Ovni ou bêtes volantes non identifiées

Quant aux oiseaux, vous devrez sauter en l'air pour tirer au bon moment ou bien attendre qu'ils fassent des piqués. Dans l'ensemble, les bêtes volantes et les rampantes ne sont pas faciles à atteindre (vous pouvez utiliser Baygon jaune et Baygon vert).

Surveillez bien votre niveau d'énergie, car celui-ci baisse quand vous vous trouvez à certains endroits qui ne sont pas indiqués. Pour passer d'un couloir à l'autre du château, vous utilisez des portes transparentes marquées par des colonnes.
Les graphismes d'*Artura* sont particulièrement précis et agréables, ressemblant à *Dun Darach* ou *Thundercats*. Le scrolling est lui aussi bien réalisé et réaliste. Par contre, le jeu manque cruellement de bruitages, à part les quelques cris poussés par les gardes lorsqu'ils explosent dans un flot de sang du plus pur style *Rambo III* (violent, quoi).
À noter la notice terriblement succincte et compliquée. Celle-ci nécessite plusieurs relectures avant compréhension, ce qui est plutôt désagréable. Dans l'ensemble, *Artura* reste un bon jeu bien réalisé et dont la bonne difficulté (la forteresse est grande !) permet de longues heures de jeu. Pour amateurs de jeux d'arcade/aventure.

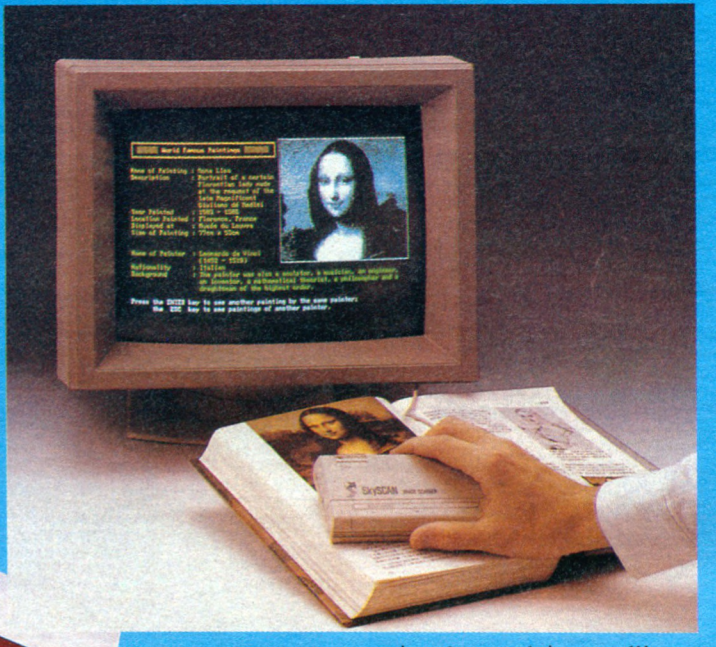
Guillaume Courtois

AM PRO

LES SCANNERS DE MAIN

DES IMAGES POUR LE PC

Mieux organiser son poste informatique est le meilleur cadeau que l'on puisse s'offrir pour les fêtes de fin d'année. Le cadeau dont les utilisateurs d'Amstrad PC rêvent volontiers sont les outils qui permettent d'incorporer des images de façon automatisée.





Illustrer un document est le souci permanent de l'utilisateur du PC. Rédiger c'est bien, mais intégrer des photos informatives, c'est encore mieux. L'apparition de produits économiques d'édition électronique mettant la publication assistée par ordinateur (PAO) à la portée de l'utilisateur individuel, réclamait la mise à disposition de matériels de saisie d'image, dans un ordre de prix acceptable.

Saisir une image

Saisir une image c'est numériser celle-ci de façon à ce qu'elle puisse être traduite, sur l'écran d'un PC, en pixel selon une palette de gris, de blanc et de noir, ou de couleurs selon l'écran utilisé.

L'outil pour parvenir à cette saisie-restitution est le scanner. Le premier qui est apparu est l'**Handy Scanner** de Cameron. Depuis, l'évolution des scanners *à main* a eu pour résultat l'agrandissement de la fenêtre de saisie et l'amélioration de la définition.

L'utilisation d'un scanner consiste en la pose d'une carte d'extension sur un slot libre du PC, dans le branchement du scanner lui-même sur l'entrée-sortie offerte par la carte, et la mise en œuvre d'un logiciel. Pour avoir le meilleur confort la présence d'une souris est requise. En sortie du système, il est recommandé de disposer d'un écran graphique haute définition, pour une bonne visualisation, et d'une imprimante de belle qualité. Les scanners à main actuels fonctionnent aussi sur des définitions inférieures, CGA couleurs ou Hercules monochrome ; l'imprimante matricielle de base — huit aiguilles — permet en qualité courrier des traductions imprimées acceptables des images scannées.

L'utilisateur doit être averti que sa déception sera d'autant plus grande qu'il utilise, en sortie, un écran ou une imprimante de bas de gamme. La différence de restitution des très grandes entre un écran CGA, très médiocre, et un écran Hercules ou EGA qui donnera des images autrement mieux définies. La différence de densité, nombre de pixels à la page, explique ce constat. Le scanner à main n'est en rien responsable de la qualité de restitution bien qu'il reste un outils rudimentaire, en regard de la « perfection » graphique que peuvent permettre d'atteindre des stations de travail coûtant plusieurs dizaines ou centaines de milliers de francs. Considérons les scanners à main pour ce qu'ils sont, des petites machines à petits prix.

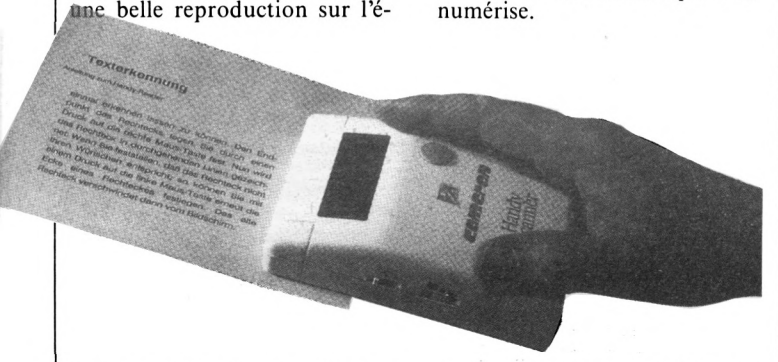
Le scanner de main comporte une fenêtre, long rectangle que

l'on promène sur le document à scanner, de haut en bas, la main posée sur un petit boîtier qui sert de manche et contient toute l'électronique du scanner.

Difficile perfection

Ils ne saisissent que des documents peu larges, de 6,5 cm à 10 cm de large sur 20 à 28 cm de long, plus ou moins la moitié d'un document au format standard A4. A la réception sur l'écran, il n'est pas possible de recevoir le document en entier. Tout cela est très frustrant est incommode.

Après l'instant d'émerveillement provoqué par l'image transportée sur l'écran, la qualité de celle-ci décevra l'utilisateur. Pour avoir une belle reproduction sur l'écran et sur l'imprimante, l'image d'origine doit être très contrastée, du noir et du blanc, peu de nuances de gris. L'idéal à reproduire sont les dessins aux traits. Lorsque c'est du texte que l'on saisit, il faut régler le scanner pour obtenir une reproduction médiane, ni trop blanche, ni trop noire. Ainsi les « O » pourront être reconnus puisqu'ils ne s'ouvriront pas en devenant des « C » ou ne deviendront pas illisibles en se remplissant en une tache ronde.



Une autre déception sera le travail fastidieux, pixel par pixel, pour corriger les imperfections de la reproduction obtenue, à l'aide d'un logiciel de dessin et peinture tel, *Paintbrush*. Beaucoup de passion. De la patience à toute épreuve. De très bons yeux qu'il est préférable de protéger avec des lunettes de soleil. Pour aboutir à un résultat souvent médiocre. L'image d'origine est quelque peu dénaturée malgré la définition du scanner qui peut aller jusqu'à quatre cents points par pouces. Réussir une image presque parfaite demande beaucoup d'entraînement, de longues heures de travail et un peu de talent.

L'utilisateur ne doit donc pas se faire trop d'illusions et considérer les scanners à main pour ce qu'il peuvent réellement réaliser.

Trois scanners de nouvelle génération sont actuellement disponibles :

— le **SkyScan** distribué par Duplex,

— le **ScanMan** de Logitech distribué par Wings,

— et le **Handy Scanner type 4** de Cameron.

Ces trois appareils ont une ergonomie différente. L'Handy Scanner de Cameron à la forme d'une souris dont la largeur et la longueur seraient deux fois plus importantes et la hauteur une demi-fois moindre. Sur la partie haute du boîtier une fenêtre de 20 mm x 57 mm facilite le positionnement de l'appareil sur le document à scanner. Cette fenêtre est aussi le témoin de fonctionnement de l'appareil. Un bouton pressoir placé sur le boîtier doit être enfoncé pendant la lecture du document que l'on numérise.

Le SkyScan et le ScanMan ont une forme différente, ressemblant à un aspirateur de table, ou à un rateau, avec une fenêtre de lecture plus importante atteignant 105 mm pour le SkyScan, et un petit manche comportant l'électronique de l'appareil.

Ces appareils sont livrés avec des logiciels permettant de traiter les images saisies :

— l'Handy Scanner est proposé avec la carte d'interface, le logiciel de dessin, *Handy Paint*, le logiciel de reconnaissance de caractères *Handy Reader* et tous les utilitaires pour utiliser le scanner. **Son prix : 3 557 F TTC.**

— le ScanMan est livré avec la carte d'interface, le logiciel de dessin *PaintShow Plus*, les utilitaires *ScanWare, WinScan* et *Scan to File*, qui gèrent l'utilisation du scanner. **Son prix : 2 669 F TTC.**

— le SkyScan, est livré avec la carte d'interface et un logiciel d'utilitaires. **Son prix : 4 091 F TTC.**

Sébastien Ajaxa

— Cameron — 55, av. Jean Jaurès 75020 Paris. Tél. :(1) 42 40 58 48.

— Wings — 57, rue de Charonne 75011 Paris. Tél. :(1) 48 07 08 29.

— Duplex — BP 381 38201 Vienne Cedex. Tél. :(16) 74 31 50 46.

YAKECEM

VENTE AU DÉTAIL
VENTE PAR CORRESPONDANCE
118, rue de Paris 93100 MONTREUIL
☎ 42.87.75.41
du lundi au samedi de 9 h à 12 h et de 14 h à 19 h
Accès périphérique : Porte de MONTREUIL à 800 m
Métro : ROBESPIERRE
AUCUNE COMMANDE INFERIEURE à 200F

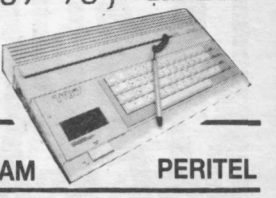
VENTE EN GROS
SERVICE APRÈS VENTE
13, rue Edouard Vaillant
93100 MONTREUIL
☎ 42.87.30.60
TÉLEX : 232 503 F
FAX : 48.59.25.35

ORDINATEUR portable OLIVETTI
8088 - 512 Ko. 2 lecteurs 720 Ko en 3 1/2. Ports série et parallèle. Ecran LCD réglable. Boîtier extra plat. Clavier AZERTY. Horloge. Batterie interne ou alimentation externe 110 V/220 V. Livré avec DOS 3.2 + manuel en français + housse.



(Photo non contractuelle).
PRIX ~~10500F~~ 5590F TTC 4713F HT

MICROORDINATEUR THOMSON
T 07/70 bilingue
(T07-70) الحاسب



PAL SECAM PERITEL
Clavier QWERTY et arabe (permet d'afficher simultanément à l'écran l'alphabet latin ou arabe) fourni avec crayon optique. Lecteur de cartouche. Cartouche basic bilingue fournie. 64 ko RAM (extension à 108 ko). PAL/SECAM/PERITEL. 5 connecteurs de sortie. 220 V. 16 couleurs. Incrustation vidéo. Clavier musical (5 octaves). Manuels français et arabe.
Prix : 790F (port dû) 666F HT
Par quantité, nous consulter.
Grand choix de logiciels K7
29F pièce, le lot de 10 ..... 250F

DISQUETTES
Disquettes 5 1/4 DF/DD par 10. < 100 : 2,80F
< 1000 : 2,70F, > 1000 : 2,50F l'unité
Nos disquettes sont livrées par boite de 10 avec pochettes et étiquettes.

FLOPPY
- Floppy 5 1/4 DF/DD pour AMSTRAD 464, 664, 6128, 1512. Compatible PC ..... 490F (port 50 F)
- Cordon alimentation 20F
- Alimentation pour Floppy ou ordinateur + 5, + 12, – 12, 15 A sous boitier ..... 250F (port 50 F)
- Câbles de liaison + connecteurs pour AMSTRAD 6128 ..... 75F

Logiciels haute qualité
pour micro-ordinateurs THOMSON (T07, T08, T09, MO5, MO6)
- Amstrad (464 - 664 - 6128) - Commodore 64
- MSX - ATARI 800 XL
la pièce : 29F les 10 : 250F
(Liste contre enveloppe timbrée)

YAKECEM • YAKECEM •

Des Cours par Correspondance
POUR AVOIR UN METIER

Vivez à l'heure de l'INFORMATIQUE
Pour reprendre ou continuer vos études tout en travaillant
Pour changer de métier ou vous spécialiser sans interrompre vos activités
INTERROGEZ-NOUS !
Nos Conseillers Pédagogiques vous orienteront dans vos études.

Formations professionnelles
- Analyste Programmeur
- Programmeur sur micro-ordinateur
- Microgestion
- Comptabilité informatique
- Technicien en Microprocesseurs
- Electronicien
- Comptable

Préparation aux Examens d'Etat du CAP au BTS et DPECF / DECF
Avec notre "Garantie-Etude"

Cours Généraux
INFORMATIQUE
BUREAUTIQUE *
GESTION - COMPTABILITE
ACTION COMMERCIALE
LANGUES

* une idée pour "créer, chez vous, votre propre **Entreprise de Traitement de Texte** sur AMSTRAD"

INSCRIPTIONS TOUTE L'ANNEE

INSTITUT PRIVE D'INFORMATIQUE ET DE GESTION
IPIG
7, rue Heynen
92270 Bois-Colombes
(1) 42 42 59 27

Brochure gratuite n° X 5048
NOM.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Tél. .....

Micro Programmes 5

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

LE SUPER PACKAGE

Tél. (1) 42 93 24 58

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F TTC



VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F TTC



GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 990 F~~ **990 F TTC**

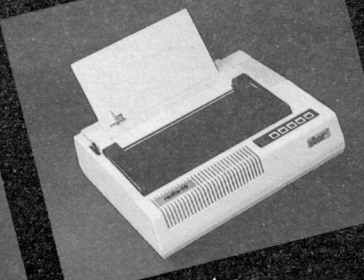
- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



IMPRIMANTE STAR RADIX 10

~~4 990 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



Les imprimantes sont fournies sans cordon.

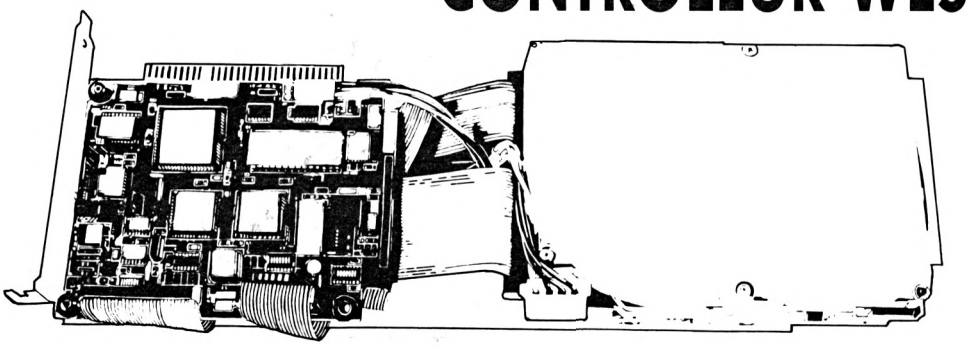
Micro Programmes 5

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS - Tél. (1) 42 93 24 58

CARTE A DISQUE DUR

MINISCRIBE 32 MEGA

CONTROLEUR WESTERN DIGITAL



COMPATIBLE PC 1512/1640 ET TOUS PC/XT

3190 F TTC

- Consommation : **10 Watts**
- Temps d'accès : **65 M/sec.**
- Fiabilité : **MFBF (20 000 heures)**

ACCESSOIRES

CORDON IMPRIMANTE	180 F
LISTING 1000 FEUILLES	160 F
10 DISQUETTES 5''1/4	49 F
TAPIS SOURIS	70 F
HOUSSES PC 1512 et 1640	180 F
INTERFACE + JOYSTICK	338 F
JOYSTICK (seul)	180 F
BOITIER DE RANGEMENT 100 DKT	102 F
CARTE KORTEX AMSTRAD	1 482 F
MENTEL (émulateur minitel)	450 F

+ RUBANS ENCREURS, ETC.

LOGICIELS

PRINT MASTER +	553 F
CHORUS FACTURATION STOCKS 2	2 787 F
WORD (JR)	1 170 F
MULTIPLAN (JR)	699 F
TOPKEY	1 174 F
SMART KEY	518 F
AZERTICIEL	685 F
PC TOOLS (version 4-21)	850 F
COMPATIBILITE ALIENOR 2	1 992 F
FACTURATION/STOCK DAMOCLES	1 992 F
PAIE CRESUS LOGYCIS	1 992 F
TURBO PASCAL	1 180 F
FRAMEWORK 1er	1 174 F
EVOLUTION SUNSET	990 F
SUPERBASE	990 F
SPRINT	PROMO : 1 699 F
J'APPREND MS DOS	490 F
ABILITY PLUS	1 790 F
D BASE II	1 174 F
REFLEX	990 F
SIDEKIK	391 F
WORKS	1 595 F
PC TAP	495 F
SUPERCALC 3	810 F
VP PLANNER	1 174 F
VALEUR PLUS BOURSE	895 F
GEM DRAW	990 F
GEM WRITE	990 F
GEM WORDCHART	990 F
GEM GRAPH	990 F
COPYWRITE	593 F
CALCOMAT	818 F
QUATTRO (VF)	PROMO : 1 290 F

+ LOGICIELS QUE NOUS POUVONS OBTENIR SUR COMMANDE

+ LOCICIELS DE JEUX ET LIBRAIRIE.

IZARD créations • RENNES

BON DE COMMANDE

A nous retourner accompagné de votre règlement à :
MICROPROGRAMME 5 - 82-84, bd des Batignolles
75017 PARIS.

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

TELEPHONE : Domicile : _____

Bureau : _____

Port Amstrad + imprimante : _____ 300 F

Port accessoires : Commandes de 0 à 100 F : _____ 40 F

de 100 à 500 F : _____ 60 F

de 500 F et plus : _____ 80 F

Port imprimantes : _____ 130 F

Port carte à disque dur : _____ 100 F

CI-JOINT MON CHEQUE DE : _____

POUR LA COMMANDE DE : _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

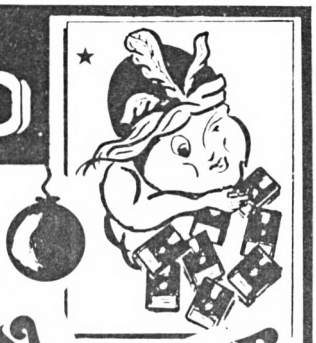
_____

DATE ET SIGNATURE :

AMM 12/88

MIVECO

9, rue de la Résistance
01620 St-Laurent-sur-Saône
Tél. 85.39.28.75



MICRO EN FETE

★ C'EST NOEL AU HIT PARADE ★

TITRE DU LOGICIEL	PRIX : K7	DISC
FRANK BRUNO'S BIG BOX	139	189
GAMES OVER II	123	189
GUNSHIP	141	183
1943	94	139
GOLD SILVER BRONZE	129	213
FISTS'N THROTTLES	112	150
OFF SHORE WARRIOR	126	162
ARCADE ACTION	99	169
WINTER GAMES II	105	158
RASTAN	79	129
SUPER SPORT	105	158
ROAD BLASTERS	99	139
FIRE AND FORGET	109	139
THE TRAIN	112	179
LA COLLECTION KONAMI	99	169
TARGET RENEGADE	87	129
DALEY THOMPS. OLYM. CHAL.	92	136
ARKANOID 2	79	129
VINDICATOR	79	119
NIGHT RAIDER	93	139

SUR NOTRE CATALOGUE
POUR L'ACHAT DE :

2	LOGICIELS	REMISE	5%
3	———	———	8%
5	———	———	10%

(HORMIS PROMO ET HIT PARADE)

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

JE DESIRE RECEVOIR LE CATALOGUE ○

BON DE COMMANDE

titre des logiciels	Qte	prix
FRAIS D'ENVOI		15F
TOTAL		

REGLEMENT : CHEQUE ○ CONTRE-REMB. ○ +35F

AMM 12/88

AMI PRO

PC MART CONDAMNÉ

Un jugement qui appelle notre vigilance

Le combat judiciaire qui oppose la Commande Electronique (LCE) à PC Mart à propos de l'utilisation des logiciels de copie dits "de déplombage" *Zerodiak, Unguard, Copywrite, Copy II PC* et *Option Board*, a vu une bataille importante aboutir le 20 octobre 1988 à la condamnation de PC Mart, pour « *dénigrement des produits d'un concurrent (...) concurrence déloyale (...) concurrence parasitaire.* » au paiement de la somme de un million de francs confirmant l'interdiction faite à PC Mart et Artware de commercialiser les logiciels incriminés.

