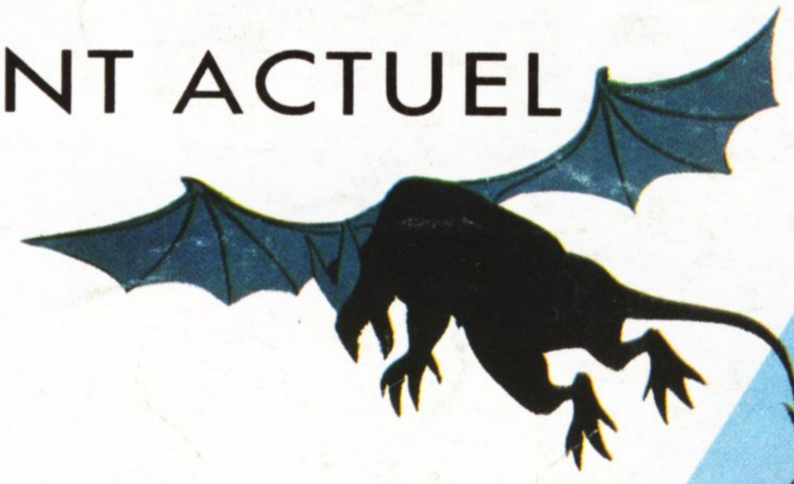
AMSTRAD

100 POUR CENT ACTUEL





DOSSIER BD :
LA MICRO CONNECTION

BAHUT :
LES MATHS A L'AISE

TELEMATIQUE EN CPC

CONCOURS ECRAN :
UN VOYAGE AU SALON DE LA BD !

CONCOURS PLATOON GAGNEZ UN MAGNETOSCOPE !

N°1 19 F
MENSUEL
FEVRIER 88

LOGICIELS : LES TOPS DU MOIS

M 2256 - 1 - 19,00 F
3792256019000 00010

Vous avez trouvé des trésors dans vos rêves les plus sauvages



Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous. ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs".

LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64.

INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense *on se croirait dans un film d'action"* Sinclair User.

METROCROSS ... Faîtes vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.