Les associations de défense des utilisateurs, G.U.F.I et I.C.O.M. qui s'étaient portées en interventions volontaires, au cours de ce procès, aux côtés de PC Mart et Artware, ont été, elles aussi condamnées à payer à la Commande Electronique 1 000 F.

Ce jugement de la Cour d'Appel de Paris est d'une importance capitale. Les sociétés PC Mart et Artware se porteront en cassation. Si le présent jugement est confirmé par cette ultime instance, il fera jurisprudence en matière de copie de logiciel.

Ce jugement s'il est une catastrophe pour les professionnels du piratage, ethnie extrêmement rare, il l'est aussi pour les utilisateurs sérieux et responsables de la micro-informatique de l'entreprise.

En effet, ceux-ci seront à la merci des éditeurs de logiciels et des sociétés de service informatique pour obtenir les copies des programmes qu'ils auront achetés, dans le cas du "crash" d'un disque dur, de la destruction des disquettes d'origine, de leur perte ou de leur vol.

Les utilisateurs professionnels, animateurs d'entreprise et gestionnaire, savent très bien que ce genre de catastrophe n'arrive pas qu'aux autres.

Attendre au moins pendant quelques longues heures, ou le plus souvent, pendant quelques jours, dans ces circonstances, l'intervention de son fournisseur de logiciels, devient insupportable et inadmissible.

Ce jugement impose donc un cordon ombilical liant le l'entreprise à l'éditeur de logiciel. Le gestionnaire trouvera cela insupportable. La seule façon de s'en libérer est d'amener sur le terrain judiciaire tous les incidents qui ne manqueront pas de se produire entre l'utilisateur professionnel et l'éditeur de logiciels.

Nous recommandons de prendre toutes les précautions en imposant les clauses les plus coercisives, quant au délai d'intervention en particulier, lors de la rédaction des contrats de maintenance des logiciels de façon à ce que les éditeurs soient contraints à élaborer un contrat de confiance avec leur client plutôt que d'appliquer à la lettre ce jugement de la Cour d'Appel de Paris.

LANGAGES SUPER-PROS POUR CPC ET PCW

Langages super-pros pour CPC et PCW

Des langages très performants sont disponibles chez nos voisins britanniques. Sous CP/M, ils tournent aussi bien sur CPC que sur PCW.

Pro Pascal est une version conforme à la norme ISO 7185, le standard international du Pascal. *Pro Fortran* correspond à la norme ANSI X3.9 1966, autrement dit *Fortran IV* ou *Fortran-66*. En clair, pour ces deux langages, du solide et du pro pur et dur. Fiable et rapide.

Les programmes développés sur CPC peuvent être transportés sur IBM PC ou Atari ST à l'aide d'un compilateur créé par Prospero Software.

Prospero Software — 190 Castelnau, London SW13 9DH, Grande-Bretagne. Tél. : 01-741 8531.



SUCCES D'ARCADE SPECTULAIRE



LE DEFIS DE

TAITO®

COIN-OP



© TAITO CORP. 1986.

ARKANOID – LA REVANCHE DE DOH

Des années et des années ont passé... mais, malgré la complète destruction apparente survenue dans le jeu ARKANOID original, "DOH," la force de contrôle de la dimension est revenue à la vie et, occupant l'énorme vaisseau spatial ZARG, elle est entrée dans notre Univers. MIXTEC, un combattant de l'espace du type d'ARKANOID, parcourt des données informatiques depuis longtemps oubliées afin de trouver une réponse à la menace. Le "Vaus 2" est lancé et il file droit sur la menaçante présence ennemie, prêt à prendre sa revanche... la "Revanche de Doh."



© TAITO CORP. 1987

SLAP FIGHT

Vous êtes le pilote du Slapfighter et il vous faut détruire les formations entières de l'ennemi dont vous affrontez les vagues d'attaques successives sur l'hostile planète d'Orac. Pour vous aider à relever ce défi, augmentez de façon substantielle votre puissance de tir et votre vitesse en collectant les icônes. Une graphique superbe et un rythme époustouflant rendent ce jeu irrésistible.



© TAITO CORP. 1988

TARGET RENEGADE

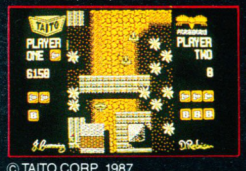
En livrant combat, frayez-vous un chemin à travers la place, les allées sombres, le parking et affrontez les infâmes gangs de skinheads, les beasty boys et le videurs. Et ceci n'est que l'extremité de l'iceberg d'une quête terrifiante vous conduisant à l'affrontement avec "Mr. Big."



© TAITO CORP. 1987.

ARKANOID

Ce jeu se situe dans un ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant; il captivera et enchantera le joueur.



© TAITO CORP. 1987.

FLYING SHARK, TOUT FRAIS SORTI DES ARCADES DE JEUX.

Flying shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito. Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et à votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

Imagine

the name of the game®

AMSTRAD



© TAITO CORP.

BUBBLE BOBBLE, LE NUMERO UN DES JEUX D'ARCADE VIENT D'ARRIVER!

Faites connaissance avec BUB et BOB, deux des bêtes les plus affairées qu'il vous sera jamais donné de voir, tandis qu'ils doivent se frayer en combattant un chemin à travers les 100 niveaux de chaos organisé à la recherche de leurs petites amies (ahhh!). Ramassez au passage bonus et armes secrètes tout en essayant de vous débarrasser de vos ennemis, mais attention, ne vous attardez pas trop ou vous vous retrouverez face à face avec Baron von Blubba auquel il est impossible d'echapper!

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

JEUX

Test

AVANT-PREMIÈRE

Puffy's Saga

Sous ce titre à la fois humoristique et mystérieux se cache sans doute un des grands succès de cette fin d'année... Dans Puffy's Saga, il y a du Gauntlet, du Pac Man, et du Beyond the Ice Palace. Tout ça !

Puffy, ou Puffyn, on choisit au début du jeu son personnage, masculin ou féminin. Disons-le tout net, la différence entre les deux est plutôt machiste : la femelle court vite, mais sa puissance de tir est très réduite ; le mâle se déplace lourdement, mais sa puissance de feu est dévastatrice...

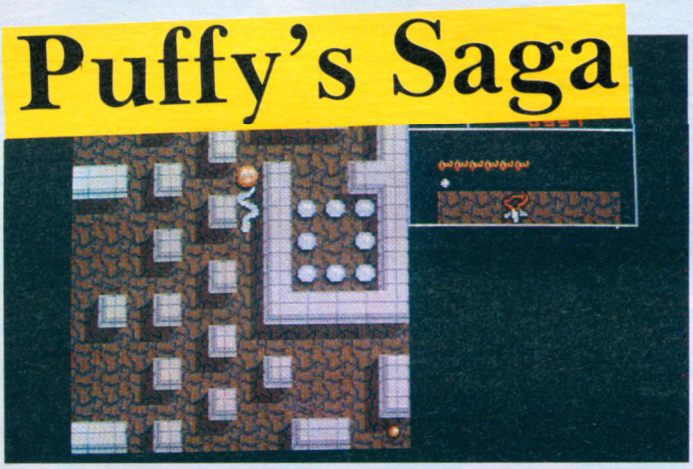
Dans la gueule des dragons

Le principe de jeu s'inspire directement du fameux *Gauntlet*. Chaque niveau est un labyrinthe de salles, vues du dessus, dans lesquelles patrouillent des monstres avides de pomper votre énergie. Pour la plupart, ils sont bien éduqués, et ils ne vous tirent pas dessus. À l'exception des dragons, qui ne pensent qu'à vous faire un bronzage maison en crachant des flammes immenses (excellente animation).
Tout ça est assez banal, d'accord. Ce qui l'est moins par contre, c'est le traitement graphique et sonore, un festival d'écrans superbes, de monstres abracadabrants (fantômes rouges, gouttes d'eau rampantes, etc.), et parfois présents en quantité invraisemblable.

L'imagination au pouvoir !

Mais on félicitera avant tout les programmeurs pour leur imagination délirante : cent-trente tableaux au total, radicalement différents, bourrés de trouvailles fabuleuses, de murs truqués, de briques invisibles, d'objets magiques pour tirer plus fort, courir plus vite... Des pièges se déclenchent aussi quand Puffy passe à certains endroits. Qui modifient la disposition de tous les murs, par exemple... Ou qui font sauter le mur qui vous protégeait des trente-deux fantômes rouges de tout à l'heure !
Bref, nous sommes enthousiastes ! *Puffy's Saga* nous a semblé aussi beau que *Gauntlet II*, aussi maniable et précis, mais encore plus stratégique et imaginatif. Et il n'y a pas de problème de nombre d'aventuriers pour venir fausser l'équilibre du jeu... Un régal.

J-M. Maman



Editeur : Ubi Soft
Genre : arcade
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC et CPC

LE CIEL EST À VOUS

Qui donc ne s'est jamais demandé, par une nuit claire, quel est le nom de toutes ces étoiles qui scintillent ? Le Ciel, diffusé par l'Association française d'astronomie, vous invite à une passionnante exploration de la voûte céleste. Installez-vous devant votre moniteur, ouvrez bien grand la fenêtre : nous partons vers les étoiles !

L'exploration des confins de notre univers nécessite, au préalable, un PC équipé de 256 ko et une carte graphique couleur CGA. La notice, douze pages d'informations très denses concernant le programme et l'astronomie, figure sur la disquette.
Le lancement du programme *Astro* vous situe, par défaut, à Paris. Mais n'importe quel lieu dans le monde peut être choisi, ainsi que l'heure et toute date supérieure à l'an de grâce 1582, année de la dernière réforme du calendrier. La machine mouline ensuite les différents paramètres, ce qui lui prend au bas mot une minute et demie. Il est vrai que la quantité de calculs trigonométriques requis est phénoménale ! Un coprocesseur arithmétique 8087, dans ces conditions, n'est pas un luxe.

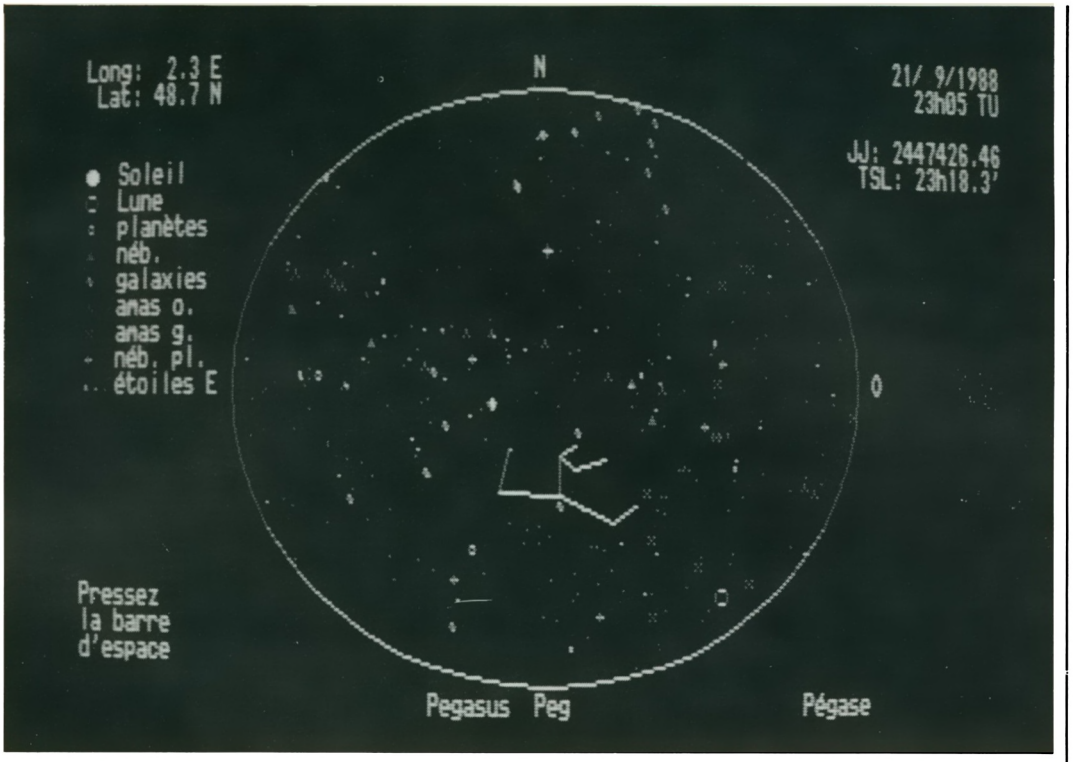
Passent les jours...

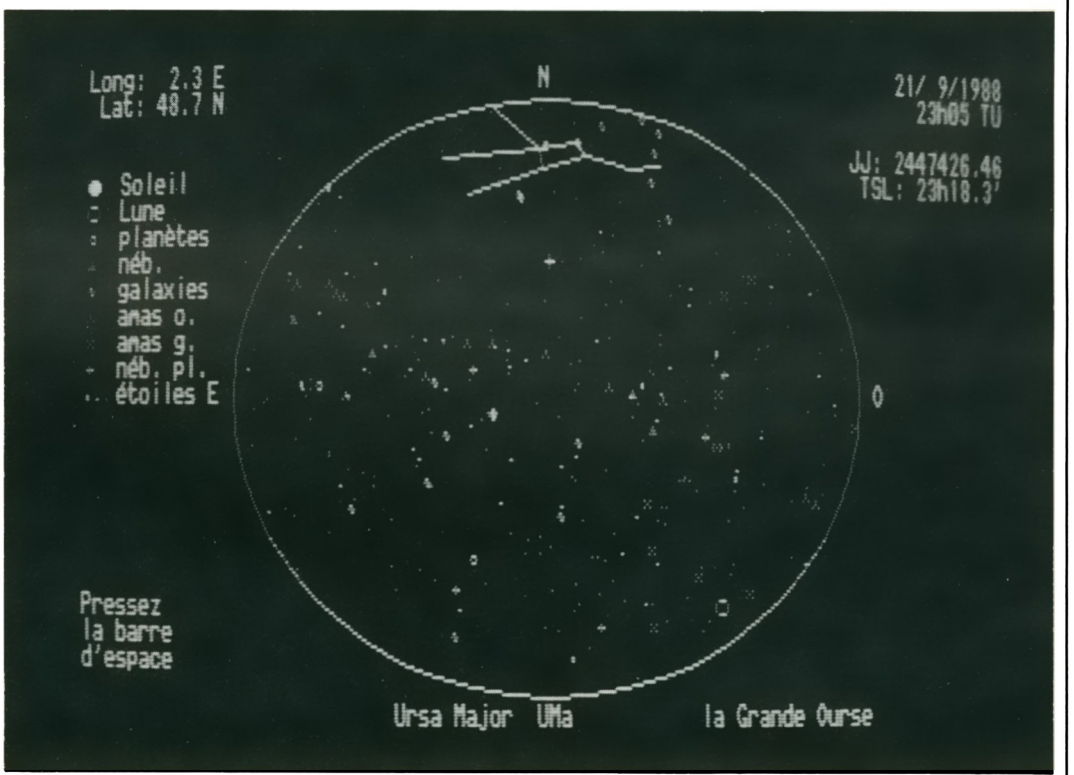
Le Ciel recense 694 étoiles et nébuleuses, 82 constellations, et bien d'autres données utiles. La voûte céleste est représentée comme elle apparaît à l'observateur allongé sur le sol. Le Nord n'est donc pas forcément en haut de l'écran, l'Est et l'Ouest sont inversés. Cette disposition qui pourrait décontenancer le novice n'est pas du tout gênante puisqu'elle correspond à l'exacte réalité.
Les calculs achevés, la voûte céleste s'inscrit à l'écran. Les étoiles s'allument les unes après les autres tandis que défilent les noms des constellations en cours d'affichage. Outre l'heure en temps universel, *Le Ciel* affiche le jour Julien, autrement dit le nombre de jours écoulés depuis le 1er janvier de l'an 4713 avant notre ère (ce qui représente environ 2 447 500 jours !) et le temps sidéral local. Toutes ces notions sont largement expliquées dans la notice.

Le voyage au bout de la nuit

L'observation des astres se fait presque entièrement avec les touches de fonction et les flèches du curseur. L'ergo-

nomie est irréprochable.
En cette dernière heure de l'été, promenons parmi les étoiles le petit réticule qui sert de viseur. Après validation, le nom de l'astre choisi apparaît au bas de l'écran. Une option permet de vider le ciel des nébuleuses (on y voit plus clair) et même de tous les corps célestes n'appartenant pas au système solaire. Seules subsistent sur l'écran la Lune, une croix qui indique la position du pôle céleste et deux planètes. Jupiter est très bas sur l'horizon à l'est. Sa magnitude (le degré de brillance) est de 1,4 sur une échelle qui compte sept niveaux. Mars, la planète rouge, est visible au sud.
Rappelons tout le ciel. Une simple pression sur une touche, et toutes les constellations apparaissent. Les étoiles sont reliées par un trait comme sur les cartes de nos ouvrages d'astronomie.
Mais où donc se trouve Véga ? Véga figure au catalogue et clignote à l'ouest, entre la constellation du Cygne et celle d'Hercule. L'exploration des astres m'apprend que La Baleine batifole au sud-est. Notons également l'existence, quelque part dans le ciel, d'astres aux noms poétiques : Antlia (la Machine pneumatique) et aussi Apus (l'Oiseau de Paradis).
Betelgeuse est sous l'horizon mais Altair est visible dans la constellation de l'Aigle (juste au-dessus de l'antenne TV du voisin !). Avec un bon télescope, je devrais avoir une vue sidérante de la nébuleuse du Crabe, la plus belle du ciel. Ce nuage rouge qui s'effiloche loin au-delà de la galaxie est tout ce qui reste de la colossale explosion d'une supernova.





Le ciel à la loupe

Les astronomes confirmés pourront effectuer leurs recherches à partir du numéro de Messier ou du numéro NGC de l'objet. *Le Ciel* connaît aussi le nom usuel des étoiles et leur nom scientifique.
La fonction Zoom permet de localiser les astres à peine visibles, ceux de très faible magnitude. 8500 étoiles constituent le décor précis de cette carte du ciel, mais seules celles répertoriées dans le programme réagissent au positionnement du curseur.
L'option Rotation fait tourner le ciel comme dans la réalité, et même à l'envers ! Les temps de recalculs sont assez conséquents. En entrant 1 383 comme incrément de temps et avec un temps de calcul de 1 mn 23 sec (pour un PC dépourvu de coprocesseur arithmétique), *le Ciel* tournera à la même vitesse que le vrai. Ainsi, même si vos observations se poursuivent des heures durant, la voûte céleste sur votre écran sera toujours actualisée.

Retour sur Terre

Le Ciel a été développé en Turbo-Pascal par Jean-Jacques N'Guyen et Francis Marcelet. Outre l'écriture des algorythmes du programme, un immense travail de saisie a été nécessaire pour enregistrer dans le fichier les innombrables étoiles et les faire apparaître à l'écran. Le but du *Ciel* n'est pas d'accrocher l'amateur à son ordinateur, mais plutôt de l'inciter à sortir de chez lui et contempler le ciel, le vrai. Et celui-là, il recèle bien plus de mystères et d'émerveillement que tous les jeux plus ou moins spatiaux qui sévissent sur nos ordinateurs.
Le Ciel est diffusé par : l'Association française d'astronomie - 17, rue Emile Deutsch-de-la-Meurthe 75014 Paris. Tél. :(1) 45 89 81 44.
Son prix est de **160 F** pour les non-adhérents, **110 F** pour les adhérents.

Bernard Jolivalt

N radio, FUN radio, FUN radio, FUN 101.9 FUN

FM*



Ce disque aujourd'hui sur FUN radio demain partout ailleurs.

Ecouter la meilleure musique avant les autres... C'est un truc à rendre jaloux les radiovores aux dents pointues. Ne le leur dites pas, ils pourraient se brancher sur FUN RADIO : la radio qui flaire les hits avant qu'ils soient en tube.



*101.9 FM à Paris/Ile-de-France. Toutes les autres fréquences en tapant 3615 code FUN RADIO.

EQVATEUR

MEA CULPA

IMAGIC (HS n°6)

Si d'aventure, IMAGIC vous posait problème, changez en ligne 10 la valeur 9000 par 10 000 et la valeur 8999 par 9999.

APPMAN (HS n°6)

Pour contrer la farouche résistance du premier listing, remplacez en ligne 20 du programme AMSAISIE, le MEMORY &2000 par :
SYMBOL AFTER 47:MEMORY &F9F
:...,etc.

MISSION DETECTOR (HS n°6)

Deux lignes du listing DETECTO.BAS ont subi de la part d'un dangeureux déviationniste une découpe particulièrement sauvage. Les voici reconstituées :

```
2390 GOSUB 440:GOTO 770                          [ 1367 ]
2400 ' --------- PERDU ------------              [ 1694 ]
2410 PRINT FNfe$(21,1,7,41);cls$;"               [ 10447 ]
      VOTRE MISSION EST UN ECHEC":P
RINT:PRINT"        VOUS DONNEZ VOTRE
 DEMISSION":FOR i=1 TO 20:PRINT CHR
$(7);:FOR t=1 TO 20:NEXT t,i


2830 PRINT:PRINT:PRINT"      PLACEME [ 5210 ]
NT MANUEL DES SIX BASES":PRINT:PRIN
T:PRINT
```

CA VA PETER ZORGLUB! (HS n°7)

Ce fabuleux jeu d'aventure n'est pas simple. Voici donc le début de la solution :
E, PRENDS BATON, O, CACHE TOI DERRIERE PILIER, TOQUE PORTE, ASSOMME GARDE, POSE BATON, TRAINE GARDE, N, OUVRE COFFRE, CACHE GARDE, COFFRE, N, PRENDS BOUTEILLE, E, S, etc.

GESTION DE PERIPHERIQUES (HS n°7)

Pour avoir constamment sous les yeux les commandes de ce programme, veuillez rajouter la ligne suivante :

```
195 LOCATE 6,1:PRINT"Icones=FLECHES [6969]
-Validation=COPY":LOCATE 1,4:PRINT"
Retour Icones=BARRE-Sortie Option=R
ETURN"
```

Profitez-en pour modifier ainsi la ligne que voici (option "Charger un fichier") :

```
970 IF x4=10 THEN 1410                          [1793]
```


Club Français du Logiciel

PROMOTION





Votre **CPC** aussi vous souhaitera un

JOYEUX NOËL

grâce au synthétiseur vocal **T.M.P.I.**

Synthétiseur vocal..... ~~545 F~~ **295 F**

Synthétiseur + haut-parleur... ~~660 F~~ **395 F**

BON DE COMMANDE :

Nom :_____ Prénom :_____

Adresse :_____

Code Postal :_____ Ville:_____

Vous désirez : ☐ version cassette ☐ version disquette

Article	Qté	Prix
Synthétiseur vocal		
Synthétiseur + haut parleur		
Frais de port		**25 F**
TOTAL		

Vous envoyez votre bon de commande + règlement à : Club Français du Logiciel, 17, rue de la Prévoyance 94300 VINCENNES

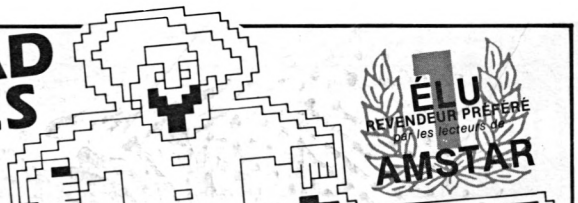
Envoyez-nous vos nom et adresse et un timbre à 2,20 F pour recevoir le catalogue Amstrad du Club Français du Logiciel

AMM 12/88

MICROMANIA FÊTE NOËL
EN DÉCEMBRE DES CADEAUX DÉMENTS DANS
TOUS LES PAQUETS

AMSTRAD DISQUETTES

3615 MICROMANIA
FRAIS DE PORT GRATUITS



MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
COMMAND PERFORMANCE 199F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON
MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO+XENO
+10TH FRAME
SPACE ACE 149F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 149F
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
HISTORY IN THE MAKING 249F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
MASTER+SPY HUNTER+ROAD
RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR 4X4
LES AS DU CIEL 199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+
SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE
HARRIER
FIST AND THROTTLES 139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR
+THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 179F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 199F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 195F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 199F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADE
TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD
KARATE ACE 175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO
RACCER+PAPERBOY+GHOSTNGOBBLINS
+TUER N'EST PAS JOUER

ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBATLYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS DE US GOLD 195F
++GAUNTLET +LEADERBOARD
+INFILTRATOR+ACE OF ACES
+METROCROSS
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG
+FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+SUP.DECATHLON
OCEAN STAR HIT2 145F
ALBUM UBISOFT 195F
ALBUM EPYX 189F
ALBUM LORICIEL 145F
ALBUM DIGITAL 145F
BEST OF ELITE 2 145F
ELITE 6 PACK N°2 145F
HIT PACK 2 145F
IMAGINE ARCADE HITS 145F
OCEAN STAR HITS 145F
LES PRIVES 195F

NOUVEAUTES

A 320	145F
ACTION SERVICE	189F
AFTER BURNER	**149F**
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARCADE WIZARD	**149F**
BARBARIAN (PSYNO)	139F
BARBARIAN 2	139F
BATMAN	149F
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	149F
BUTCHER HILL	**149F**
CARRIER COMMAND	195F
CHICAGO 30"S	**149F**
CORPORATION	145F
CRAZY CARS 2	**169F**
DARK FUSION	**149F**
DOUBLE DRAGON	149F
DRAGON NINJA	**149F**
DYNAMIC DUO	**145F**
ECHELON	139F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FINAL COMMAND	**175F**
FISH	**185F**
FOOTBALL MANAGER 2	139F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GARY L. HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HAND	**149F**
IRON HORSE	149F
IRON LORD	165F
JUNGLE BOOK	**235F**
LIVE AND LET DIE	139F
MAD MIX	**129F**
MEURTRE A VENISE	**195F**
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F

NOUVEAUTES (suite)

NIMITZ	159F
NORTH AND SOUTH	**195F**
OPERATION WOLF	149F
PAC LAND	**145F**
PAC MANIA	149F
PUFFY'S SAGA	165F
RAMBO 3	139F
RETURN OF THE JEDI	149F
REX	165F
ROAD WARS	139F
ROBOCOP	149F
R TYPE	**145F**
SECRET DEFENSE	**195F**
SKATE BALL	**165F**
SKATE OR DIE	**145F**
SKY HUNTER	175F
STAR TREK	**145F**
SAVAGE	149F
SDI	149F
SHOOT OUT	149F
SOLDIER OF LIGHT	139F
TECHNOCOP	149F
TERRICFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
THE ARCHON COLL.	**145F**
THE DEEP	**149F**
THUNDERBLADE	**149F**
TIGER ROAD	149F
TIGER TIGER	**145F**
TIMES OF LORE	**145F**
TINTIN SUR LA LUNE	**195F**
TITAN	**169F**
TOTAL ECLIPSE	**145F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	149F
TRUCK	230F
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F
VOYAGE CENTRE TERRE	**195F**
WEC LE MANS	**149F**

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 CASSETTES VIERGES	29F
4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

HIT PARADE

4X4 OFF ROAD RACING	149F
944 TURBO CUP	245F
1943	145F
ADV. DUNG. DRAG.	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
ARTURA	135F
BARD'S TALE	195F
CONSPIRATION	185F
CYBERNOID 2	135F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FREEDOM	195F
FUSION 2	185F
GAME OVER 2	149F
G.I.G.N OPERAT. JUPITER	195F
GUERILLA WAR	139F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	199F
MONTE CRISTO	195F
PETER PAN	160F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
ROY OF ROVERS	139F
THE GAMES WINTER EDIT.	145F
THE LAST NINJA 2	145F
THE VINDICATOR	139F
20000 LIEUES SS MERS	169F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BIONIC COMMANDO	139F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
FIRE AND FORGET	169F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GUNSHIP	245F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	149F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
NIGEL MANSELL'S	145F
NIGHT RAIDER	145F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PROFESSION DETECTIVE	229F
ROAD BLASTERS	139F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET SPORTS BASKET.	145F
SUPERSPORTS	139F
THE DARK SIDE	139F
THE TRAIN	185F
TRIVIAL PURSUIT	229F

BENEFICIEZ A PARIS
DES PRIX MICROMANIA!!

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin

LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24,
7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

AMSTRAD CASSETTES

NON STOP EN DÉCEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT
7 JOURS SUR 7 DE 8 H A 20 H

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12

LES GEANTS DE L'ARCADE 2 149F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR+SHACKLED
COMMAND PERFORMANCE 149F
+MERCENARY+HARDBALL+ARMAGUEDON MAN+LEVIATHAN+BOBSLEIGH+SHACKLED
+TRANTOR+CHOLO+XENO
+10TH FRAME
SPACE ACE 129F
+CYBERNOID+NORTHSTAR
+ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS
+VENOM STRIKES BACK
TEN MEGA GAMES 3 129F
+LEADERBOARD+10THFRAME
+LAST MISSION+FIRELORD+ROCCO
+RANARAMA+FIGHTERPILOT
+IMPOSSIBLE+CITY SLICKER
+DRAGON TALK
HISTORY IN THE MAKING 199F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU
+MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES
+WORL.GAME.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149F
+OUT RUN+GAUNTLET 2+CALIFOR NIAGAMES+720°+ROLLINGTHUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOOD BROTHERS+NEBULUS
+HERCULES+NORTHSTAR+EXOLON
+VENOM STRIKES BACK
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 149F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER
+SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP
+SPRINT+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN
+GAMES+CLEVER AND SMART
+OPERATION NEMO+DAKAR4X4
LES AS DU CIEL 149F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPIT
+FIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
LES DEFIS DE TAITO 139F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD "PAR 3" 145F
+LEADERB.+LEADERBOARD TOURNAMENT+W. CL LEADERB
FIST AND THROTTLES 95F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 129F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM.
+GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF
+BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 149F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION
+SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS
+ANTHROPIE

SIMULATION PACK 145F
+GRAND PRIX 500+QUAD
+SUPERSKI
KARATE ACE 115F
+THE WAY OF TIGER+EXPLODING FIST+UTCHIMATA+AVENGER+KUNG FU MASTER+SAMOURAI TRILOGY
+BRUCE LEE
ELITE 6 PACK N°3 95F
+DRAGON'S LAIR 1+2+PAPERBOY ENDURO RACCER +GHOST'N GOBBL.+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 115F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP. DUNG.
AMST. GOLD HITS N°3 115F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
TOP TEN COLLECTION 99F
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
+SAB. 1 +SABOTEUR 2+SIGMA 7
+CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS
LES TRESORS DE US GOLD 99F
+GAUNTLET+LEAD.+INFILTRATOR
+METROCROSS+ACE OF ACES
ALBUM EPYX 99F
OCEAN STAR HIT N°2 99F
ALBUM UBISOFT 165F
GAME SET MATCH 129F
LA COLLECTION KONAMI 115F
ALBUM DIGITAL 99F
BEST OF ELITE 2 95F
ELITE 6 PACK N°2 95F
HIT PACK 2 95F
IMAGINE ARCADE HITS 99F
OCEAN ALL STAR HITS 95F

DEMENT !!!
95 F SEULEMENT
OU GRATUIT
(pour toute commande d'au moins 400 F).



Porte clef exécuteur MICROMANIA reproduit fidèlement, la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenade et d'autres effets spéciaux... !!!

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	99F
A 320	145F
ACTION SERVICE	139F
AFTER BURNER	**99F**
AIR BORNE RANGER	185F
ALIEN SYNDROME	95F
ARCADE WIZARD	**99F**
BARBARIAN (PSYNO)	95F
BARBARIAN 2	89F
BATMAN	99F
BLACKLAMP	89F
BOMBUZAL	99F
BUTCHER HILL	**99F**
CARRIER COMMAND	145F
CHICAGO 30"S	**99F**
CORPORATION	95F
CRAZY CARS 2	**129F**
DARK FUSION	**99F**
DOUBLE DRAGON	99F
DYNAMIC DUO	**95F**
DRAGON NINJA	**99F**
ECHELON	89F
FERNANDEZ MUST DIE	95F
GALACTIC CONQUEROR	129F
GARY L. HOT SHOT	95F
G.I. HERO	89F
IRON HAND	**99F**
IRON HORSE	99F
IRON LORD	125F
LIVE AND LET DIE	95F
MAD MIX	**89F**
MEURTRE A VENISE	**145F**
NETHERWORLD	95F
NIMITZ	99F
NORTH AND SOUTH	**145F**
OPERATION WOLF	99F
PAC LAND	**95F**
PAC MANIA	99F
PUFFY'S SAGA	125F
RAMBO 3	89F
RETURN OF THE JEDI	99F
REX	99F
ROAD WARS	99F
ROBOCOP	99F
R TYPE	**95F**
SAVAGE	95F
SDI	99F
SECRET DEFENSE	**145F**
SHOOT OUT	99F
SKATE BALL	**125F**
SKATE OR DIE	**95F**
SOLDIER OF LIGHT	89F
STAR TREK	**95F**
TECHNOCOP	99F
TERRORPODS	95F
THE ARCHON COLL.	**95F**
THE DEEP	**99F**

NOUVEAUTES

THE ELIMINATOR	95F
THUNDERBLADE	**99F**
TIGER TIGER	**95F**
TIGER ROAD	99F
TIMES OF LORE	**95F**
TINTIN SUR LA LUNE	**145F**
TITAN	**129F**
TOTAL ECLIPSE	**95F**
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	149F
TRUCK	190F
TYPHOON	89F
VICTORY ROAD	89F
WANDERER	95F
WEC LE MANS	**99F**
WHIRLIGIG	89F

HIT PARADE

1943	95F
944 TURBO CUP	195F
ADV. DUNG. DRAG.	95F
ALTERN WORLD GAMES	95F
CYBERNOID 2	95F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	95F
GAME OVER 2	99F
GUNSHIP	195F
GUERILLA WAR	89F
HURLEMENTS	135F
MAXI BOURSE	145F
MOTOR MASSACRE	95F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
RASTAN	89F
ROAD BLASTERS	89F
ROY OF THE ROVERS	95F
SKATE CRAZY	85F
SKY HUNTER	135F
SUPERSPORTS	95F
THE DARK SIDE	95F
THE GAMES WINTER EDIT.	95F
THE LAST NINJA 2	125F
THE TRAIN	115F
THE VINDICATOR	89F
ARTURA	95F
BARD'S TALE	145F
FIRE AND FORGET	129F
FOOT BALL MANAGER 2	95F
FUSION 2	145F
G.I.G.N. OP. JUPITER	145F
GARY L. SUPER SKILLS	95F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
L'ARCHE DU CAPT BLOOD	169F
L'EMPIRE CONTRE ATT.	99F
MATA HARI	139F
NIGHT RAIDER	95F
NIGEL MANSELL'S	95F
OFF SHORE WARRIOR	129F
STREET SPORTS BASKET.	95F
TRIVIAL PURSUIT	175F

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	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

AMM 12/88

Règlement : je joins ☐ *un chèque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant* **19 F** *pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

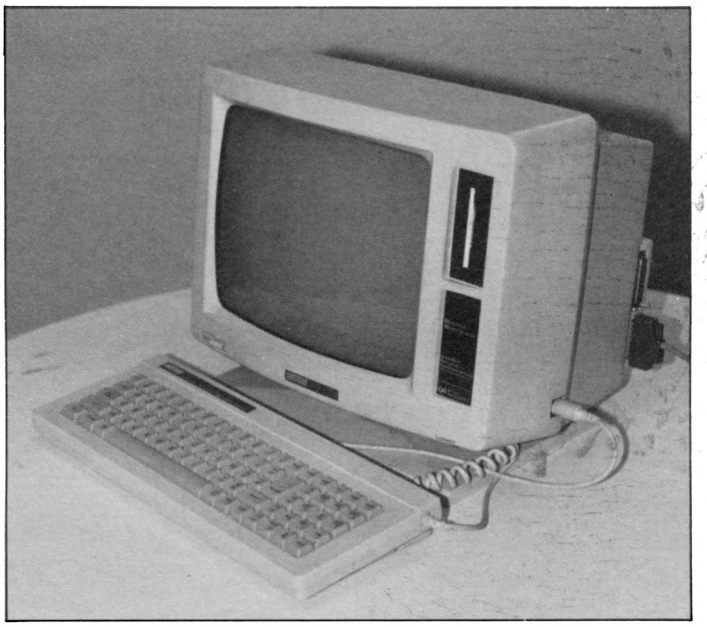
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . C64 . PC 1512 . ATARI-ST - AMIGA

ENCORE PLUS

PCW 8256 : DOUBLEZ SA MÉMOIRE !

TRUCS ET BIDOUILLES

Transformer la mémoire d'un PCW 8256 est un jeu d'enfant : un tournevis cruciforme, quelques "puces", un minimum de savoir-faire et une petite demi-heure suffisent pour gonfler votre machine à 512 ko.



Le PCW débarrassé de toute sa filasse (clavier, alimentation, nappe de fils de l'imprimante et surtout l'alimentation en 220 volts), retirez le capot arrière. Il est maintenu par six vis désignées par des flèches. La carte-mère apparaît ensuite, posée verticalement derrière les lecteurs de disquette. Dès le premier coup d'œil, on aperçoit des socles vides alignés sous une rangée de puces (fig. 1). C'est là que nous allons intervenir. La carte est glissée entre deux gouttières : la déposer est facile.

Les emplacement vacants se trouvent exactement en regard de huit Ram de 256 Kbites. Pour doubler la mémoire de votre PCW 8256, vous devrez acquérir les huit puces manquantes. Certaines marques proposent des kits tout prêts (extension de mémoire), mais la plupart des vendeurs de composants électroniques possèdent ces mémoires en stock, ce qui est plus avantageux.

Leur référence est 41256-15 ou 41256-12. Le second chiffre (15 ou 12) indique le temps de réponse en nanosecondes. Les deux valeurs sont acceptées par le PCW. Plusieurs marques (Intel, NEC, etc.) en fabriquent. Leur prix est approximativement de 40 F chacune.

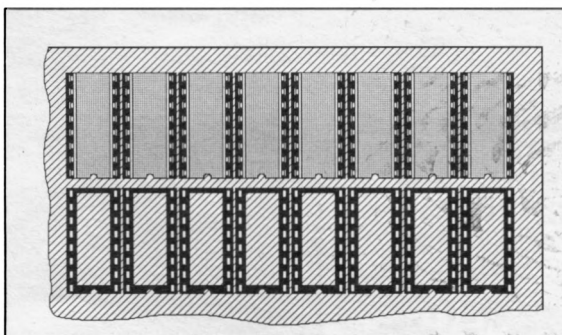


Figure 1. Emplacement des RAM.

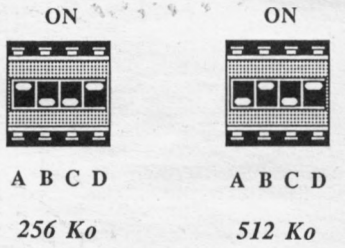


Figure 2. Position des swiches.

Pattes fragiles

Les pattes des composants sont extrêmement fragiles. D'origine, elle sont toujours un peu trop écartées, ce qui ne facilite pas leur insertion. Afin de les redresser, appuyez un côté de la puce sur la table et inclinez le composant avec une grande délicatesse afin que toutes les pattes s'inclinent en même temps. Faites de même pour l'autre rangée de pattes. Vérifiez ensuite qu'elles sont bien en regard des trous ménagés sur le socle.

Une encoche située sur l'un des petits côtés de la puce indique le sens du positionnement. Veillez scrupuleusement à le respecter pour chacun des composants. Il faut les enfoncer fermement et sans brutalité, en faisant plonger simultanément toutes les pattes. Prenez votre temps, évitez la précipitation de fin de travail.

Les huit composants correctement positionnés, il faut informer le PCW que sa mémoire a été modifiée. Des micro-interrupteurs seront configurés à cet effet. Ils sont situés au milieu de la carte-mère, dans le voisinage du Gate Array signé Amstrad, un composant carré suspendu par des dizaines de fils très fins.

Basculez les interrupteurs A et B. Le premier passera de la position On à la position Off, le second d'Off à On. La figure 2 indique l'état des interrupteurs pour 256 ko et 512 ko.

Afin de tester la nouvelle mémoire du PCW, il sera plus prudent de remonter le capot (même maintenu par un minimum de vis) car quelques milliers de volts se baladent du côté du tube cathodique. Le clavier rebranché, lancez ensuite *CP/M+* ou *Locoscript*. Si tout va bien, la mémoire disponible en drive M: aura plus que triplé !

Sous CP/M, les misérables 102 ko disponibles sur le drive virtuel sont désormais étendus à 368 ko et c'est presque pareil sous *Locoscript*. L'utilité est évidente. Un gros logiciel comme *Multiplan* tient entièrement en mémoire. Il travaille plus vite et se dispense de nombreux accès à la disquette. Sous *Locoscript*, la gestion du *disc manager*, surtout lorsque la disquette est pleine, sera grandement facilitée puisque le risque de saturation sera exclu. Des fichiers immenses tiendront en mémoire, l'équivalent des deux faces d'une disquette simple densité. Votre PCW aura atteint sa pleine capacité et vous ne pourrez plus jamais vous passer de cette nouvelle puissance !

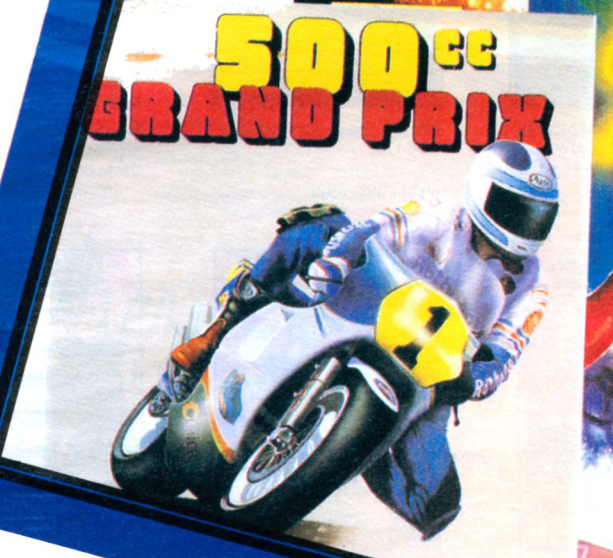
Bernard Jolivalt

MICROÏDS PRESENTE

3=1

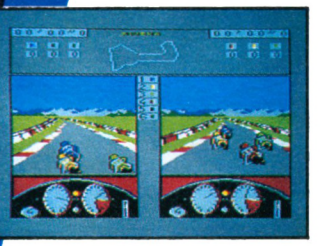
GP 500
QUAD
SUPERSKI







LES SUPER HITS DE LA SIMULATION







SIMULATION PACK

cassette et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc

149F: K7
199F: DISC
Prix moyen constaté

MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

Documentation sur simple demande

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi

COMPLETEZ VOTRE COLL
CASSETTES, DISQU



N° 4 - Test du PCW 8256 Alan Sugar en direct du Sicob. Initiation à l'Assembleur (2e partie).