U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/

CBM 64/128
CASSETTE
DISQUE

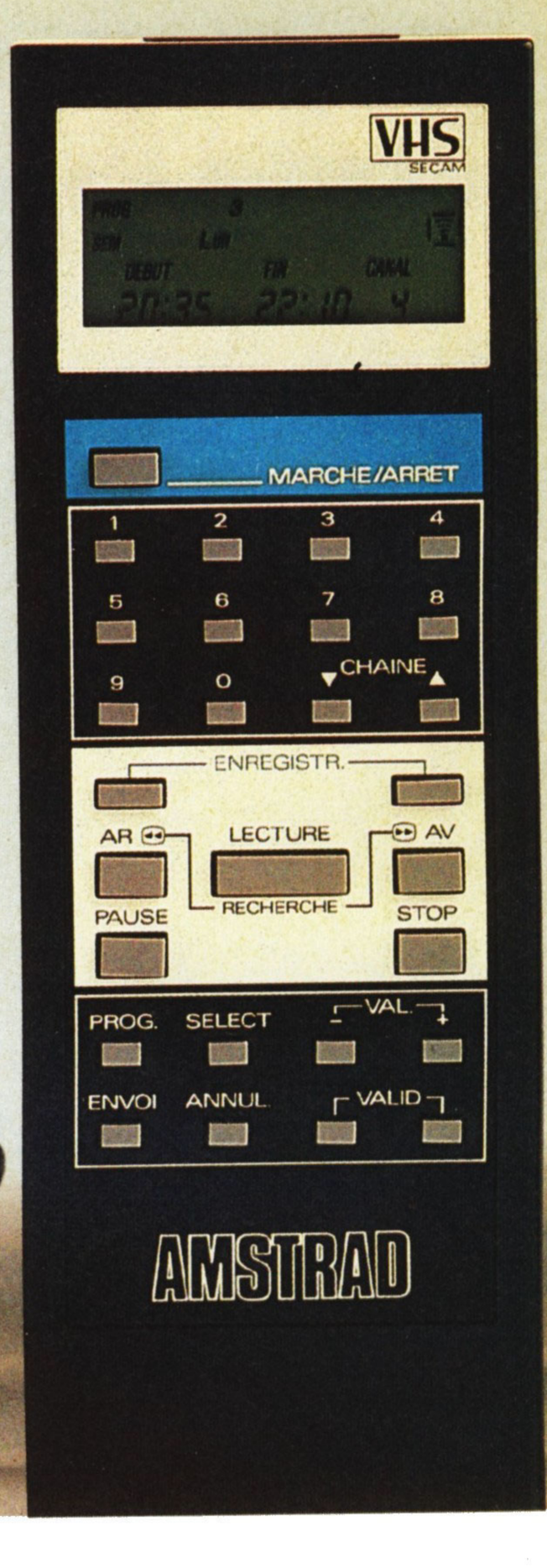
SPECTRUM 48K
CASSETTE

SPECTRUM + 3
DISQUE

AMSTRAD
CASSETTE
DISQUE

Magnétoscope Amstrad: programmez sans les genoux





Vous le programmez sans quitter votre fauteuil. Avec le nouveau magnétoscope Amstrad, vous entrez dans le domaine de la qualité.
La qualité de l'image d'abord. C'est un VHS HQ : ce qui se fait de mieux actuellement.
La qualité de la vie, ensuite. Sa télécommande est complète : elle est équipée d'un affichage à cristaux liquides et de toutes les commandes nécessaires pour pouvoir le programmer sans quitter votre fauteuil.
Et à un prix Amstrad, s'il vous plaît !

1968 AMSTRAD 1988 — 20ème ANNIVERSAIRE



VCR 4800

3.990F

avec programmation sur la télécommande

Magnétoscope VHS HQ SECAM à chargement frontal.

Compatibilité totale Canal + sans aucune modification (2 prises Péritel).

Programmation 5 événements sur 14 jours.

Touche d'enregistrement instantané. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Etc.

Mandès-France, M.C.

Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope Amstrad VCR 4800.

Nom _____

Adresse _____

_____ Code postal |_|_|_|_|_| Tél : _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France, B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex. Ligne consommateurs : 46.26.08.83

AMSTRAD A/100%!

LE MORDANT TECHNOLOGIQUE



couverture
© Transworld Feature Syndicate France

SALUT A TOI

4/5 **Edito Sommaire** *c'est ici*

6/7 **Actuel softs**

8/9 **Actuel preview**

10/11 **Actuel BD**

Actuel jeux de société

12/13 **Actuel musique**

14 **Actuel cinéma**

16/55 **Softs à la une**

- 16/32 *L'ange de cristal*
  Han d'Island
  Exit
  Out Run
  Super Ski
  Oxphar
  Platoon
- 52/55 *Qin*
  Leader board

30/31 **Concours Platoon**



42/43 **Interview : Marion Vannier**

44/48 **Help : le chef est de retour**

50 **Top mag 20**

56/100 **Softs du mois**

66/99 **Ecran central : participez au concours**

102/111 **Education**

104/105 *Les maths à l'aise*

111 *Bouquins*

112/114 **Oldies**

Elite, Ikari warriors

116/117 **Télématique**

118/122 **Bidouilles**

124/129 **Listing**

Joe contre les pharaons de Jérôme Boulinguez

132/135 **Jeux de société**

Donjons et dragons

137/161 **BD dossier**

Astérix, Isnogoud, Lucky Luke, Gaston, Les passagers du vent, Blueberry, Black et Mortimer (La Marque Jaune), Captain America, Dan Dare, Red Hawks, Batman, Turlogh le Rodeur.

AMSTRAD 100 POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN - **Rédacteur en chef :** Philippe MARTIN - **Secrétaire de rédaction :** Valérie HERMAN -**Secrétaire de rédaction adjointe :** Roseline SALEMBIER - **Chef de publicité :** Chantal RENAULT Tél. : 49.85.05.43 -**Ont participé à ce numéro :** Robert BARBE, Léopold BRAUNSTEIN, Olivier FONTENAY, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Dennis JARRIL, Alain KROURY, Igor LEFEUVRE, John LONGSWORTH, Pierre NISSIXE **Concept visuel :** Didier LEVALLOIS - **Administration :** Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements :** Michèle PLANÇON - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition/Maquette :** Nathalie LEGAY - KASS Tél. 42.94.05.15 **Photos :** Dominique MARGOT-LEBEL et Sophie ROLAND **Photogravure :** CSM Tél. 42.94.04.40 **Impression :** I.E.L. Lisse

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays). SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

CPC FOR EVER !

Amstrad abandonne les CPC. Non, n'ayez pas peur, je vous rassure tout de suite : Amstrad se voit dans l'obligation d'arrêter de faire des pubs avec le logo CPC, une boîte d'électronique portant le même nom ayant déposé ce sigle il y a trois ans. Concrètement, que va-t-il se passer ? se passer ? Rien. Ou presque : il est désormais interdit d'employer le terme CPC pour faire de la pub aux 6128 et 464, mais ceux-ci continuent de s'appeler CPC. C'est clair, non ? Le plus emmerdé, dans tout ça, ça va être un de nos confrères qui porte comme titre les trois lettres proscrites...

REVUE DE PRESSE : LA GUERRE 100%

Ça bourge dans le petit monde la presse micro.
D'abord, nous arrivons, et avec suffisamment d'idées en tête pour faire chavirer tout le monde. Ensuite, Amstrad Magazine change de nom et devient AM MAG. Ils avaient mis des années pour habituer leurs lecteurs à leur style inimitable (heureusement), à leur maquette au visuel si recherché (surtout pour les daltoniens), à la qualité de leur papier (absorbant)... Et ils changent. De nom. Personnellement, c'est pas ça que j'aurais modifié moi, mais bon, ça les regarde... Accessoirement, ils lancent aussi AM PRO (destiné aux possesseurs de PC Amstrad), visiblement destiné à concurrencer le leader de ce marché, Amstrad PC Mag, mais là, je suis sceptique, ça doit être une vanne. Enfin, la nouvelle la plus amusante, c'est que les éditions Soracom (CPC et Amstar) lancent un hebdo ! Il est vrai que le vide laissé par la disparition d'HHH-Hebdogiciel et Amstradhebdo, tombés au champ d'HHHHonneur il y a un an, n'est pas encore comblé dans le coeur du public, mais un hebdo édité par Soracom, ça laisse rêveur... Surtout avec un titre comme "7 Jours informatique" (Authentique ! Je vous jure ! ! C'est dur à croire, mais ils vont vraiment lancer un hebdo de ce nom-là ! ! !). A ranger entre ICI PARIS (ou le Parisien Libéré) de Papa et Femme d'Aujourd'hui (ou Les Veillées des Chaumières) de Maman. Un des meilleurs gags de ce début d'année. Au fait, à propros d'HHHHEBDO, je voulais signaler que si HHHHebdogiciel et Amstradhebdo, ont disparu depuis déjà un an, eux qui ont tant fait bouger la presse micro française, ne vous sentez plus orphelin : nous sommes de retour...

LORICIELS NUMBER SIX

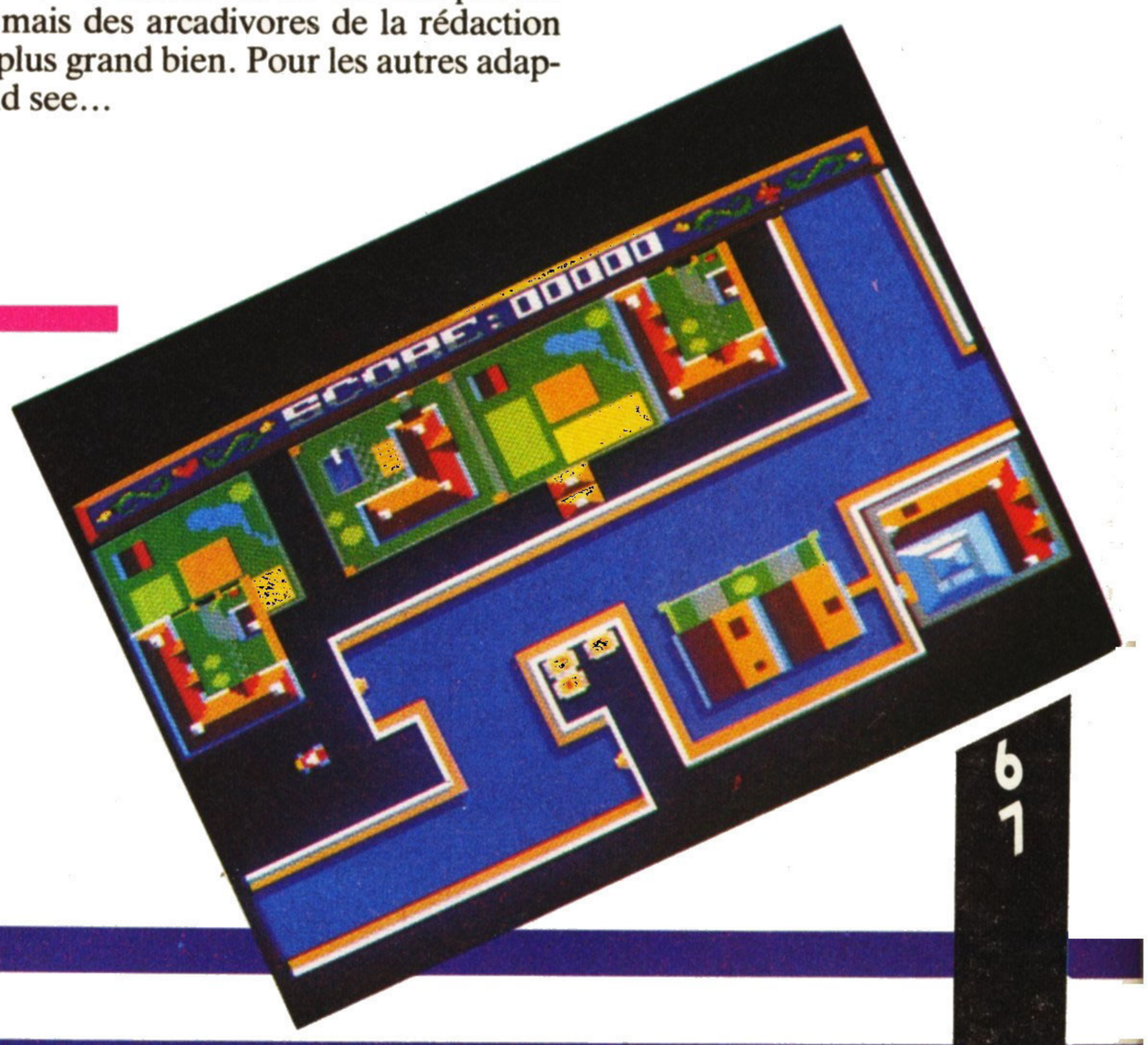
Beaucoup parmi vous connaissent sûrement la collection "HIT" de Loriciels. Ces compilations, dont cinq numéros sont déjà parus, regroupent chacune trois anciens titres de Loriciels. HIT N°6 paraîtra mi-février et regroupera les titres suivants : FLASH, excellent jeu guerrier, LAST MISSION, , très bon jeu d'arcades, mignon à souhait, et, c'est là que je vous attendais, ATOMIC DRIVER. Eh oui, un inédit ! Un PAC MAN en forme de course de voitures pas génial, mais qui amusera les plus jeunes. Sinon, malgré une énorme pression de notre part, la direction de Loriciels affirme, je cite "ne rien préparer actuellement sur CPC". Je dois dire que ça nous a complètement convaincus. Si, si, je vous jure...
LES HITS N°6, de loriciels, 160 F cassette, 198 F disquette.