N° 5 - Le guide complet de l'acheteur : les ordinateurs et leurs périphériques. Initiation à l'Assembleur (3e partie).



N° 6 - Les premiers pas avec Locoscript. Le bouclier électronique.



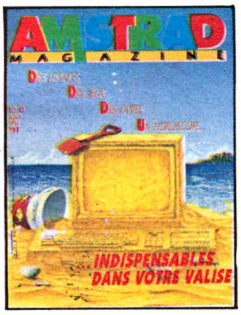
N° 7 - Amstrad Expo : le guide. La souris AMX en test. CP/M : et le CPC devint pro GSX.



N° 10 - Dessinez avec votre CPC : le dossier de tous les outils disponibles. Le nouveau PCW 8512 au banc d'essai. Initiation au Logo (3e partie).



N° 11 - Le point sur les disquettes 3 pouces. Un week-end à Londres à gagner. Dossier imprimantes.



N° 13 - Pour passer de bonnes vacances : pleins de jeux et de listings



N°16 - Dossier Musique : Logiciels, matériels, listings. Pro : applications sur le PCW, Gestion plus Initiation à turbo Pascal 3.



N° 17 - Enquête : Commercialisation du PC 1512.



N° 18 - Banc d'essai le PC 1512 analysé. Graphisme : les nouveaux logiciels sur CPC. Pro : CAO-DAO, PCW Point.



N° 19 - Dossier bureautique. Pro : CAO-DAO II, CAO et Turbo Pascal.



N° 20 - Astuces de programmation. Jeux CPC, PCW et PC. Pro : CAO et Turbo Pascal



N° 21 - Dossier simulateurs. Pro : CAO et Turbo Pascal, PCW Graph.



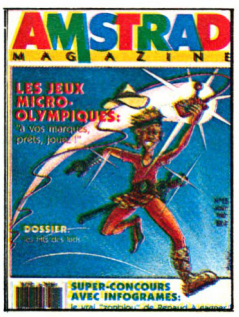
N° 22 - Dossier : les meilleurs jeux sportifs. Reportage : des souris et des CPC. Testé sur PCW : Amx Desktop et Amx Mouse.



N° 23 - Jeux d'échecs sur CPC, PCW, PC. En test : le PC 1512 à disque dur, la DMP 4000.



N° 24 - L'avenir des jeux : logiciels, superproduction, jeux à grand spectacle.



N° 25 - Pro : Masterfile, central point software. Flight simulateur.



N° 26 - Le nouveau PCW 9512. Les traitements de texte. Les joysticks pour jouer.



N° 27 - L'informatique à l'école. Le guide d'achat des traitements de texte.



N° 28 - Le PC 1640 mis à nu. Graphisme et son : Amstrad côté musique.

ECTION ET COMMANDEZ ETTES, RELIURES.



N° 29 - Douze idées de jeux cadeaux. L'informatique à l'école (suite).



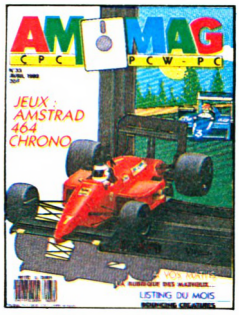
N° 30 - Et la B.D. devint micro.



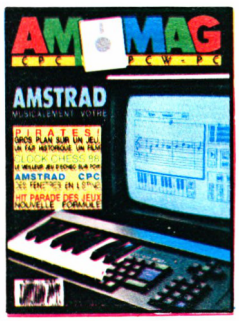
N° 31 - Tout sur l'Amstrad. Dossier freeware : des jeux gratuits ! ? Basigraph : les possibilités graphiques du CPC. Mewilo : jeu exotique.



N° 32 - Amstrad : l'ordinateur à tout faire. L'Amstrad PPC : 1er test en profondeur. Platoon : le jeu, le film.



N° 33 - Jeux : Amstrad 464 chrono. Bouncing créatures. listing du mois. A vos maths.



N° 34 - Amstrad : musicalement votre. Pirates ! Gros plan sur un jeu. Clock chess 88 : le meilleur jeu d'échec sur PCW. Amstrad CPC : des fenêtres en listing.



N° 35 - Dossier : Jeux de cartes sur CPC. Amstrad en hyper espace. Intégrés : à nouveau marché, nouvelles applications.



N° 36 - Jeux de simulation : Amstrad Air Force. 8 imprimantes pour votre Amstrad. Soft : 2000 lieues sous les mers.

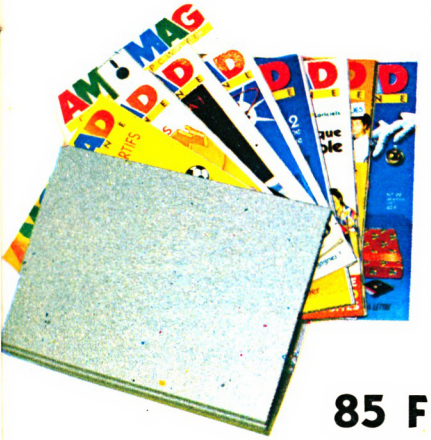


N° 37 - Spécial Help.



N° 38 - Le dossier des Jeux Olympiques.

Reliez vos numéros



85 F

(80 F pour les abonnés)

BON DE COMMANDE

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

CASSETTES à 59 F : n° 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32
(entourez celles que vous désirez) Collection de 6 cassettes : 300 F

DISQUETTES comprenant les listings d'Amstrad Magazine. ☐ n° 3, 4, 5 : 140 F. ☐ n° 6, 7, 8 : 140 F. ☐ n° 9, 10, 11 : 140 F. ☐ n° 12, 13, 14 : 140 F. ☐ n° 15, 16, 17 : 140 F. ☐ n° 18, 19, 20 : 140 F. ☐ n° 21, 22, 23 : 140 F. ☐ n° 24, 25, 26 : 140 F. ☐ n° 27, 28, 29 : 140 F. ☐ n° 30, 31, 32 : 140 F. ☐ n° 33, 34, 35 : 140 F. ☐ n° 36, 37, 38 : 140 F. ☐ n° 6HS : 120 F. ☐ N° HS 7 : 120 F. Europe : 200 FF. Airmail : 200 FF mandat international.

RELIURES Prix ☐ 85 F (80 F pour les abonnés).

ANCIENS NUMEROS **Numéros 1, 2, 3, 8, 9, 12, 14, 15 épuisés**
☐ 1 numéro d'Amstrad Magazine : 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 (entourez celui que vous désirez) Soit : 20 F + 7 F de frais de port : 27 F.
☐ Collection (numéros 4, 5, 6, 7, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 39 : 400 F (envoi gratuit).
☐ Collection de 6 numéros au choix : 90 F (envoi gratuit) ☐ Collection de 12 numéros au choix : 160 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.

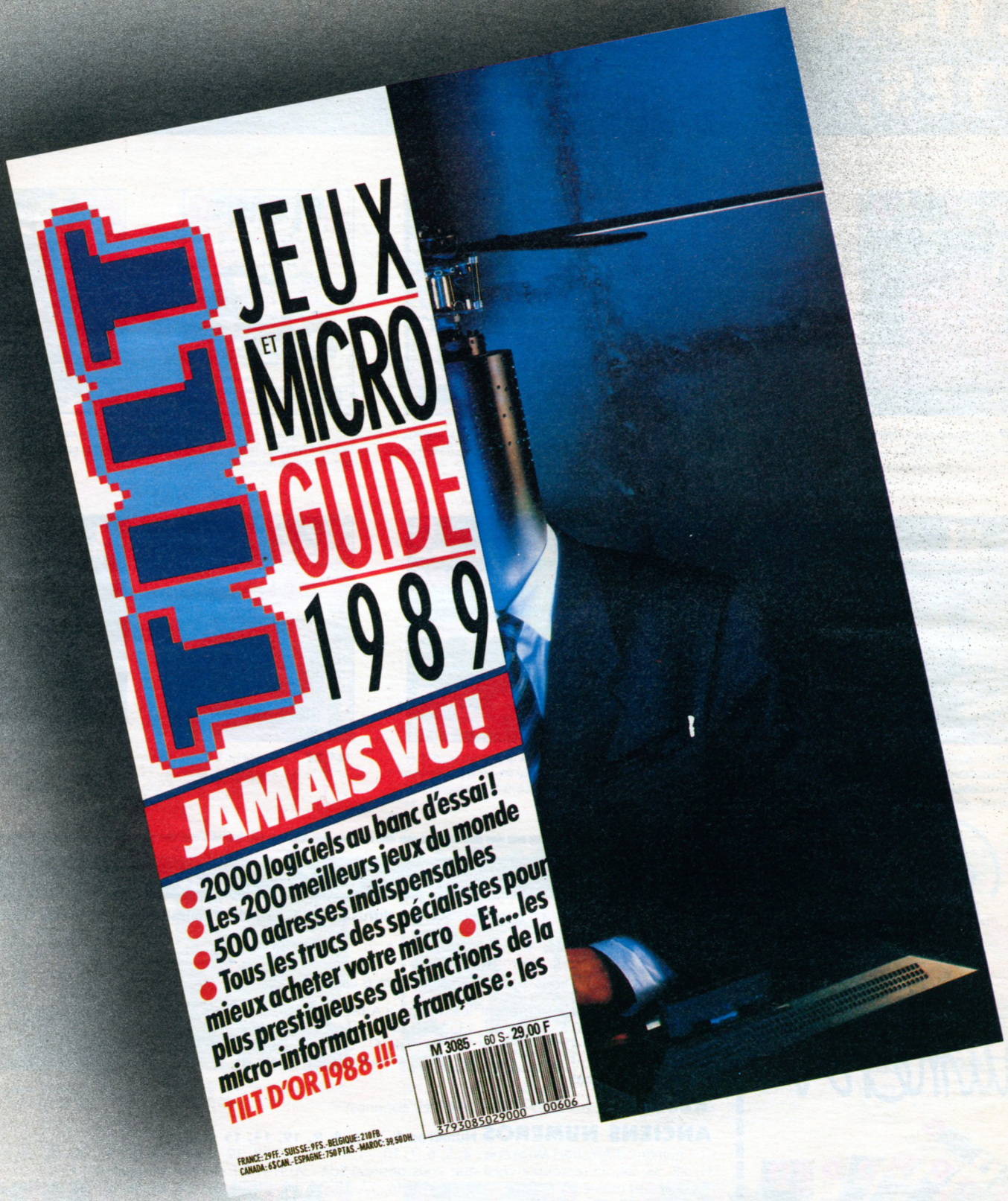
NOM …… PRENOM ……

RUE ……

CODE POSTAL …… VILLE ……

TAB …… PNS …… Date …… Signature ……

☐ Chèque Bancaire ☐ Chèque Postal ☐ Mandat



LE NUMERO LE PLUS FOU DE L'HISTOIRE DE LA MICROLOISIRS

EN VENTE DES LE 16 NOVEMBRE 29F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

ORDIVIDUEL

20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD

ORDIVIDUEL

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 - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

+ 12% DE PRODUIT GRATUIT *

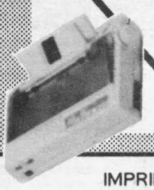
+ 12% DE PRODUIT GRATUIT *

DIGITALISEUR ARA
Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant– Entièrement en Français.)
□ Digitaliseur ARA CPC ..... 1190 Frs

PROMOTION COMPLETE
CPC 6128
+ Moniteur Couleur
+ Un bureau
+ Un adaptateur télévision
+ Un radio réveil PO–GO–FM
+ Un joystick
+ 15 programmes de jeux

□ L'ENSEMBLE : 5280 Frs
□ STATION AMSTRAD Seul : 1290 Frs

IMPRIMANTE 80 col.
SEIKOSHA SP180 ai
QUALITÉ COURRIER
2990 Frs
1590 Frs



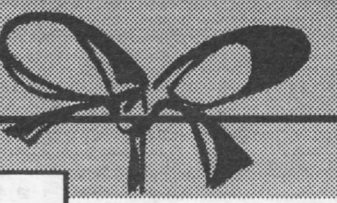
IMPRIMANTE STAR
LC10 COULEUR
Tête d'impression 9 aiguilles.
Matricielle à impact.
8 nuances de couleur
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)
I nterface parallèle Centronics.
Alimentation Feuille à feuille en option.

□ Imprimante STAR LC10 Couleur..... 3290 Frs
□ Imprimante STAR LC10 NOIR ..... 2585 Frs





AMSTRAD



LE PACK
AMSTRAD CPC 6128
+ Moniteur couleur
+ IMPRIMANTE DMP 2190
+ Câble imprimante
+ 6 LOGICIELS
+ une MANETTE DE JEU
5490 Frs
~~6090 Frs~~

LE DEBUTANT
AMSTRAD CPC 6128
+ Moniteur couleur
+ IMPRIMANTE 40 col.
+ Câble imprimante
+ 6 LOGICIELS
+ une MANETTE DE JEU
4495 Frs
~~5340 Frs~~

PETIT BUDGET
AMSTRAD CPC 464
+ Moniteur Monochrome
+ 4 LOGICIELS
+ une MANETTE DE JEU
1990 Frs
~~2270Frs~~

□ **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur monochrome ... . 1990 F**
□ **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur couleur ..... 2990 F**
□ **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur monochrome ... 2990 F**
□ **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur couleur ..... 3990 F**

ACCESSOIRES

□ Lecteur disquette DDI	1990 F
□ 2ème Lecteur 3"FDI	1590 F
□ Lecteur 5"1/4	1650 F
□ Adaptateur péritel MP2	450 F
□ Câble imprimante	150 F
□ Câble magnétophone	50 F
□ Doubleur joystick	100 F
□ **Ext. mémoire 256 Ko**	999 F
Housse de protection:	
□ – clavier + U.C. 6128	180 F
□ – clavier + U.C. 464	175 F
□ – lecteur disquette	85 F
□ MULTIFACE II	550 F

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

□ INTERFACE TV
□ sans télécommande ~~1480~~ 1190F
□ avec télécommande ~~1680~~ 1490 F

EN PROMOTION



Donnez la parole, la musique à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE NOEL



□ Synthétiseur + Haut Parleur... 399 F
□ Synthétiseur Seul ..... 299 F

ACCESSOIRES

Loin de l'écran !:

□ Rallonge CPC 464	130 F
□ Rallonge CPC 6128	180 F
□ SOURIS AMX	690 F
□ SOURIS CAMERON	680 F
□ Tapis souris	75 F
□ SCANNER DART	790 F
□ **STYLO OPTIQUE DART**	495 F
LES MANETTES DE JEU:	
□ SPEED KING KONIX	160 F
□ SWITCHJOY	185 F
□ COBRA (garantie 2 ans)	495 F
□ COMPETITION PRO 5000	170 F
IMPRIMANTE:	
□ DMP 2160	1690F
□ Imprimante 40 col.	850 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...
sélection réalisée parmi + de 1000 titres .. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

UTILITAIRES	D7	K7
□ Ades assembleur-désassembleur	255	
□ Budget Familial	199	160
□ Discology	350	
□ Grapho animation	299	
□ Imprim' Image	255	
□ Loto	195	155
□ Memory (copy)	320	
□ Psycho Test	145	100
□ Startext T. Texte	275	

JEUX	D7	K7
□ 1943	165	110
□ Album Digital/4 ace	145	
□ Arcade Action	180	105
□ Barbarians Psynosis		120
□ Colossus Chess 4	150	115
□ Daley Thompson's Olympic	140	95
□ Elite	195	185
□ Fernandez must die	175	
□ Fists'N'Throttles	205	145
□ Frank Bruno's Big Box	205	155
□ Game Over II	205	135
□ Garfield	155	95
□ Gold Hit 3	185	110
□ Gold Silver Bronze	260	160
□ Guerilla War	165	110
□ Gunship	210	165
□ Karate Ace	165	130
□ La Panthère Rose	199	120
□ Les Défis de Taito	210	150
□ Maxibourse	220	
□ Night Boosters		120
□ Night Raider	155	
□ Sac à Dos	295	295
□ Salamander	165	100
□ Samouraï Warrior	145	90
□ Street Fighter	150	110
□ Suprême Challenge	210	160
□ Target Renegade	145	85
□ Terrorpods		120
□ The Train	205	135
□ Turbo Cup	249	199
□ Vivre et laisser mourir 007	165	

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part - Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : _____ TYPE : _____ MONITEUR coul □ mono □

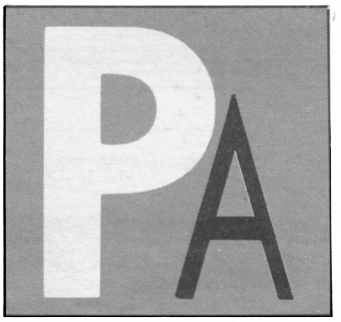
Nom : _____ Adresse : _____

_____ Code postal : _____ Ville : _____ Tél. : _____

Prix TTC - Mode de paiement : □ chèque/ □ Mandat/ □ Contre-remboursement (prévoir 25 F de frais) - envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 - 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CARTE AURORE CB n° de carte |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date de validité _____ Signature

AMM 12/88



VENTES

Vds PC 1512 DD mono souris logiciels sous garantie cause double emploi. Prix : 4 500 F. Tél. : 1. 64.90.16.75.

Vends Amstrad CPC 464 mono + crayon optique electric studio Pen + nombreux jeux. Prix : 2 300 F. Très bon état. Tél. : 75.41.51.41.

Vds CPC 464 coul. + DD1 + nbrx softs dont (Commando, Grizor etc...) valeur réelle : 6 800 F. Vendu : 4 000 F. Tél. : 60.15.90.55.

Vends nbrx discs 3" pleins. 30 F pièce ou 250 F les 10. Tél. : 22.92.30.79. Demander Olivier. Après 18 h.

Vends CPC 464 coul. + 50 jeux + 50 revues + 4 livres : 2 000 F, DDI1 + 11 originaux : 1 200 F, DMP 2000 : 1 000 F, Scanner : 400 F, C. optique dart : 200 F, Multiface two : 300 F, Synthe voc SSA1 : 150 F et 200 jeux sur 3" : 2 000 F le tout ou 40 F le disc plein à craquer (liste sur demande). Joindre Mathias au 60.14.01.87. Ou écrire 65, rue George Sand 91120 Palaiseau.

Vds Interface RS 232 C Mercite + Modem Olitec 16. Prix : 2 000 F. Synthétiseur vocal Français 350 F. Lecteur 5 p. 1/4. Prix : 500 F. Tél. : 27.45.16.64. (18 h).

Vds collection complète AM-MAG n° 1 à 40 avec reliures pour 400 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds originaux (environ 40 disk) : 50 F (prohibition, Wonder Boy, Enduro-Racer, Multigestion (Pgraph, anglais...). Tél. : 47.72.75.46. Après 18 h merci.

Vends lecteur 5 pouces compatible Jasmin double face avec inverseur de drive + 200 disquettes 2 500 F. Tél. : 40.12.03.84.

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux + livres + lecteur 5"1/4 Jasmin : 5 500 F à débattre. Tél. : 39.64.36.35. (95).

Vds 464 coul. première main + 15 K7 2 000 F. DDI + ext. 64k + 20 disk pleines 1 800 F ou le tout 3 500 F. Tél. : 45.47.06.25.

Vends moniteur monochrome 464 CPC 400 F. Auto formation assembleur + livre à 60 F en K7. Multiface 2 300 F. Tél. : 42.83.39.40. Le soir.

Vends CPC 6128 + DMP 2000 + scanner dart + nombreux jeux + The Advanced OCP Art Studio. Le tout 5 600 F (rèel : 7 900 F) Tél. : 55.31. 15.29. Christophe.

Vdx souris AMX + livre super jeux + jeux (Forterresse, Iznogood, 1001 BC, Album UBI, Sapien) K7 600 F demander Gérald au 45.97.92.95. 20h.

Vds discologie 5.0 originale 290 F échange logiciels. Ecrire à Paillot Hervé 17, rue du Lieutenant Marty 44230 St Sébastien s/L.

Vds 664 1 750 F (mono) DMP 2000 1 250 F. FD1 1 100 F MP2F 250 F ext 256k Dk Tronic 500 F Pascal MT + 400 F Xavier Tél. : (16-1) 39.73.43.93.

Vends imprimante DMP 3000 neuve prix : 1 600 F. demander Boris. Tél. : 94.75.74.66. Après 18h.

Stop ! Vds tout ou séparément CPC 464 mono + impri. DMP1 + tabl. graph. + adapt TV + mirage imager + joystick + K7 + livres. Tbe, à débattre. Tél. : 61.22.81.25.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 30 disk + nbrx log : Jeux, TTX, Multiplan, Masterfile, Dbase. px : 3 000 F. Tél. : 34.77.43.92.

Vds 6128 coul. imprimante + manette + dizaine disquette + livres. 4 000 F. Tél. : 45.97.05.60. à partir de 15h.

Vds Amstrad PCW 8512 avec imprimante, traitement de texte, sous garantie + disquettes. 5 000 F. M. Gil Anneyron Tél. : 75.31.53.15. Après 19h.

Vds CPC 464 + DDI + imprimante + SSAI + crayon optique + 160 jeux disc + 33 jeux cass + 1 joystick, moniteur coul. prix : 5 000 F. Tél. : 60.60. 58.83.

1er n° vds : Amstrad Mag. 1 à 20 : 200 F. Les cahiers 1 à 8 : 140 F. CPC 1 à 22 : 220 F Microstrad 1 à 10 : 150 F. Tél. : 46.31.45.59.

Vds CPC 464 mon. coul. + joystick + livres Basic jeux (39) + revues 2 200 F. Tél. : 34.83.85.25. AP 18h30 78 Yvelines.

Vds CPC 664 couleur + jeux + utilitaires + 30 disquettes + nbrx revues + 10 livres. 3 000 F. Tél. : 39.13.36.82. (apr. 18 h).

Vds Amstrad CPC 464 couleur état neuf + magazines et logiciels. Le tout 1 800 F. Contacter Benoît au 39.78.46.37. Merci !!!. Très urgent !!!.

Vds 6128 coul. + 5"1/4 (1 mois) + 50 disc + joystick + revues + 500 jeux et util. (val. 12 000 F) céderà 6 000 F. Guichard P. 28 rue Pont à Mousson 49300 Cholet. Tél. : 41.65.52.05.

Vds imprimante DMP1 + ruban nf. Pour Amstrad 454-664-6128 + tt text + gestion bank — famille + studio-art. Pour faire dessin le tout — 1 400 F. Nbx log. Prix intéressant. Tél. : 39.80.48.56.

Vds Amstrad CPC 6128 tbe couleur + nbx logiciels + 1 joystick 280 500 + 1 table support 2 500 F. Tél. : 30.72.19.65.

Enseignant vd CPC 6128 monoch. + 35 disquettes 1 900 F coll. Complete Amstrad mag. 1 à 32. 300 F. Tél. : 34.85.65.90.

Vends Tx Grant 120 cx + Bis + Monte en puissance + antenne magnétique + alimentation matériels achète le 13/10/88. Facture et garantie 1 an. Prix : 1 800 F + port dû et envoyé sous 48 h. M. Egert Tél. : 34.61.98.18.

Vds Ams CPC 6128 mono + 2 joyst. + nombreux logiciels + imprim. DMP 2000. Tbe. 4 200 F. Tél. : 34.80.15.64.

Vds imprimante microline 80 port/-traction friction + 12 rouleaux + liasse papier ruban encreur 1 500 F. Tél. : 42.07.70.60. HB. 90.56.94.11. Le soir.

Vds Amstrad CPC 664 couleur + 2e drive FD1 + imprim. DMP 3000 + tuner TV Telecom + joystick + 40 disks. Prix : 6 000 F. Tél. : 59.24.34.90. HR.

Vds CPC 464 couleur + joystick avec jeux état neuf 2 000 F. Recherche disk 3" vierges. Tél. après 18 h 00. Facq. 22.26.47.39.

Vds CPC 464 mono + DDI1 + souris AMX + extension DK'Tronic 64 K + très nombreux logiciels et livres. Tél. : 42.88.77.70. à Paris.

Vds 464 mono + DDI1 (3 mois) tous en tb état + garantie + 60 jeux K7 + disks + magazines + boîtes rangement. Prix : 3 000 F (à déb.). Tél. : 46.57.85.32.

Vends disquettes mille logiciels jeux ou utilitaires, n'écrire que pour achats CPC 6128. Ecrire à M. Thierry Laurent, Route de Metz, 55210 Vigneulles les Hattonchatel.

Vends CPC 6128 couleur + 600 jeux + copieurs + quelques utilitaires + joysticks + revues + livres. Prix : 4 500 F. Tél. : 48.81.83.60. Après 19 h.

Vds 6128 couleur + lecteur K7 + crayon dart + 50 revues + 80 D7 + 20 K7 + 350 softs (le tout tbe) cédé à 3 900 F : Demandez J.Christophe au 60.14.22.53.

Vends CPC 464 couleur tbe + 2 joystick + 30 jeux + 100 listings. Le tout 2 500 F. Vends livres et revues Amstrad bon marché. tél. : 34.89.12.94.

Vds 6128 coul., tbe (fév. 88) + 110 jeux + 2 joysticks + manuels utilisation. Valeur : 8 000, vendu 3 990 F. Tél. : (16 — 1) 46.51.49.83. De 18 à 20 h. Paris 16e.

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + manuel + manette + 20 jeux 1 500 F. Tél. : 43.79.07.49.

Vds 6128 mono 2 000 F ; DMP 2000 + texto 1 100 F ou le tout + 2 joystick + doubbleur + lecteur K7 + 16 disk + revues 3 400 F. Tél. : 42.08.39.11. Le soir après le 2/10/88.

Vds CPC 6128 coul. + 150 jeux + 4 livres + 39 revues + joystick. Prix : 2 700 F. Tél. : 30.52.45.98. Après 19 h. 78460 Chevreuse.

Vens MSX mc 810 + 2 joysticks + logiciels (jeux et initiation) + manuel + écran moniteur monochrome. Le tout en très bon état. Prix : 3 200 F. Ludanh, Calvire (Lyon). Tél. : 78.08.41.19. Après 19 h.

Vds CPC 6128 couleur + jeux (BO) + magazines. Prix : 3 000 F. Stop affaire. Demander Morgan. Tél. : 60.47.03.85.

Vds Amstrad 6128 coul. excell. état + 70 disks, 60 K7 (500 prog. env.) 2 joyst., doubleur, 40 magazines 3 900 F. Tél. : 34.15.12.30. (95 Ermont).

Stop ! Vds CPC 464 coul. + 5 K9 de revues + nombreux jeux (news) + joystick + manuel. Tbe. Le tout cédé à 2 800 F. Tél. : 64.06.20.16.

Vends Amstrad CPC 464 couleur, 2 000 F + DDI-1, 1 100 F + interface TV, 1 000 F (encore sous garantie) + nbx originaux + joystick + revues. Le tout, 4 000 F. Tél. : Stéphane au 47.20.39.01.

Vends drives 5"1/4 et 3"1/2 720 ko aved compilateur 360 ko par faces pour 6128 1 200 F. Moniteur vert Amstrad 800 F. Cherche utilisateur de Mega +. Jacky 1. 48.49.86.41.

Urgent ! Vds Amstrad CPC 664 (écran monochrome lecteur de disks, 64 k) + 1 livre + revues + jeux très bon état. Valeur : 3 300 F cédé 2 300 F. Contactez Olivier au 39.52.69.85.

Vds 6128 couleur + 2 joyst. + douubleur joy. + 30 jeux + discology + deplombeur. Garantie encore 1 an. Tbe. Prix : 2 900 F. Tél. : 30.39.87.91. Thierry Vdo.

Vds lots originaux : 11 K7 et 2 disc 800 F le lot + revues (29) 25ù F le lot. Tél. : 56.38.68.63. entre 10 et 12 h pour plus d'information.

Vds Amstrad CPC 664 mono + imprimante 2160 + traitement de texte + synthétiseur vocal + 200 jeux + 40 revues + disquettes de synthétiseur. Le tout pour 5 000 F au lieu de 8 500 F.

Vends Amstrad CPC 464 couleur + synthé. vocal +, nombreux jeux et utilitaires + livres. Le tout en bon état : 2 500 F. Tél. : 51.32.74.99.

Vds Amstrad CPC 464 + K7 1 500 F à débattre lecteur disk + disquettes 1 600 F à débattre. Appelez après 19 h au 34 68.34.14. (Le lecteur est sous garantie).

Vds originaux CPC 464 20 à 70 F + nbx livres à 10 F. Pour avoir la liste écrire à Michaël Forrire 3 rue de Calcutta 62217 Achicourt.

Vds 6128 CLR + 5"1/4 Vortex (GAR) + souris + lect. K7 + 80 disks + 2 jeux + housse + 100 revues + etc valeur 14 000 F vendu 7 000 F. Tél. : 44.20.20.62. (Oise).

Vends CPC 464 couleur cassette + cassettes utilitaire + jeux + nombreux livres + 3 gros livres ordinateur le tous 2 500 F à débattre. M. Bellanger après 18 h. Tél. : 39.93.99.97 (95).

Vds Amstrad CPC 464 coul. sous gar. état neuf + nbx logiciel originaux (jeux nouveautés, lorigraph, Gest. Fam.) + crayon dat. le tout 2 500 F.

Vds 6128 coul. Tbe (comme neuf) + housse + doubleur joy + livres + 40 jeux le tout : 2 500 F + Graphiscope II 500 F. Téléphoner après 18 h au 43.68.76.00.

Vends CPC 464 couleur + nombreux jeux et utilitaires + notice + doc. le tout 1 700 F. Tél. : 40.94.76.65. HB ou le 43.50.73.67. Après 19 h. Thierry.

Vds ordinateur de poche graphique Casio. Prix : 1 000 F. 8 ko de Ram (ext. à 40 ko). Basic et assembleur. Housse. Etat neuf. 1 300 F. Tél. : 48.66.11.99.

Vends Amyag + CPC + Microsoft trad + cahiers d'Amstrad + heb. Dogiciel à moitié prix ! Faire liste des n° à Roussel J.Christophe Roullée 72670. Tél. : 43.97.83.09.

Coupon-Réponse à renvoyer accompagné de **votre chèque de 25 F à :**
AM-MAG, Services PA
5-7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Guide des Spécialistes AMSTRAD

06 CAGNES/MER - ANTIBES

UN NOUVEAU
GAME'S
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
LE 15 DECEMBRE 1988

67, Bd du Maréchal Juin
Tél. : 93.22.55.21

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

13 MARSEILLE / AIX-EN-P.

CBI
INFORMATIQUE
CONSEIL - FORMATION - MAINTENANCE
Micro-ordinateurs AMSTRAD
Périphériques et accessoires
+ de 500 logiciels et jeux
Librairie spécialisée CPC et IBM PC
Démonstrations permanentes

74, rue E. Rostand, 13006 Marseille
Tél. : 91.53.70.57
6, rue Mazarine, 13100 Aix-en-Provence
Tél. : 42.27.00.40

42 SAINT-ETIENNE

FRANCE® DISQUETTE

Spécialiste AMSTRAD

- Grand choix de logiciels : jeux, éducatifs
- Grand choix de joysticks
- Périphériques et accessoires
- Meuble et librairie micro
- Promo permanente 6128 couleur
- Disquettes tous formats.

34, rue de la République
Tél. 77.21.26.28

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

51 REIMS

LOGIMICRO
REVENDEUR QUALIFIÉ
CONSEIL
AMSTRAD
DES PROFESSIONNELS AU SERVICE
DES PARTICULIERS ET DES ENTREPRISES

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

2, avenue de Laon
51100 REIMS
Tél. : 26.47.44.14

57 METZ

AMSTRAD



GRYCHTA S.A.

Tél. : 87.75.61.43 87.36.09.18

AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

75 PARIS

Microfolie's
***les spécialistes* AMSTRAD**

PRIX SPECIAUX:

collectivités, C.E. groupements d'achats, fonctionnaires, étudiants, V.P.C. (catalogue sur demande contre 4 timbres à 2.20 frs)

75009 PARIS
40 BIS RUE DE DOUAI
Tél : (1) 48 78 76 77
Métro : Blanche

76 ROUEN

CONSEIL COMPUTER



20-21, quai Cavelier de la Salle
76100 Rouen - Gauche,
Tél. : 35.63.36.06

AMSTRAD

- ordinateurs
- logiciels
- périphériques
- livres
- hi-fi vidéo
- vente et crédit par correspondance

Revendeur agréé

.. Guide des Spécialistes AMSTRAD ..

78 | VELIZY/SAINT-QUENTIN

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Centre Commercial Vélizy 2
Tél. : 34.65.18.81
Centre Commercial St-Quentin-Ville
Tél. : 30.57.13.43

78 | VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

Etudes, conseils, matériels, logiciels, formation, S.A.V.
livraison sur stock
Gamme complète
(catalogue sur demande)

LE SERVICE INTEGRAL

78000 VERSAILLES
4 RUE ANDRE CHENIER
TEL : (1) 30 21 75 01

78100 SAINT GERMAIN EN LAYE
13 RUE DES LOUVIERS
TEL : (1) 34 51 71 11

80 | AMIENS

CENTRAL BUREAU

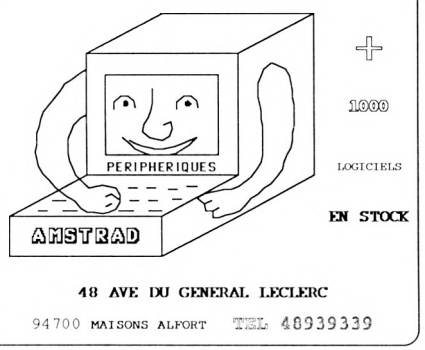
AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

94 | MAISONS-ALFORT

Vidéo Informatique Familiale
LADNER DENIS



1000 LOGICIELS EN STOCK

48 AVE DU GENERAL LECLERC
94700 MAISONS ALFORT TEL 48939339

SPECIALISTES AMSTRAD

Si vous souhaitez figurer dans ce guide, contactez :

MICK au
43.98.22.22

PA

VENTES

Vends micro Amstrad PC 1512 écran coul. + imprim. disque dur 20 Mo ens. ou séparement servi 3 mois. Tél. : 65.34.20.90.

Vends clavier CPC 6128 azerty + 30 disk 1 500 F vds imprimante DMP 2000 et adaptateur péritel à débatre + synthé vocal TMPI à Leourier Yuels Tél. : 69.42.21.96. Essonne.

Cause achat PC 1640 vends disk CPC pas chers liste contre timbre Mouasseh 132 La Piazza 93160 Noisy/Gr.

Vends discs 3" pour CPC 6128 jeux utilitaires news 40 F piece liste à Pierre Gherbier 139, rue Roger Salengro appt 123 93700 Drancy.

Vds CPC 6128 coul. excel. état + textomat + devpac + 5 disc + 3 livres (bible, routines, lect.) pour 2 500 F. Tél. :43.35.26.38.

Vends Amstrad 6128 couleur + 50 disk 3 200 F imprimante DMP 2000 : 1 000 F lecteur 5"1/4 80 pistes compatible autre ordinateur 1 000 F. Patrick. Tél. : 43.50.87.43.

Cause 5"1/4 vds tout mon stock 3" et originaux liste C. Timbre chanal 32 rue de Rilly-La-Montagne 51100 Reims.

ACHATS

Achète lecteur 5" 1/4 Jasmin ou Vortex + disk 3" - s'adresser à : Bourgoin Xavier, Borde Haute 82210 Castelmayran - Tél. : 63.95.40.39.

Achète lecteur 5" 1/4. Vds logiciel (interface kit n° 26 Amstrad Magazine) Tél. : 98.68.86.99.

Achète prix neuf, jeux sur disc 3" de pref. : Little Computer People, southern Bell + Heathrow, Scoobydoo, MC Lesage Tél. : (1) 64.37.40.46.

Achète 6128 couleur + log. 2000 F environ Tél. : 73.63.63.80. Province

DIVERS

Cher. correspondant possédant Amstrad 464 avec lecteur de disc. pour échange de jeux et prog. dans Colmar Tél. : 89.23.28.90.

Cherche AM MAG n° 3 et cahiers d'Amstrad Magazine n° 2 - 3 - 6 en bon état. Ecrire à Créantor 3012 Résidence Melaine Raizet Abymes 97139

Cherche correspondants PC 1512 pour échange Idées et logiciels. Mr Rodolphe Paschini 32, bis rue du 8 Mai 76300 Sotteville. Rouen.

Attention nouvel arrivage de kits 5"1/4 pour 664 - 6128 (alim., lecteur DF, cordon, disquette d'essai) 1 000 F ou 1 200 F suivant année de l'ordinateur. Pour tous rens. Té. : 39.72.68.66.

Micromag Fanzine CPC s/disk 3" n° 2 (Nov - Dec) 40 F par chq Banc ou CCP, ou doc s/dem (joindre 1 env. timbr) à Stèphane Carre, 12 rue de Colmar 59290 Wasquehal.

Ramasoft présent : compil. fabuleux logiciels originaux (jeux + util.) uniq pour TT CPC : D : 60 F C (2) : 50 F - J. Margulis 11, rue Benne 91470 Limours

Vous voulez gagner entre 5 000 et 1 5000 F (voir plus) envoyer enveloppe à 2,20 F (docu.) Barbou Franck 10, rue Bossuet le Mans 72000.

ECHANGES

Cherche contact pour échange de logiciels sur CPC. Tél. : 61.51.13.94. demander Frederic. ADR : 15, rue Joseph d'Olivier. 31600 Muret.

CPC 6128 cherche contacts pour échanges jeux. Possède news (Rastan...) réponse assurée. Braga frederik 64, Cour du Théatre 69480 Anse.

LES GEANTS DE L'ARCADE

II

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES
POUR LA FIN DE L'ANNEE : COMMANDEZ DIRECTEMENT
CHEZ L'EDITEUR : SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

STREET FIGHTER™
Passionant et prenant, Street Fighter est l'un des jeux d'arts martiaux les plus remarquables qui aient été conçus à ce jour. L'action est intense et vous emmène dans cinq endroits pleins de couleur pour combattre 10 des adversaries les plus durs et les plus méchants que vous ayiez rencontrés.



SIDE ARMS™
La mission: le lieutenant Henry et le sergent Sanders doivent sauver le Globe Bleu. **La menace:** le tyrannique Bozon qui veut détruire la terre et exterminer ses habitants... De l'action à go go, un graphisme superbe et une excellente façon de tester vos réflexes!



SHACKLED™
Déchainez votre imagination. Vos amis sont prisonniers dans le château mystérieux. Déjouez vos ennemis: déliverez vos amis, échappez – vous à chaque étape, et alors seulement, vous aurez la liberté!



BIONIC COMMANDO™
Le seul espoir que nous avons de recouvrer notre monde et reconstruire nos vies se trouve dans les mains de notre force d'élite des Commandos Bioniques avec leurs membres téléscopiques, leur armement sophistiqué et leur pouvoir bionique.



DESOLATOR™
Votre mission en tant que MAC est de vous battre pour vous frayer un chemin à travers le château appartenant à KAIROS le grand Satan et de libérer les enfants retenus prisonniers derrière de mystérieux mirroirs.



GUNSMOKE™
Il y a cinq étapes à difficultés progressives, une animation avec action rapide sur graphisme de fond détaillé, qui font de Gunsmoke une épreuve de force de chasse et casse, de pillage à Go Go et de Feu à volonté pour les enthousiastes arcades qui aiment tirer pour un rien!



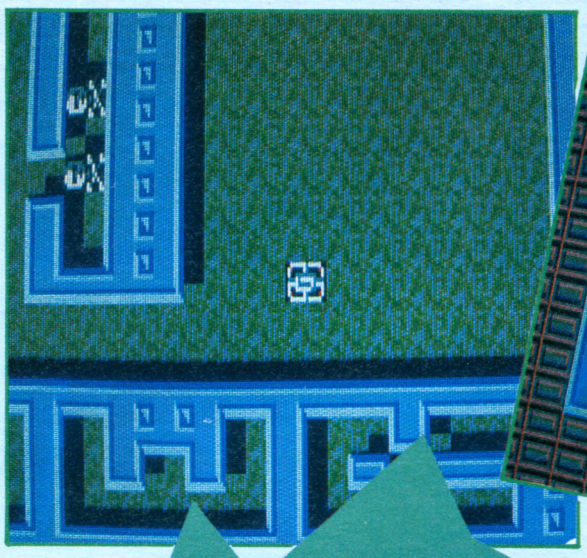
AMSTRAD CPC CASSETTE
AMSTRAD CPC DISQUETTE

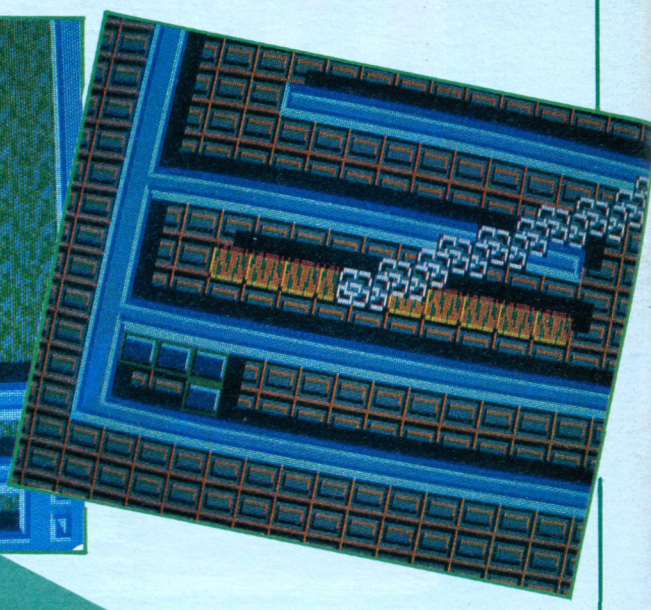
Ecrans tirés de versions différentes

U.S. Gold France, BP3, Zac des Mousquettes, 06740 Châteauneuf de Grasse, France.