Photo écran CBM 64

US GOLD - CAPCOM : UN MARIAGE HEUREUX ?

US GOLD vient de signer un accord exclusif avec CAPCOM, un des géants du jeu d'arcades. Par jeu d'arcades, j'entends les jeux de salles d'arcade, ces énormes consoles sur lesquelles on s'éclate comme des bêtes moyennant un stock conséquent de pièces de dix balles. 10 jeux CAPCOM seront prochainement adaptés, parmi lesquels 1943, la suite de 1942, un jeu d'arcades guerrier moyen, Street Fighter, un karaté absolument complètement fabuleusement génial, avec des adversaires de différentes nationalités (punks londoniens, Ninja chinois, vieux sages japonais, etc). Sont également prévus TIGER WAY, de castagne dans un château , et Black Tiger, de la castagne contre des monstres. Je ne connais pas ces deux derniers, mais des arcadivores de la rédaction m'en ont dit le plus grand bien. Pour les autres adaptations, wait and see...



LE RETOUR DE GREMLINS

Ça faisait un petit bout de temps qu'on avait plus entendu parler de Gremlins Graphics, les auteurs du génialissime TRAILBLAZER. Ils se consacraient en effet à l'adaptation de leurs hits sur d'autres machines. Mais ces temps de disette sont finis et coucou, les revoilou sur CPC. Et croyez-moi, les titres qu'ils nous annoncent devraient décoiffer un max. La preuve ? Les programmeurs d'Andromeda, boîte hongroise géniale, ont enfin dû recevoir des CPC à travers le rideau de fer, alors qu'ils ne développaient, jusqu'à présent, que sur C64. Si le KGB ne les mange pas, ça devrait nous donner ALTERNATIVE WORLD GAMES, parodie hilarante de World games, avec concours de course en sac, monter au mât de cocagne, etc. On attend ça fébrilement pour la fin du mois. Et GREMLIN dans tout ça ? Ils distribueront le jeu, of course. Et puis, alors que MASK II vient à peine d'arriver, (c'était pas la peine de tant se presser), ils vont sortir la suite, MASK III, sous le titre évocateur de XENON STRIKE BANCK (mi-mars). Deux jeux d'arcades sont également annoncés pour, je cite, "dans pas longtemps, mais bon, y faut voir", Blood Valley et North Star. Connaissant les retards habituels des éditeurs quand ils donnent une date ferme, j'ai du mal à faire un pronostic exact de sortie...

DU VENT DANS LES VOILES DES AVENTURIERS

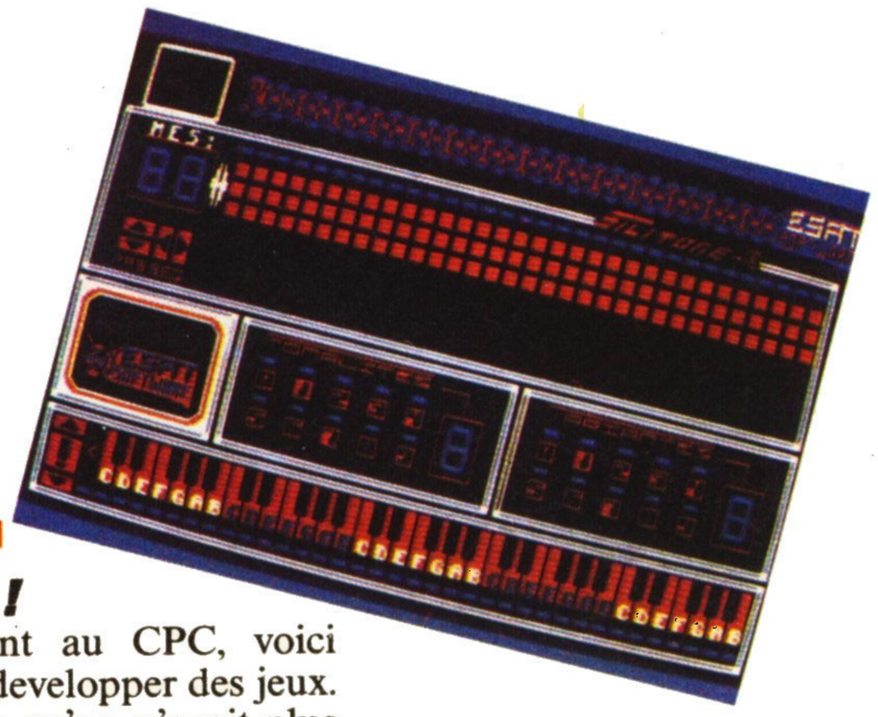
MBC est une toute jeune société créée par des fanas de jeux d'aventure. Fort bien. Leurs deux premiers jeux nous ont parus très bons, compliqués et difficiles à souhait (cf nos previews). Eh bien, sachez que le premier joueur qui réussira à trouver la solution du Manoir du Comte Frozarda (aventure vampiresque) gagnera un voyage de deux semaines pour deux personnes en Transylvanie (Brrrr. Pourvu que le gagnant pense à emmener des gousses d'aïl et un crucifix). Pour Marmelade (aventure parodiant le célèbre Masquerade), le vainqueur pourra s'éclater quatre jours à New-York avec sa copine, son papa, son chien (chacun ses goûts), bref n'importe qui de son choix. Comme les énigmes sont compliquées vous avez encore toutes vos chances si vous courez acheter les logiciels aujourd'hui même. Et si vous gagnez, envoyez-nous des cartes postales...

US GOLD STRIKE BACK

Ma parole ! Ils ne dorment jamais, chez US GOLD ? Jamais, y se reposent, y partent en vacances ? Qu'est-ce qu'y z'ont à nous sortir des jeux tout le temps, comme ça. Remarquez que vue la qualité des softs, on en redemande. Pourvu que ça dure... On attend en effet, pour dans très bientôt, Impossible Mission II (développé par Epyx) et, sous le label GO, Side Arms, tiré d'un jeu d'arcades super, et Wizard Words, le match des sorciers, ou encore "Comment devenir un grand sorcier en dix leçons avec un joystick". Sortie prévue fin février ou début mars, ça dépend si y tombent de fatigue sur le bureau ou si y z'arrivent à bosser encore un peu...

LA MAIN AU PANIER

Il n'y avait aucun logiciel de Basket dispo sur CPC. Ne me dites pas le contraire : je parle de vrais jeux et pas de programmes basic édités par des gens qui auraient mieux fait de garder l'anonymat. Je ne cite pas de nom. Je reprends. BASKET MASTER, de Imagine, arrive très bientôt. Le mois prochain en fait. Et c'est génial. Un joueur par équipe, match à deux ou contre l'ordinateur, zoom et ralenti sur les paniers marqués, etc. A posséder d'urgence, dès que la version CPC sera disponible, ce qui n'est pas encore le cas.



ENCORE UN RETOUR !

Après GREMLIN, qui revient au CPC, voici HEWSON qui recommence à developper des jeux. Ça fait bien un an, ou presque qu'on n'avait plus entendu parler d'eux. Et puis, d'un seul coup; ils annoncent URIDIUM PLUS (super), et ZYNAPS, un jeu sophistiqué qui s'annonce plutôt bien. Y z'auraient pu se réveiller plus tôt.