JeUX

Test





Titan

Editeur : Titus
Genre : Mega casse-briques
Graphisme : ★★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★★
Machine : CPC

Ne sous-estimez pas le CPC, ne le laissez pas tomber! Tandis que nous lancions cet S.O.S. dans notre numéro de septembre, les programmeurs de chez Titus mettaient la dernière main à un jeu étourdissant qui ouvre une ère nouvelle à nos machines préférées : Titan, un casse-briques d'un genre nouveau, est plus rapide qu'un 16-32 bits ! ! Il sort en priorité sur CPC.

La présentation du jeu donne le ton. Tandis que 256 noms étranges défilent dans une fenêtre de score (peut-être figurerez-vous parmi eux), un mode d'emploi succinct s'inscrit dans une autre. Le générique apparaît dans le bandeau du bas, en scrolling vertical. Mais attention ! N'écourtez pas la présentation ! Car, ensuite, vous apprendrez qu'il aura fallu huit mois de travail acharné pour créer *Titan*, ainsi que vingt litres de bière, huit kilos de papier, quarante-sept crayons en bois et cinq tubes d'aspirine. Et ce n'est pas fini ! Vous aurez droit en prime au texte intégral de la fable "Le Corbeau et le Renard".

Vitesse lumière

Le premier tableau n'est pas très complexe : c'est un avant-goût, juste une petite prise en main. La raquette (une sorte de réticule) occupe le centre de la fenêtre carrée et les briques à détruire sont disposées tout autour. Mais dès le premier mouvement de joystick, tout l'écran se déplace à une vitesse vertigineuse.
En réalité, le jeu est bien plus vaste que la fenêtre. Un scrolling multidirectionnel permet de l'explorer. En long, en large et en travers, sans aucune limitation, la fenêtre file en tous sens, rattrapant la balle que la raquette doit frapper. La fluidité du scrolling laisse rêveur : aucune saccade, aucun scintillement. La perfection même.
Pour parvenir à ce résultat, des fonctions méconnues du microprocesseur ont été mises en œuvre. Le Z-80 qui équipe le CPC a littéralement été dopé. *Titan* va donner mauvaise conscience aux programmeurs qui l'avaient sous-utilisé.

Un coup d'accélérateur

Titan compte quatre-vingts tableaux, tous irréprochables sur le plan graphique. Les motifs en toile de fond sont tous somptueux et les briques joliment dessinées. Comme tout casse-briques qui se respecte, certaines d'entre elles ont des particularités.
Les briques grises sont facilement détruites au simple contact de la raquette, d'autres peuvent être poussées plus on les survole avec la raquette, plus elles deviennent résistantes, risquant d'enfermer balle ou joueur. Les variantes sont nombreuses et de plus en plus ardues au fur et à mesure que l'on progresse dans les tableaux.
Titan est rapide ? Eh bien voilà mieux : au contact d'une certaine brique, votre raquette est projetée à la place de votre balle qui elle, se retrouve à la place de la raquette. Le déplacement est fulgurant, tellement rapide qu'une sorte de rémanence subsiste à l'écran !
Un soin extrême a été apporté à la réalisation. Les briques sont d'une taille plus que confortable avec de belles couleurs. Frappez doucement une tête de mort choisie avec discernement : au premier contact, elle grimace, ensuite elle perd un os, puis un autre, elle fait une dernière moue et disparaît au quatrième impact. D'autre en revanche vous feront perdre une vie ou aideront à passer au niveau suivant.
Chaque tableau surprend par ses inventions ; tâches d'huile (ça glisse !), portes de sorties, briques animées, passages sélectifs, les inventions sont foisonnantes. Il est vrai que d'autres casse-briques nous avaient habitué aux trouvailles et que *Titan* de ce côté, ne pouvait démériter. La force avec laquelle on frappe la balle détermine sa vitesse et certains effets sont même possibles pour dévier la trajectoire. On peut même l'immobiliser sous la raquette afin de la relancer !

Un futur classique

Neuf vies sont octroyées au départ. Le tableau le plus élevé atteint sans en perdre une est automatiquement noté sur la disquette. Ainsi, lors d'un jeu ultérieur, il sera possible de reprendre *Titan* à l'un des niveaux déjà exploré avec succès. Vos résultats sont enregistrés sur la disquette : à vous de progresser dans le score. Après le "game over" en lettres flamboyantes, un feu d'artifice est tiré en l'honneur du vainqueur.
Rien que pour admirer les performances dont un CPC est capable, *Titan* se doit de figurer dans votre logithèque. Les inconditionnels du casse-briques seront comblés : *Arkanoïd*, — jusqu'alors une référence en la matière —, en prend même un sacré coup de vieux avec ses petits sprites et sa raquette qui ne connaît que les aller-retours.
Le chef d'œuvre de Titus marque une date dans l'histoire des CPC : si quelqu'un désormais ose encore dire avec condescendance *"Ce n'est jamais qu'un 8-bits"*, montrez-lui donc *Titan* !

Bernard Jolivalt

Jeux

Test

Editeur : Hewson
Genre : arcade
Son : ★★★
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★
Machine : CPC

Cybernoïd II The Revenge







Après Exxolon et Cybernoïd, Raffaele Cecco, l'un des programmeurs à succès de Hewson, récidive. Il nous propose Cybernoïd II, un tchac-tchac-poum-poum à réserver aux inconditionnels du genre.

Souvenez-vous, dans le premier volet de ce jeu, vous deviez récupérer des documents secrets que de méchants pirates avaient dérobés. Parvenu au dernier tableau de votre aventure, vous aviez poussé un Ouf de soulagement.

Quelques années se sont écoulées. Vos bons vieux ennemis, entre temps, se sont réorganisés. A bord de vaisseaux spatiaux encore plus sophistiqués, ils ont pillé les entrepôts de la Fédération. A vous de récupérer la cargaison volée.

Le choix des armes

En plus des mitrailleuses juxtaposées à la carlingue de votre appareil, vous disposerez d'un armement qui n'est certes pas d'une originalité délirante mais qui a fait ses preuves. Un assortiment de bombes un peu fanstasques notamment, puisque certaines sont bondissantes et éclatent dans une splendide gerbe orangée, faisant voler en éclat les ennemis, d'autres sont à retardement à moins qu'elles n'explosent sans raison apparente. Le seeker est une bombe à tête chercheuse qui fonce bille en tête sur sa cible. Efficace. La smart, quant à elle, se déplace à une vitesse fulgurante contrairement au tracer qui rampe au bord du terrain, détruisant tous les obstacles qu'il rencontre.

Y'Alien à faire ?

Pour récupérer les cargaisons volées, vous devrez impitoyablement abattre les vaisseaux ennemis. Ceux-ci, en explosant, libèrent les fruits de leurs larcins. Précipitez-vous dessus afin de les stocker dans vos soutes.

Surprise : vous trouverez parmi la marchandise récupérée d'autres armes dont une partie de vaisseau, munie d'une mitrailleuse, qui s'ajoute à l'arrière de votre embarcation augmentant ainsi sa puissance de feu, et cette boule suivie d'étoiles qui tourne amplement autour de votre appareil en anéantissant toutes les installations aliens qui se trouvent sur son passage. Mais attention, vos adversaires sont prompts à la riposte ! Ils possèdent des armes défensives particulièrement redoutables tels ces canons enveloppés d'un blindage qui s'ouvre et se ferme sans discontinuer, ainsi que d'horribles gargouilles géantes qui crachent interminablement des missiles.

No scrollings...

Le jeu ne procède pas par scrollings. Il affiche des écrans successifs. Le vaisseau bleu que vous maniez ainsi que les véhicules intersidéraux de vos ennemis bénéficient d'une animation parfaite, sans saccades : ils glissent littéralement dans le décor. Les bruitages sont, comme d'habitude chez Hewson, excellents. Il n'en est pas de même de la musique, exécrable malgré la partition signée Dave Rodgers, celui-là même qui avait écrit la charmante et humoristique mélodie de *Nebulus*.

Jean-Pierre Boghossian

DANS LE LABYRINTHE DES COMPILATIONS



Noël est proche. Les éditeurs de logiciels déversent sur le marché les nouveautés qui vont créer l'événement. Mais que deviennent les titres qui avaient fait notre bonheur l'an passé ? Loin de disparaître à tout jamais, les plus prestigieux d'entre eux nous reviennent groupés en compilation. Ce "come back" permet aux joueurs les plus désargentés d'acquérir de grands classiques à des prix abordables. Reste que le choix d'une compilation est souvent ardu, surtout quand aucun lien de parenté n'unit les titres. Nous avons débroussaillé pour vous la jungle des "compil".



Fabuleux

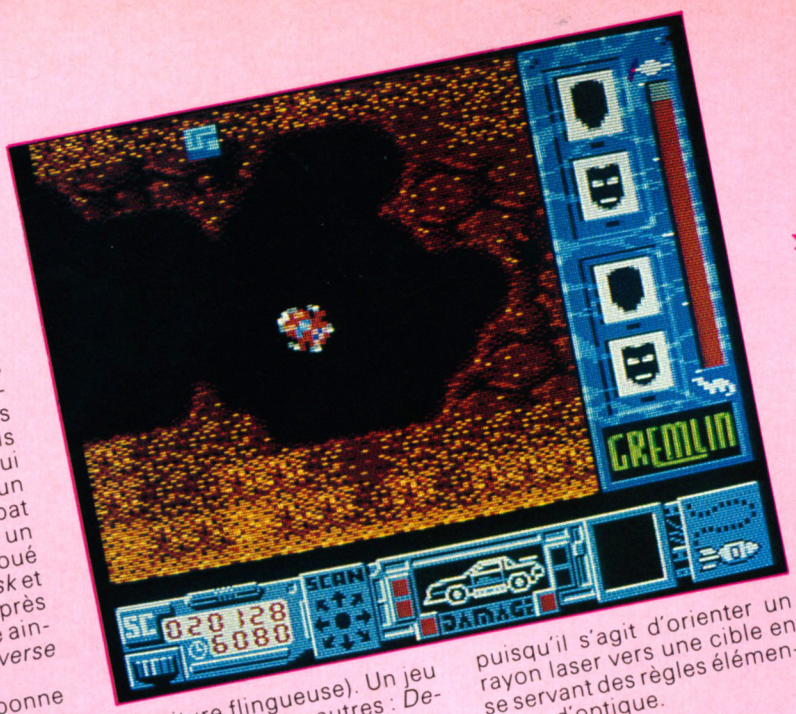
SUPRÊME CHALLENGE
(Beau-Jolly)

Cinq titres d'enfer pour cette compilation et deux thèmes : la réflexion et la simulation. *The Sentinel* est un jeu étrange où vous devrez échapper aux regards d'une sentinelle tout en la localisant. Quant à *Tetris*, c'est ce fameux rangement de pentominos soviétiques. Les jeux qui suivent sont du même niveau : *Elite*, entre autres, vous met aux commandes d'un cargo spatial. Le voyage sera mouvementé et les transactions serrées. *Ace II* est un simulateur de vol basé sur un chasseur à réaction, une petite merveille. Je réserve pour la fin le chef d' uvre qu'est *Starglider*, la référence en matière de simulateur de vol au ras d'une planète lointaine. *Suprême Challenge* est une compilation de très haut vol !

Arcade en vrac
12 JEUX EXCEPTIONNELS
(Gremlin Graphics)

Douze titres au programme ! Un octet de plus et tout éclatait ! Le cocktail est honnête : deux tiers de jeux géants de moindre envergure. Au menu figurent *Cybernoïd* et son vaisseau de combat surequipé ainsi que *Exolon* avec ses centaines d'écrans bourrés d'humanoïdes malfaisants et *Nebulus*. À eux seuls, ils justifient cette compilation qui comprend aussi *Northstar* (un petit bonhomme qui combat les extra-terrestres avec un fléau d'armes), *Hercules* voué à ses lourdes tâches, *Mask* et *Venom Strikes Back* d'après le dessin animé de la télé ainsi que *Master of the Universe* du même tonneau.

Ajoutons-y, pour faire bonne mesure, le donjon diabolique de *Rana Rama*, la castagne internationale de *Blood Brothers* et *Marauder* (sur le thème toujours apprécié de la voiture flingueuse). Un jeu se démarque des autres : *Deflektor* qui fait largement appel aux neurones du joueur puisqu'il s'agit d'orienter un rayon laser vers une cible en se servant des règles élémentaires d'optique.



Mask.



Riches et célèbres
LE DÉFI DE TAITO
(Imagine)

Moitié moins de jeux pour cette compilation, mais la qualité est au rendez-vous. *Arkanoïd 1* et *2*, les maîtres du casse-briques, le vieux biplan de *Flying Shark* qui se bat encore vaillamment et le tout récent *Target Renegade* se partagent la place avec les jolies baballes de *Bubble Bobble* et les maudits Aliens de *Slap Fight*. Rien que du graphisme de haut vol et une sono d'enfer.

Cross et mutants
OCEAN 5 STARS
(Ocean)

Pour illuminer vos écrans cathodiques en ces longues soirées hivernales, voici cinq stars ludiques. Première étoile : *Enduro Racer*, un grand classique de la simulation de motocross. Toujours dans le domaine des sports mécaniques, *Crazy Cars* et ses grosses bagnoles. Suivent le superbe et bestial *Barbarian* de Palace Software, *Rampage* avec ses monstres velus qui fracassent les buildings et le bondissant *Wizball* à la recherche de bulles de couleurs pour ramener la lumière dans son terne univers.



Rampage.



Thundercats.



Poing levé et manette calée
FIST AND THROTTLES
(Elite)

Cinq titres d'un bon niveau, à commencer par *Enduro Racer*, *Buggy Boy*, une course de voitures de plage renversante. Côté arcade, nous trouvons le célèbre *Dragon's Lair*, le télévisuel *Thundercats* et pour finir *Ikari Warrior*, un jeu aux relents militaires.





Match à l'ombre

GAME SET AND MATCH 2
(Ocean)

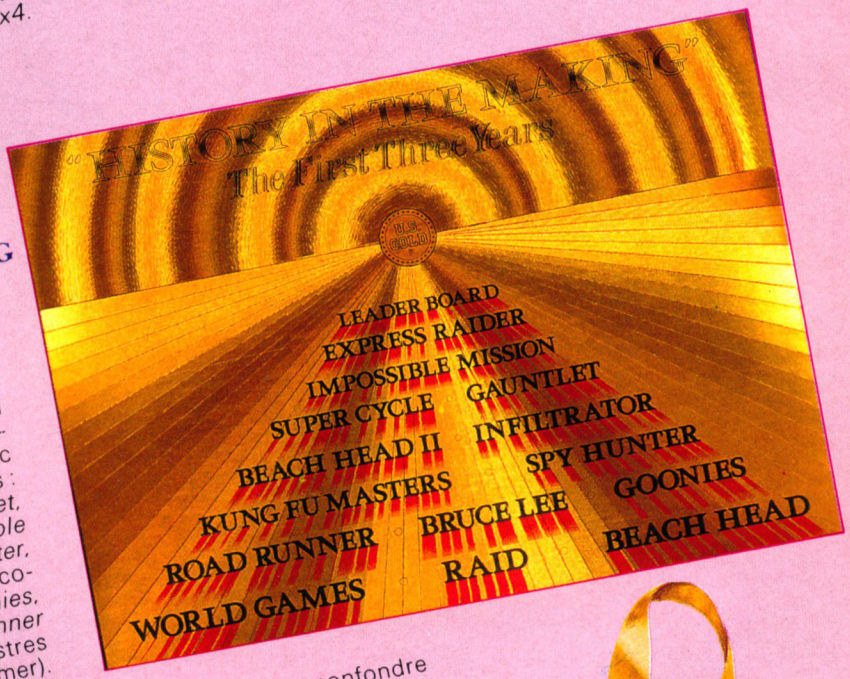
Les amateurs de joystick sportif s'éclateront avec *Match Day 2*, une simulation de football, *Basket Master*, *Championship Sprint* (un tout petit circuit auto), la moto vertigineuse de *Super Hang-On*, adaptation réussie de la borne d'arcade ou encore *Steve Davis Snooker* (un billard anglais remarquable), *Track & Field*, du golf avec *Nick Faldo plays the Open* et le cricket avec *Ian Botham's Test Match*. Tous ne sont pas d'un excellent niveau. Cependant, ils forment un tout très intéressant pour une somme assez modique !



Tout nouveau tout beau

FORCES MAGIQUES
(Magic Bytes)

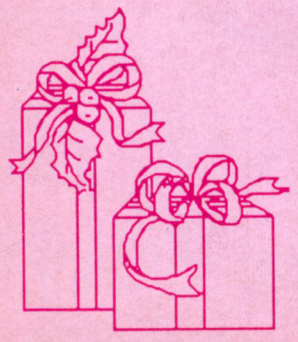
Venu d'Allemagne, cet éditeur propose une compilation de choc avec la *Panthère Rose*, *Western Games*, les agents très spéciaux *Smart & Clever*, *Operation Nemo* et une course à travers les sables sur *Dakar 4x4*.



De tout un peu

HISTORY IN THE MAKING
(US Gold)

Quinze softs mis en boîte, qui dit mieux ? US Gold a raclé ses fonds de tiroir pour concocter cette rétrospective pour le moins éclectique. Si votre cœur balance entre plusieurs genres, voici en vrac de quoi assouvir vos envies : les labyrinthes de *Gauntlet*, *Express Raider*, *Impossible Mission*, *Infiltrator*, *Spyhunter*, *Kung Fu Master* et son acolyte *Bruce Lee*, *The Goonies*, *World Games*, *Road Runner* (beep beep !) et les illustres *Beach Head* (batailles en mer). On reprend son souffle et on continue sportivement avec *Leader Board*, une splendide simulation de golf, *Super Cycle* et *World Games* et, sur un registre différent, un *Raid over Moscow* à ne pas confondre avec le Cessna over la même capitale. Une compilation qui s'adresse aux boulimiques.



ACTION D'ARCADE









L'equipe SNK vous presente un des plus grand succès de jeu d'arcade maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Ce jeu palpitant à plusieurs niveaux se dèroulant verticalement vous entraîne au coeur des jungles et des villes en ruine d'une nation aux mains d'un cruel oppresseur. Votre but; la liberté ...Le seul moyen d'y parvenir: la guérilla!

GUERRILLA WAR

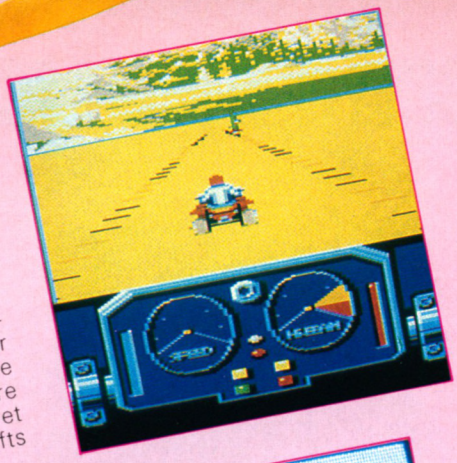
COMMODORE AMSTRAD

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

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

A fond la caisse
SIMULATION PACK
(Microïd)

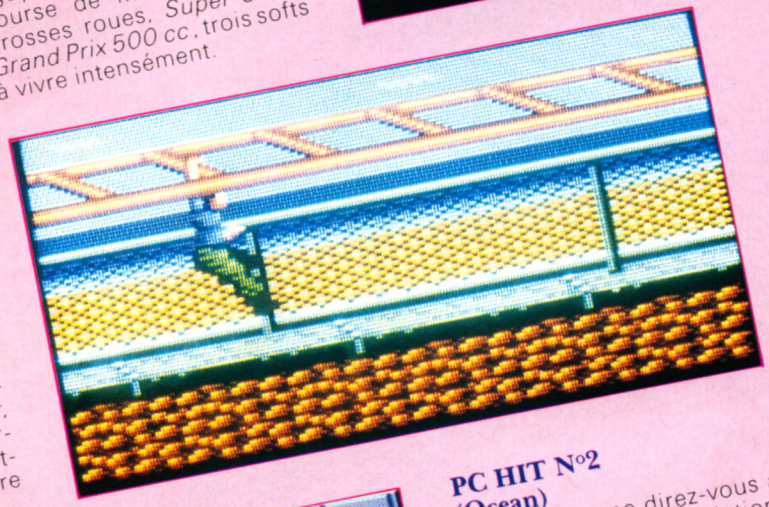
Une compilation garantie 100 % française signée Microïd qui nous offre trois magnifiques simulations pour égayer les fêtes : *Quad*, une course de motos à quatre grosses roues, *Super Ski* et *Grand Prix 500 cc*, trois softs à vivre intensément.



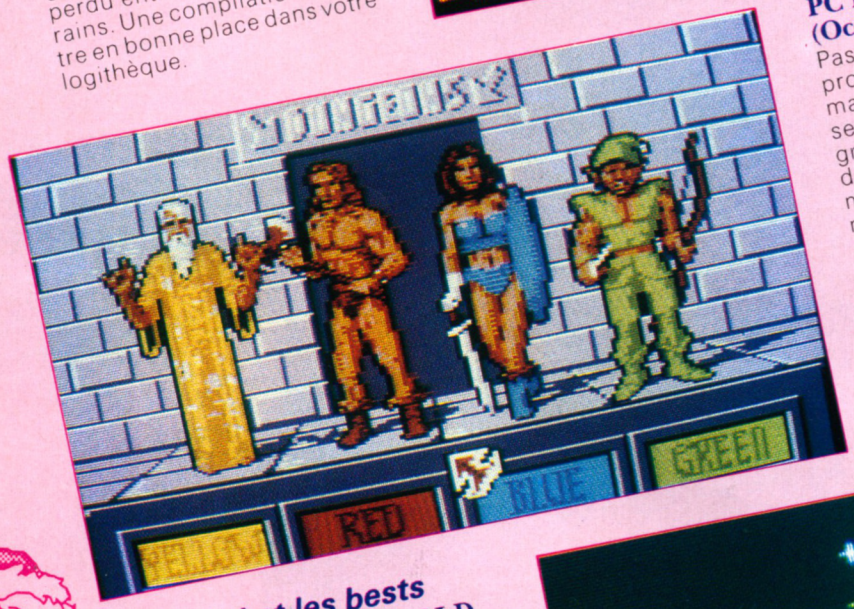
Quads.