SILICON CARNE

Sous ce jeu de mot hilarant (NDRC : Ah bon ?), se cache l'annonce d'un logiciel étonnant de ESAT SOFTWARE. SILIDRUM est un utilitaire musical qui transforme votre CPC en batterie électronique (d'où le nom). SILIDRUM fonctionne avec SILITONE qui transforme votre CPC en synthétiseur. L'ensemble des deux donne des musiques franchement stupéfiantes pour notre bon vieux CPC, à croire que la chaîne HIFI de papa est branchée dessus, ou presque. Disponible je sais pas quand et ESAT non plus, ce qui est plus grave.

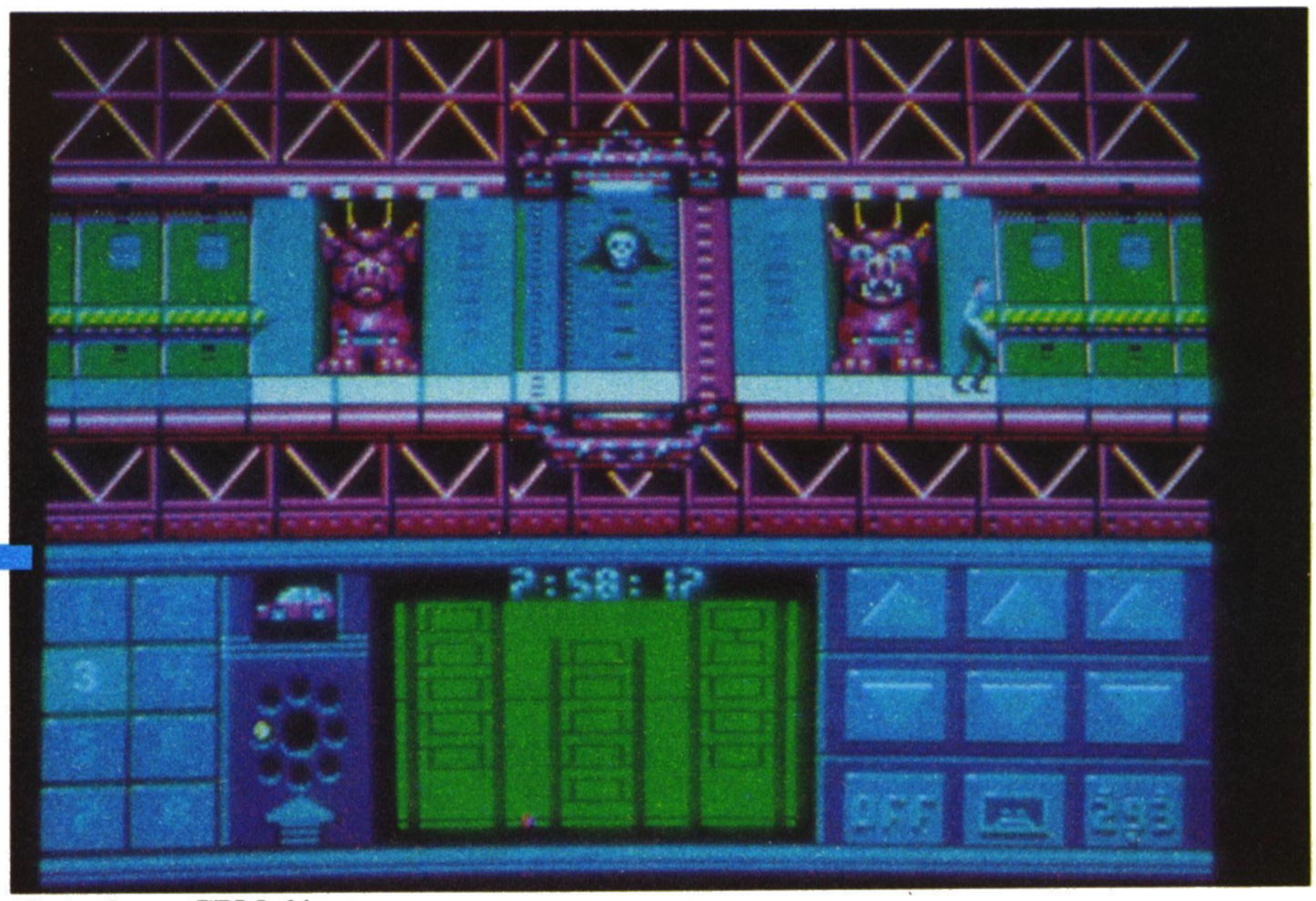


Photo écran CBM 64

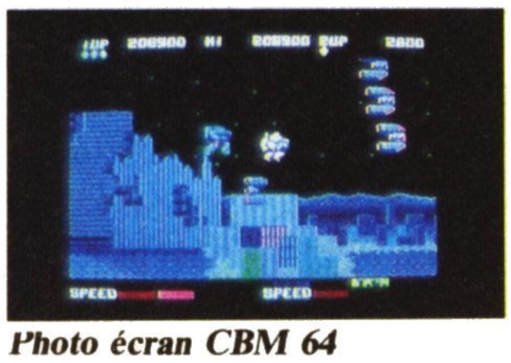


Photo écran CBM 64

DIGITAL INTEGRATION PAS MORT.

Les auteurs du génial Fighter Pilot, le meilleur simulateur de vol sur CPC, (je sais : tout le monde ne va pas être d'accord), ne sont pas morts ! On en avait plus entendu parler depuis TT RACER (course de moto moyenne) il y a un an, mais voici qu'ils nous préparent une simulation de Bobsleigh et ATF, un simulateur de vol perfectionné. Y nous jouent le retour des morts-vivants, ou quoi ?

A

AVANT PREMIERE...

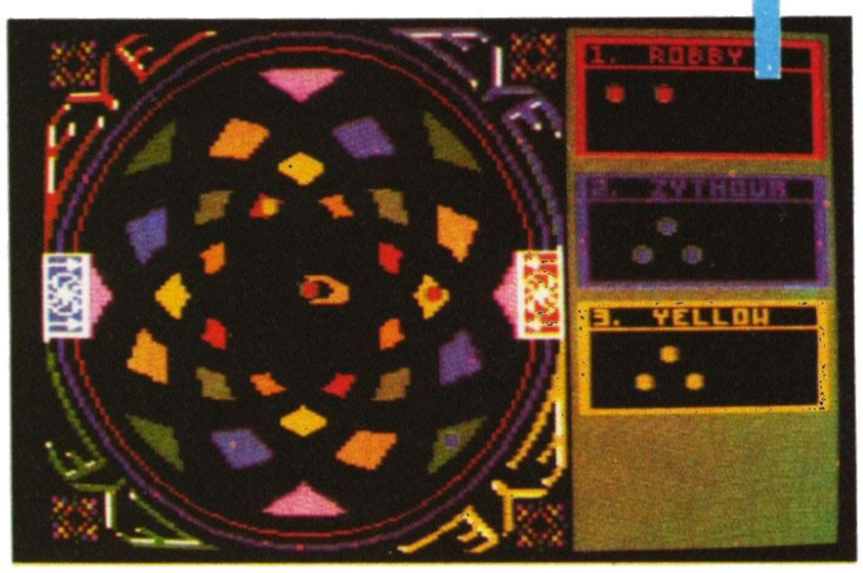
... Ou : on les a vus, ils ne vont pas tarder à arriver et ils seront testés en détail le mois prochain... (C'était un peu trop long, comme titre).



LES YEUX DE SOCIETE

Un des jeux de plateau les plus célèbres aux USA, avec Trivial Pursuit, est EYE, un jeu de réflexion et de stratégie qui se joue de 1 à 4 joueurs. La version CPC est arrivée ce matin sur mon bureau. Graphisme de très bonne qualité, règles de jeu du plateau entièrement respectées, animations sympa... Tout y est pour vous donner le virus de ce jeu. EYE est un jeu de combinaison de couleurs, sur les cases d'un plateau, avec prises de contrôle des cases des adversaires, blocages, etc. Un jeu riche, auquel on se laisse prendre très facilement.

EYE, de Prism Leisure, distribué par Mastertronic

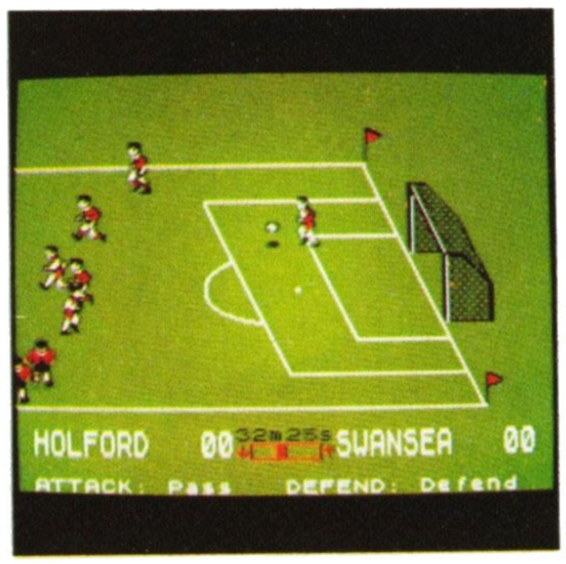




EN PLEIN DANS LA... MARMELADE

Ce logiciel est le premier de la jeune société française MBC. Les graphismes sont sympa et l'analyseur de syntaxe, en français, puissant. Le jeu est une parodie de MASQUERADE, le premier des jeux d'aventure (sur APPLE II), celui-là même qui a donné naissance au genre. L'humour de Masquerade est toujours présent dans cette "nouvelle" version. Un premier jeu de très bon niveau pour cette jeune société.