Guerre épée
OCEAN DYNAMITE
(Ocean)

Le sanglant *Platoon*, le violent *Predator* et le vindicatif *Karnov* sont le plat de résistance de ce menu fort alléchant. J'allais oublier *Combat School*. Nous retrouvons aussi les folles voitures *Crazy Cars* ainsi que l'inquiétant *Salamander*. Vous aurez aussi le privilège de visiter le monde géométrique de *Driller* et de connaître la mitraillette ravageuse de ce pauvre *Gryzor*, perdu entre jungle et souterrains. Une compilation à mettre en bonne place dans votre logithèque.



Combat School.



PC HIT N°2
(Ocean)

Pas terrible, me direz-vous à propos de cette compilation, mais sur PC elles sont suffisamment rares pour être signalées. Elle sont disponibles, de surcroît, sur les deux formats de disquettes de cette machine. Le cocktail est varié : le grand *Arkanoïd*, *Green Beret* et *Gryzor* pour jouer au petit soldat (plutôt deux fois qu'une) et le merveilleux *Wizball* en quête de couleurs. Le joystick est fortement recommandé, sauf pour *Arkanoïd*. Une mauvaise surprise : son prix, prohibitif !



Label et les bests
LES BESTS D'US GOLD
(US Gold)

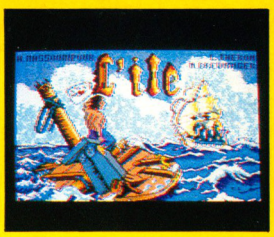
"Une compilation gigantesque". Hormis la présence de *Gauntlet 2*, les autres logiciels volent assez bas ! Que ce soit *Rolling Thunder* et ses otages à libérer, *California Games* d'Epyx (qui a de quoi rougir devant son auguste frère *Winter Games*) le modeste 720° (à faire avec un skate-bord) ou l'ignoble conversion d'*Out Run*, il n'y a pas de quoi pavoiser.



Dans la terrible jungle de Gryzor.

L'ILE

Disponible sur Amstrad disquette











photos d'écran sur Amstrad disquette

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

MAINTENANT SUR AMSTRAD CASSETTE





photos d'écran sur Amstrad cassette

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

Exxos nous exauce

ERE HITS I, II et III
(Ere Informatique)

Le premier volume nous offre une balade en hélicoptère avec *Mission II*, une plongée dans les profondeurs coralliennes de *Pacific* et une infinité de flippers à créer grâce à l'inusable *Macadam Bumper*. La seconde livraison comprend *Crafton & Xunk* (un classique !), *Eden Blues* qui, comme son nom ne l'indique pas, est une prison d'où il faudra sortir, un *Saï Combat* plein de savates et le robotique *Robbbot*. Et pour finir, un poker sous *Tensions*, les dédales de *Despotik Design*, le véloce *Stryfe* avec son charmant village envahi par des monstres et *Contamination* (de toute la planète). Bref, pour chaque volume, de la belle et solide ouvrage.



Stryfe.



Remuant et labyrinthique

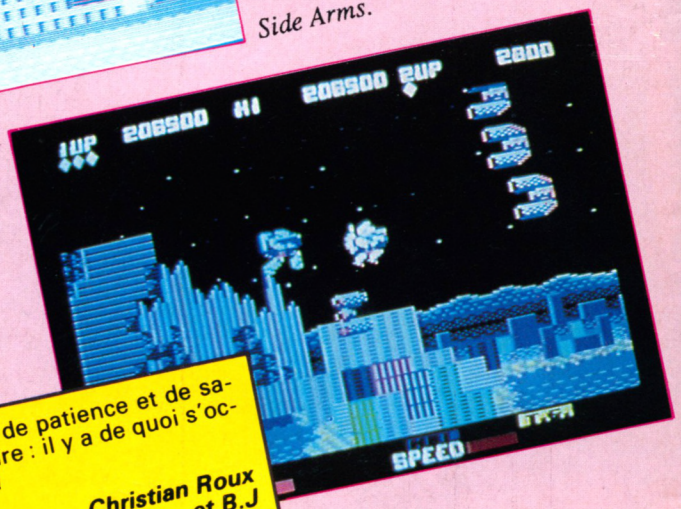
LES GÉANTS DE L'ARCADE
(US Gold)

La demi-douzaine de titres navigue entre castagne et labyrinthes. *Gunsmoke* est un western plein de villages indiens et de hors-la-loi. Mais c'est contre les Bozons venus de l'espace que vous devrez vous battre dans *Side Arms*. Dans *Bionic Commando*, vous aurez le bras long (et artificiel), afin de vous défendre. Retour sur terre avec *Street Fighter* à classer dans les rixes de bas-quartier. Au chapitre des labyrinthes, citons *Shackled* (vous devrez de surcroît délivrer des prisonniers) et *Desolator*. Dans ce dernier soft, vous devrez franchir sept niveaux à la force de vos poings et la précision de votre arc.





Side Arms.





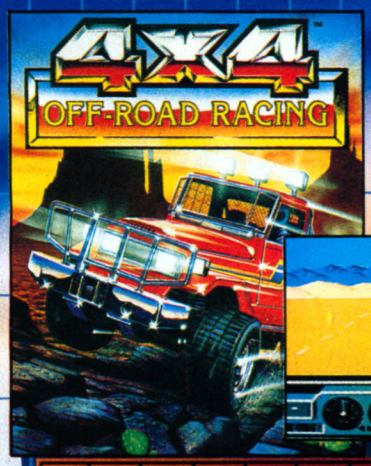
Nous espérons que cette "compilation des compilations" aura contribué à éclaircir vos idées au moment du choix des cadeaux de fin d'année. Pour le reste, armez-vous de longues heures de patience et de savoir-faire : il y a de quoi s'occuper !

Christian Roux et B.J

PARTAGEZ LE RÊVE AMERICAIN

REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

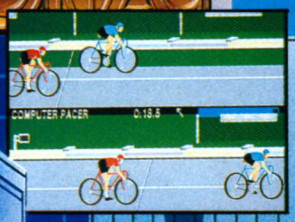
4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc..) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.



GOLD, SILVER, BRONZE™

SUMMER GAMES 1
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.





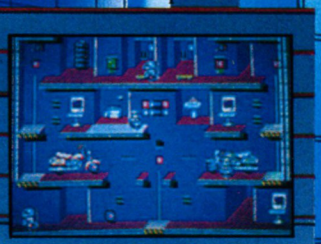




THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusq'à la limite.



IMPOSSIBLE MISSION II™
C'est une ~~grande suite à~~ un jeu brillant. Encore plus magnifique ~~qu'on aurait pu~~ espérer'' Zzap 64.



IAN NAYLOR 88

Photos d'ecran de formats divers.

EPYX L'EXCELLENCE

EPYX® U.S. GOLD®

THE GAMES WINTER EDITION – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

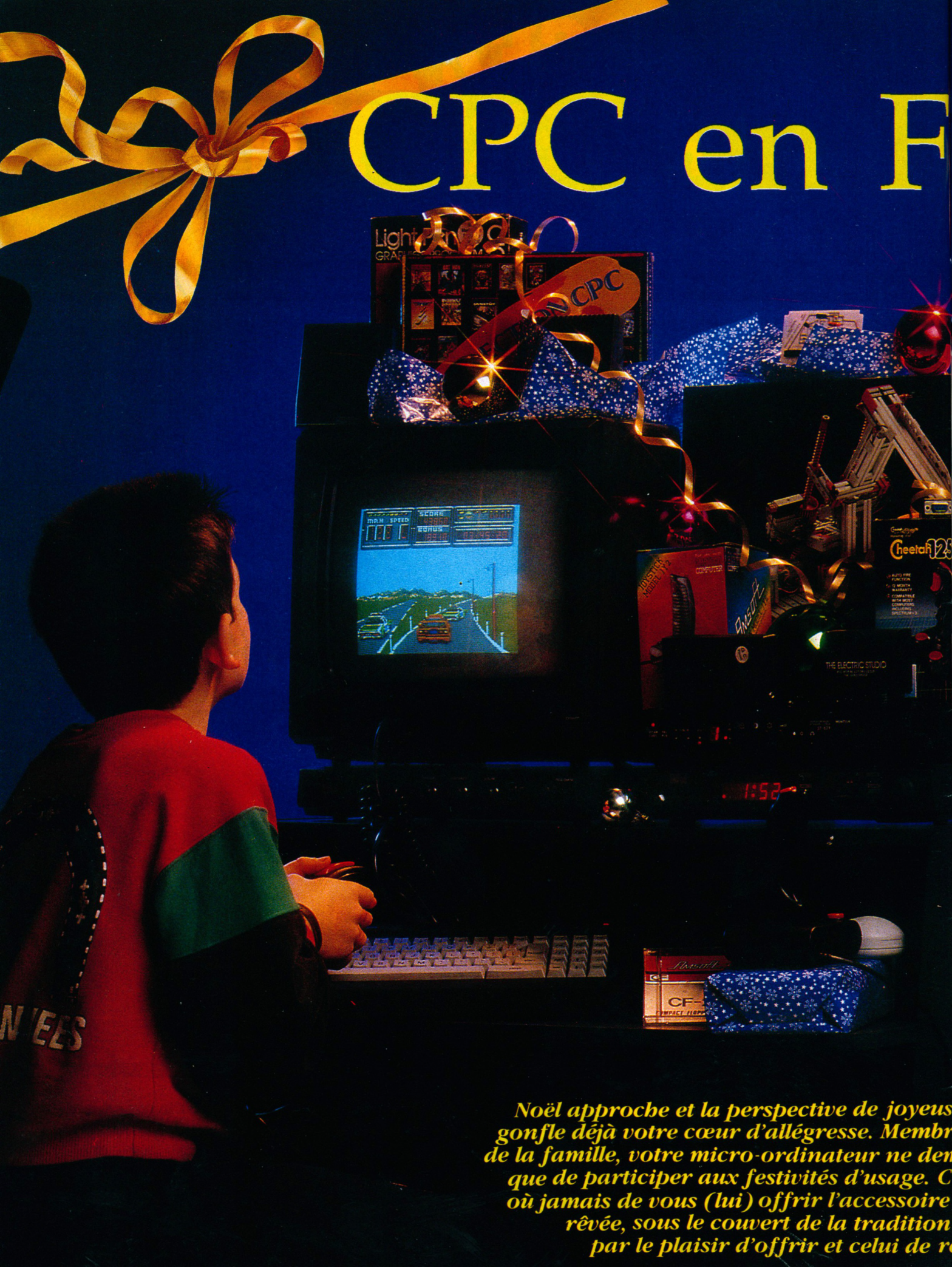
4x4 OFF ROAD RACING – **Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

IMPOSSIBLE MISSION II – **Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.**

GOLD, SILVER, BRONZE – **CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.**

U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre
Tel. 0742 7144

CPC en F



Noël approche et la perspective de joyeus
gonfle déjà votre cœur d'allégresse. Membr
de la famille, votre micro-ordinateur ne dem
que de participer aux festivités d'usage. C
où jamais de vous (lui) offrir l'accessoire
rêvée, sous le couvert de la tradition
par le plaisir d'offrir et celui de r

ête



Jean-Claude Paulin et Bernard Jolivalt, avec l'aide appréciable d'Alain le Quillec de Général Vidéo, Jean-Pierre Levesque de Loisitech et Cyril Flamain de Micro-Tonic.

s libations
à part entière
ande pas mieux
est le moment
ou l'extension
ponorée
cevoir.

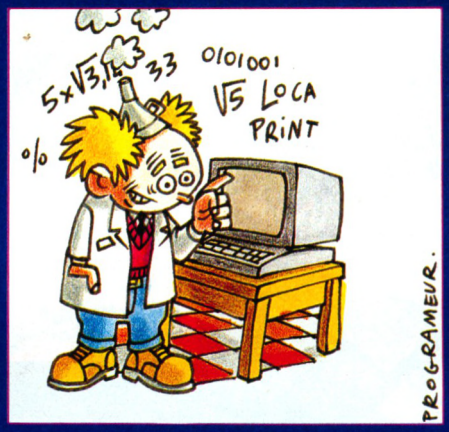
QUI SUIS-JE ? QUOI M'OFFRIR ?

A chacun son domaine de prédilection : afin d'éviter la triste rigueur d'un catalogue exhaustif, l'idée nous est venue de proposer quelques packages élaborés selon divers profils d'utilisateurs.

De 0 F à 350 F.
De 350 à 800 F.
De 800 F à 1500 F.
De 1500 F à 3000 F (et plus...).

LE PROGRAMMEUR FOU

Look : désordonné, du café renversé sur des bouquins épars d'un érotisme torride, genre *Z80 mon amour.*



Accessoires

Les indispensables manuels, nourriture spirituelle de tout programmeur qui se respecte :
— *Le Langage Machine, la bible du 6128, le Grand Livre du Basic (Micro Application).*
— *Clefs pour Amstrad (P.S.I).*
— *La monumentale... "Programmation du Z80"... de Rodnay Zaks.*
— *Techniques et programmation de jeux (Sybex).*

Quelques langages de programmation autres que le Basic résident, très bons pour le jogging mental :
— *Forth F83 (Jedi).*
— *Hisoft Pascal (Amsoft).*
— *Pascal MT+ (Digital Research).*
— *Pro Pascal (Prospero Software).*
— *Pro Fortran (Prospero Software).*

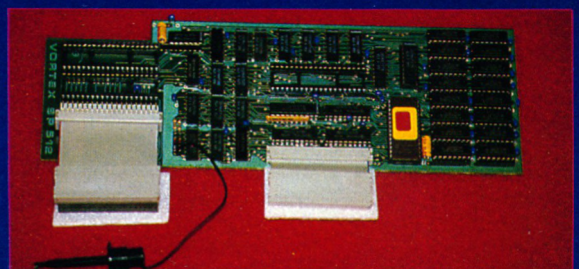
Logiciels assembleur/désassembleur, l'univers sibyllin de la programmation en langage machine :
— *DAMS (Micro Application).*
— *Devpac 80 (Hisoft).*
— *Pyradev (Pyramide Software).*

Compilateur Basic, dernière tentation du programmeur pour accélérer l'exécution du pépère Basic.
— *Le Messie (Ere Informatique).*

Un éditeur/copieur/exploreur, outil fabuleux aux multiples usages souvent peu catholiques (le pire cauchemar des éditeurs de jeu intégristes) :
— *Hercule II (Esat Software).*
— *Discology version 5.1 (Méridien).*

Lecteur de disquettes, confort, fiabilité, rapidité, liberté, égalité, fraternité :
— *Amstrad DD1 464, parce que les cassettes... Eventuellement un second lecteur 3 pouces FD1 destiné au 6128 ou 5 pouces 1/4 (F1X de Vortex) pour accéder à un autre monde (celui des compatibles PC) ou bien stocker des masses de données à petit prix. À signaler le lecteur 5 pouces 1/4 "MEGA" permettant de stocker 800 ko et commercialisé par Wild West (84760 St Martin-de-la-Brasque. Tél. : 90 77 61 36.)*

Extension mémoire 64 ko ou 256 ko, un peu de gonflette cérébrale... pour votre machine s'entend :
— *DK'Tronics.*
— *Vortex.*



Extension Vortex : la grosse tête assurée.

LE MUSICIEN

Look : branché, petit malin qui se dispense de travailler son instrument depuis que l'ordinateur joue à sa place.



Accessoires

Logiciels musicaux trois voix, permettent selon leurs performances (consultez à ce propos le tonitruant dossier "musicalement vôtre" du n° 34 d'*Am-Mag*), une programmation relativement aisée du P.S.G. (Générateur Sonore programmable).
— Music Pro (Music Logiciel).
— The advanced Music System (Firebird).
— Magic sound (Henri Bittner).
— Music studio (Cobra-Soft).

Boîte à rythmes digitale, zim boum badaboum ! Pour ceux qui ont le rythme dans la peau :
— Amdrum (Cheetah Marketing) est un véritable séquenceur rythmique programmable fourni avec des kits de percussions aux sonorités réalistes (trois cassettes transférables sur disquette). Il se présente sous la forme d'un boîtier enfichable dans le port d'expansion, prolongé d'un cordon muni d'une prise cinch destinée à un quelconque amplificateur.

Amplificateur stéréo avec enceintes, écoute de qualité, enchantement du voisinage :



— Speech synthesiser SSA-1 (Ampli, enceintes et synthèse vocale anglaise).
— Enceintes amplifiées Walky Music.

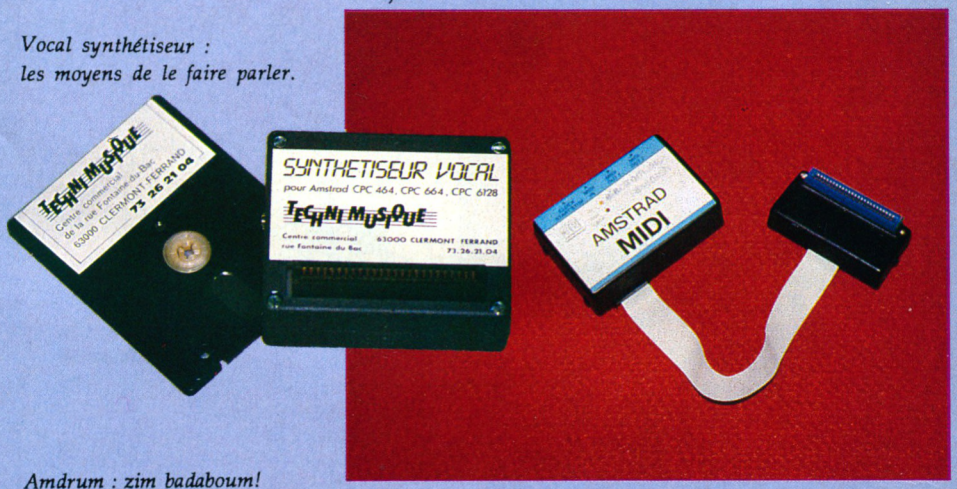
Interface MIDI et séquenceur enfin disponible sur CPC et PCW, autorisant à partir de l'une de ces machines, l'exploitation d'instruments MIDI (Synthétiseur, expandeur, tout instrument équipé d'un convertisseur MIDI). Le CPC fait désormais partie du monde de la musique :
— Interface MIDI + séquenceur 8 pistes (CPC) ou 12 pistes (PCW) commercialisé par Clavius ; métronome, bouclage sur chaque piste, MIDI sur les 16 canaux, synchro MIDI, prémixage des pistes, sauvegarde des séquences, fenêtre bloc-note. Clavius — 19, rue Houdon 75018 Paris. Tél. : (1) 42 62 90 19.
— Interface MIDI + séquenceur 16 pistes EMR Miditrack Music System CPC et PCW d'Electromusic Research, commercialisé par Loisitech ; présentation par icônes, 99 songs par piste, répétition indépendante par piste, contrôle dynamique (filtres "system exclusives"), mixage des pistes, transposition, métronome, bouclage, etc. Loisitech — Centre Commercial Terminal 93, 93106 Montreuil Cedex. Tél. : (1) 48 59 72 76.

Synthèse vocale française, il ne lui manquait que la parole :
— Vocal synthétiseur (Techni-music), la même chose + une enceinte Walky Music (ensemble et prix spécial fêtes).

Interface Midi Clavius : et de un...

Interface MIDI Electronic Research : et de deux...

Vocal synthétiseur : les moyens de le faire parler.



Amdrum : zim badaboum!



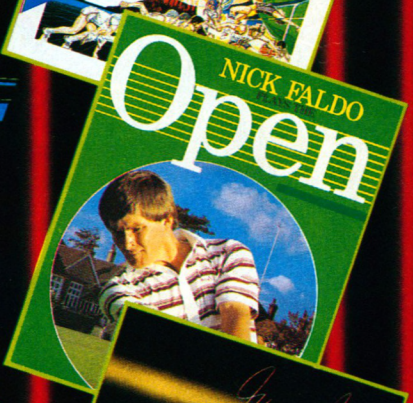
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!

Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs



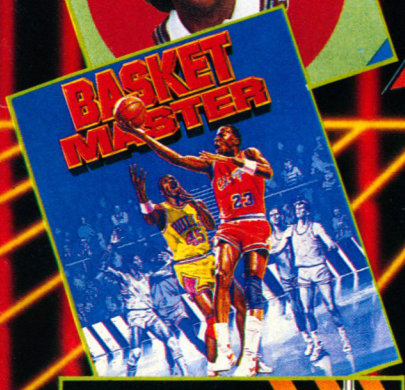


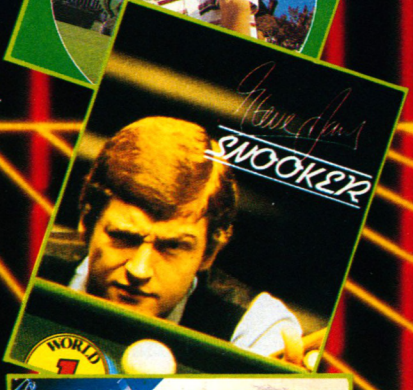




REVENDEURS!
BENEFICIEZ DE CONDITIONS EXCEPTIONNELLES POUR LA FIN DE L'ANNEE. COMMANDEZ DIRECTEMENT CHEZ L'EDITEUR SFMI 92 94 36 00
BP 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

GAME SET AND MATCH









VOUS Y TROUVEREZ TOUS CES JEUX FANTASTIQUES.

ocean

AMSTRAD

AMSTRAD

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

L'ARTISTE

Look : bohème au négligé savamment étudié pour faire croire au génie pauvre et méconnu.



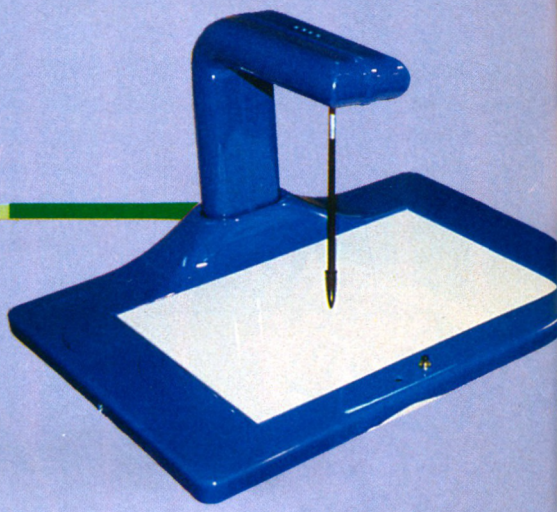
Accessoires

Logiciel graphique avec lequel le barbouillage du tube cathodique, via l'exploitation des trois modes, est un véritable plaisir :
— The Advanced Art Studio et Ocp Art Studio (Rainbird); sans doute le plus performant à l'heure actuelle.
— Salut l'artiste (Amsoft); un grand classique apprécié et toujours commercialisé.
— 3D Space Moving (Micro Application); réalisation et évolution dans l'espace d'objets en 3D.

Tablette graphique, dont le coût élevé est largement compensé par la facilité d'emploi, permet de dessiner de façon "naturelle" (tablette/crayon) :
— Graphiscop II (N.M.C); les moindre déplacements du crayon sur la tablette se répercutent à l'écran. Un maximum d'options disponibles accessibles par icônes. Idéale pour la conception de pages écran.
— Grafpad II CPC et PCW (Hegotron); offre en outre un créateur d'icônes et une fonction texte sophistiquée. Les trames sont disponibles.

Stylo optique, dont le simple contact sur l'écran du moniteur adresse directement la mémoire écran. Souvent critiqué pour son imprécision, mais enfin, bon...
— Electric Studio Pen 464 ou 6128; avec logiciel performant. DK'Tronics; peut être utilisé seul, ou avec le logiciel fourni utilisant icônes et menus déroulants.
— Light Pen graphics program (PCW); le PCW a lui aussi son stylo.

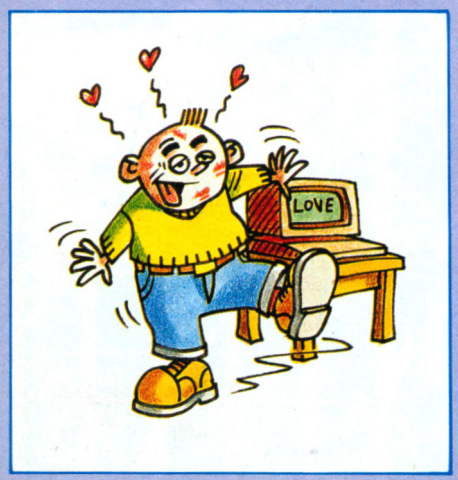
Interface de transfert de logiciels et de sauvegarde graphique, régal des collectionneurs de pages écrans.
— Multiface II+ "Romantic Robot"; boîtier magique enfichable sur le port d'extension, rend possible la sauvegarde sur disquette ou cassette de n'importe quelle image écran. Permet également la copie personnelle de logiciels.



Imprimante couleur, fini la grisaille, vive la quadrichromie.
— Star LC 10 couleur; matricielle à impact, impression à partir des trois couleurs primaires mixables (rouge, jaune, bleu).
— Okimate 20; Thermique, impression à partir des trois couleurs primaires mixables.

LE MINITELISTE

Look : yeux cernés, santé ravagée par les messageries roses et les factures de téléphone gratinées.



Accessoires

Modem, c'est plus classe qu'un minitel ringard :
— DTL 2000 plus (Digitelec); accès au réseau transpac et autres.

Emulateur minitel, le CPC fait office de Minitel, mais la transmission est assurée par un vrai minitel :
— Mercitel CPC 1, 2 et 2R.

Kit serveur/téléchargement/répondeur/archivage de page vidéotexte pour partager ses phantasmes :
— Arsène (ERE).
— Amserv 6128 (APC & SCITE).
— Kentel.
— Servitélec (Vidéomatique).



Arsène : un bel effet au bout du fil.

SKATEBALL



Screenshot on ST



Screenshot on ST



Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC

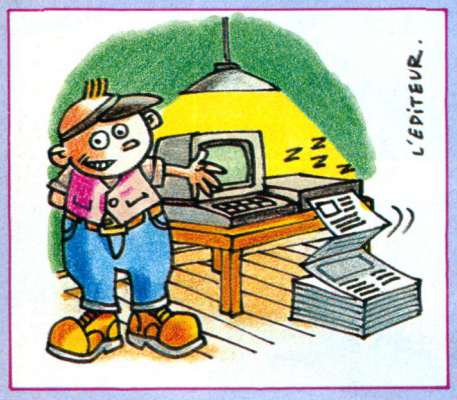
fnac

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT

Tél. (1) 48 98 99 00

L'EDITEUR

Look : vétilleux, s'imagine être le patron d'un important groupe de presse dont il est l'unique journaliste. Toujours à court de rubans d'imprimante (et de lecteurs).



Accessoires

Logiciel de mise en page performant intégrant à la fois un traitement de texte et un utilitaire graphique. Idéal pour la conception de notices illustrées, journaux, etc. :

— AMX Page Maker (Wings) avec souris AMX (facultative) ; seul logiciel de ce type dont la renommée n'est plus à faire, autorisant un véritable travail de mise en page combinant texte et graphisme.

Une confortable collection de fontes pour ses logiciels préférés.
Souris et sa doudoune en peluche.

— AMX mouse (Advanced Memory Systems LTD & AMSOFT) ; souris très docile avec quatre programmes séduisants : AMX Art (logiciel de dessin très complet), Icone Designer (créateur d'icônes réutilisables), Pattern Designer (créateur de trames) et AMX Control (gestion basic de la souris).

Traitement de texte de bonne facture, au service de votre talent douteux de plumitif :

— Tasword, Semword (Tasman Software - Sémaphore).
— Textomat (Micro Application).

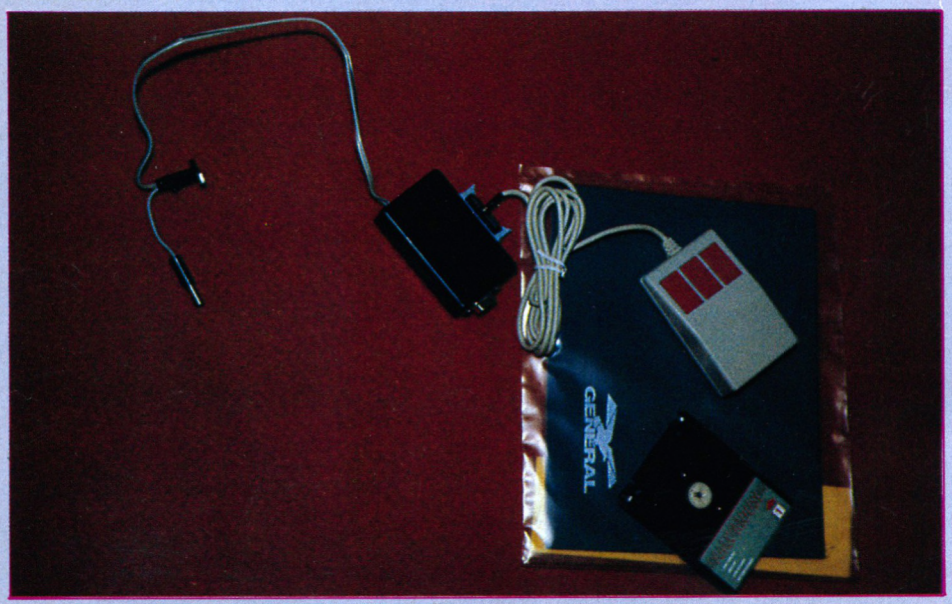
Logiciel graphique, voir un peu plus loin du côté de chez l'artiste.
Scanner graphique pour repiquer/-digitaliser photos et documents de magazines concurrents :

— Scanner Dart ; intallé sur la tête d'impression d'une imprimante DMP 2000 ou 2160, transforme une image collée au papier listing, en données numériques exploitables graphiquement par l'ordinateur.

Imprimante donnant un sens à tout ce qui précède (on ne va tout de même pas faire un remake du dossier "Faites bonne impression" paru dans le n° 36 d'*Am-Mag*) :

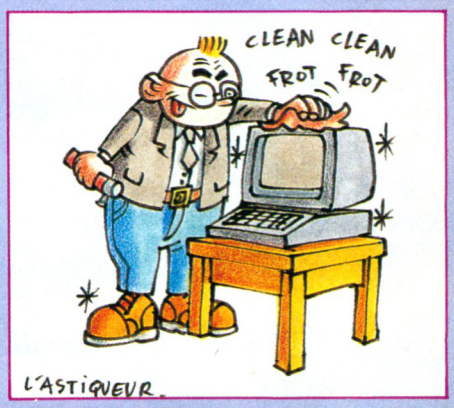
— Amstrad DMP 2160.
— Epson LX 80 ou 800.
— Star LC 10 ou 24-10.
— Citizen 120 D.
— Etc.

AMX Mouse : la souris docile.



LE MANIAQUE

Look : impeccable, plis de pantalon parfaitement parallèles, haleine fraîche, aucune trace de pellicules sur le veston.



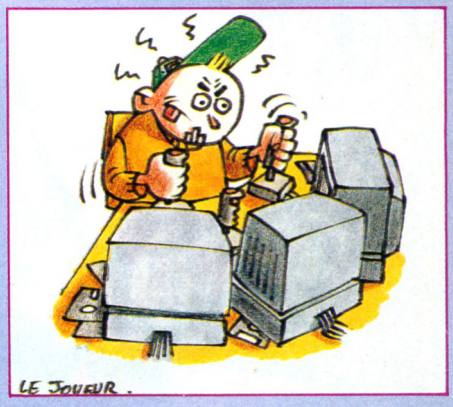
Accessoires

Kit de nettoyage, avant que de l'herbe pousse entre les touches et que des moisissures constellent l'écran.

— Valise de nettoyage écran/clavier (RPS) ; bombe de gaz neutre comprimé,

LE JOUEUR INVETERE

Look : excité, rêve de disposer de vies infinies après la mort avec voyages gratis en hyper-espace.



Accessoires

Collection de Joysticks, véritables symboles phalliques par lesquels le joueur exprime sa virilité (en le prenant sur les genoux) ou son agressivité (avec le Terminator en forme de grenade à main).

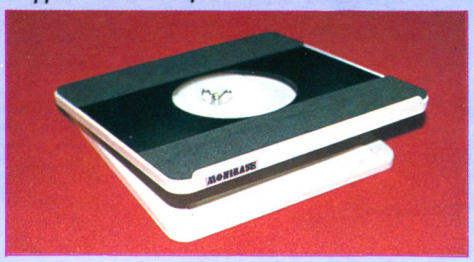
— A la main : le futuriste Navigator de Konix et le Konix Sega qui ressemble à un galet.



Valise RPS : spéciale maniaque.

tissus, papier imbibé d'un produit antistatique pour décrasser l'écran.
— Clean Line 3" disquette (Magnetic Technology Media); disquette de nettoyage et flacon de produit détergent destinés au lustrage de la tête de lecture.

Support moniteur : pour une bonne orientation.





Kits de nettoyage tous formats.

Housses, capots, boîtes, protégeant CPC et disquettes de la pollution ambiante qui caractérise votre bureau poussiéreux.
— Difficile de citer toutes les marques, farfouillez chez votre revendeur.

Tapis souris, peluche souris, agréés par la société protectrice des animaux.

Ecran de protection, à coller par Velcro sur le cadre du moniteur pour le confort de vos yeux exhorbités que guette la conjonctivite.
— CRT Filter en tissu.
— CTM 644, idem.

Support de moniteur et d'imprimante, remplaçant avantageusement un vieux Bottin ou une pile d'anciens *Am-Mag*.

Joysticks : Quick Shot II, Konix et Terminator.





— Quick Shot. Les grands classiques durs à l'ouvrage, tout pleins de microswchitches. Réponse rapide assurée.
— Le poids lourd : le Cobra. Une enclume à l'épreuve des gros bras. Indestructible.
— Pour les esthètes : le Crystal ou le minuscule Executive Joystick de Loriciels. Et pour ceux qui tiennent leurs distances : le Joystick Camerica à liaison infra-rouge, efficace jusqu'à six mètres !

Câble doubleur de joystick, pour joueurs siamois.

Tous les jeux du marché : Voir dossier jeux du Papa Noël Jean-Michel Maman (ha, ha ! très drôle).

Un éditeur/copieur/exploreur pour la confection de copies dites "personnelles" (si les protections le permettent) et l'octroi de vies infinies par de savants bidouillages.
— Discology 5.1 (Méridien); ergonomique à souhait, puissant, rapide, le plus apprécié du moment.

Un interface de transfert tel que Multiface II+ (déjà évoqué chez "l'artiste"), ou bien encore Mirage Imager Turbo (Duchet Computers).





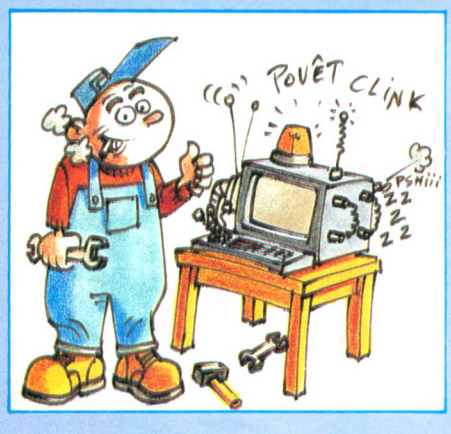


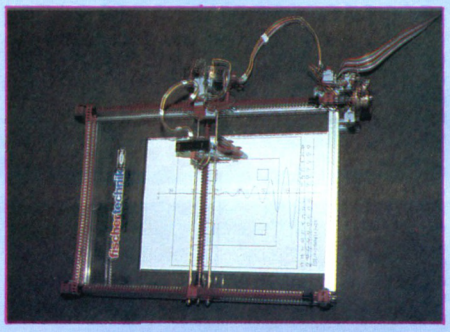
Computing Experimental. l'invasion des robots!



LE BIDOUILLEUR HARD

Look : bleu de travail troué par la soudure, espère construire un jour sa propre machine.





Traceur de courbes/scanner : le monstre à deux têtes.



Accessoires

ROM CP/M (Graduate Software). Met votre CPC directement sous un CP/M enrichi de commandes supplémentaires. Plus pro qu'Amsdos.

Programmateur d'EPROM (Jagot & Léon) pour le dressage des puces avec les indispensables supports d'Eprom et même un effaceur (bien qu'une longue exposition aux U.V. solaires...)

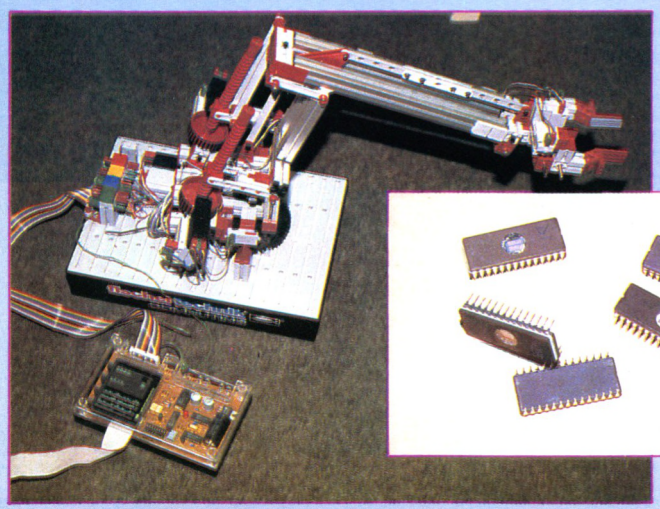
Robot en kit Fischertechnik avec interface idoine, en vente chez Micro-Tonic ; super cadeau pour les fêtes, les joies du mécano et de la robotique réunies, de quoi se prendre pour un génie du bricolage, même affublé de doigts gourds et boudinés. *Micro-Tonic — angle des rues de Lisbonne et de Corvetto 75008 Paris. Tél. : (1) 45 22 57 20.*

— Boîte de construction ; permet la création de dix périphériques allant du petit ascenseur jusqu'au tableau graphique.

— Robot d'entraînement ; un magnifique bras robot à trois axes de mouvement équipé de moteurs pas à pas, barrières lumineuses à infrarouges, etc. Précision du positionnement au millimètre près.

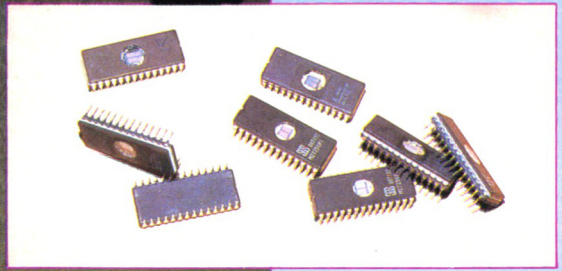
— Traceur de courbes/scanner ; dessine avec une précision inférieure à 0,5 mm des graphiques sur papier de format A4. Une tête de lecture photo électrique installée à la place du stylo transforme cette table traçante en véritable scanner.

— Computing expérimental ; boîte de construction dont les éléments permettent, entre autres, la construction d'un petit robot soudeur et d'une tortue. Cette dernière obéit à quatre ordres élémentaires de déplacement et s'offre le luxe d'un équipement sensoriel sophistiqué (cellule photoconductrice et thermistance).



Robot d'entraînement : il a le bras long...



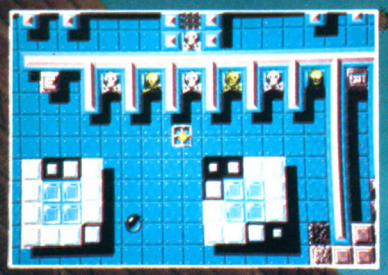


EPROM : puces savantes.

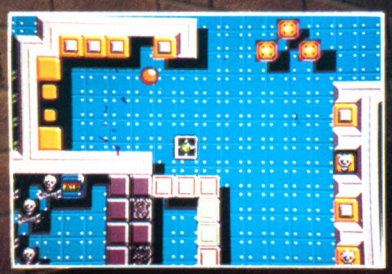
Interface série, destiné à transmettre nos données loin de toute xénophobie informatique.
Interface série RS 232 (Amstrad) ; conversion de la sortie parallèle en sortie série norme RS 232.

TITAN

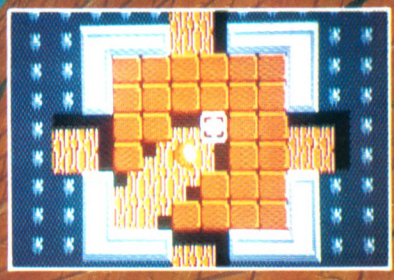
AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128













TITUS
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

8 JEUX EXPLOSIFS!





PREDATOR Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège. En théorie, pas de problème ... mais les mystérieux envahisseurs qui éliminent vos hommes les uns après les autres vont rendre les choses plus difficiles que prévu.
© Activision



KARNOV Joignez-vous à Karnov, l'imposant avaleur de feu russe, dans son aventureuse quête visant à triompher du malfaisant dragon Ryu et trouvez le Trésor Perdu de Babylone. Karnov est un vaste jeu se déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésistibles. © Electric Dreams.



COMBAT SCHOOL Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade. Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte et un Combat avec l'instructeur lui-même!
© Konami



SALAMANDER Au-delà de l'infini se trouve la galaxie du mal dominée par les pouvoirs de la despotique SALAMANDRE: Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
© Konami



CRAZY CARS Vous participez à la course la plus folle du monde: La Course Américaine de Cross Country d'Automobiles de Prestige. Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floride, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné, vous recevrez une voiture plus rapide. Crazy Cars, Titus et the Titus Logo sont des marques déposées de Titus Software Corporation.



DRILLER



GRYZOR © Konami



PLATOON Des graphiques exceptionnels, une conception de jeu originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès. Fidèle à l'histoire initiale, vous emmenez votre section, choisissez vos hommes pour des tâches précises, lors de leur rencontre avec l'ennemi et ses nombreux traquenards dans votre recherche de son Quartier Général souterrain.
© 1986 Hemdale Film Corporation. Tous droits reserves.

ocean

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145