MARMELADE, de MBC. SARL MBC Institut de développement, rue de Louvroil. 59330 HAUTMONT. TEL : 27 68 00 00



LE SOFT DES VAMPIRES

Deuxième jeu de MBC (voir Marmelade), LE MANOIR DU COMTE FROZARDA est un jeu d'aventure de haut niveau, dont la résolution de l'énigme vous demandera sûrement des nuits et des nuits. Le scénario vous conduit en Transylvanie, en 1987, où les descendants du comte Dracula sont de retour. Moult jeunes filles vierges ayant disparu, les autorités locales ont fait appel à vous. Le tout avec des graphismes sympa mais peu sophistiqués, car volontairement négligés au profit de l'analyseur de syntaxe et de la richesse du jeu. Dépêchez-vous d'aller chasser les monstres pour récupérer votre fiancée, vous ne le regretterez pas. personnellement, je vous laisse, les vampires, ça me glace le sang... Brrr.

LE MANOIR DU COMTE FROZARDA, de MBC

PSG bat OM : 2 BITS à 1

GARY LINEKER SUPERSTAR FOOTBALL est un mélange de stratégie et de foot. Vous devez jouer deux rôles, avant-centre et coach. L'ordinateur peut d'ailleurs vous suppléer dans l'une ou l'autre de ces tâches (et même dans les deux : ça s'appelle une démo). Le coach définit la tactique de l'équipe : défense de zone, marquage individuel, tirs de loin, une-deux, etc. Celui-ci gère également les transferts, etc. Graphiquement très réussi, même si la représentation du terrain est trop écrasée. L'animation est moyenne. Un bon soft, mais qui séduira surtout les passionnés de foot.

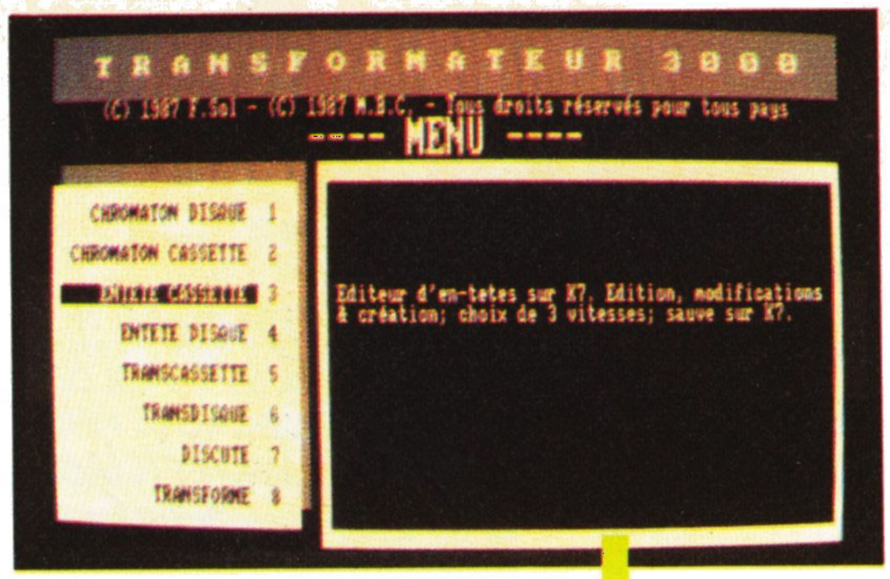
GARY LINEKER SUPERSTAR FOOTBALL, de Gremlin



MAX LA MENACE VERSION ESPAGNOLE

CLEVER et SMART sont deux agents secrets complètement nuls, à faire passer Max la Menace pour James Bond. A vous cette fois de les diriger dans ce jeu d'aventure-arcades délirant, aux graphismes de bonne facture et aux animations agréables. Le tout est très marrant et complètement loufoque, avec entre autre l'attaque de grand-mères dans la rue, la vente de la collection de timbres du savant fou local, etc. A voir, pour enfin rigoler un bon coup. Notons, pour l'anecdote, que les héros du jeu sont issus d'une B.D espagnole, les programmeurs allemands et que le jeu sera distribué en France par Infogrames.

CLEVER & SMART, de Magic Bytes, distribué par Infogrames



COPIES ANTI-CAFE ?

MBC propose depuis peu TRANSFORMATEUR 3000, un logiciel de transfert de cassette à disquette très efficace, sûrement le plus puissant du marché, qui "passe" environ 85 % des logicels du commerce. Un produit utile pour les possesseurs de lecteurs de disquettes, tant les temps de chargement de certains jeux sont importants sur cassette.

TRANSFORMATEUR 3000, de MBC



LE BON, LA BRUTE ET LE PROGRAMMEUR.

La mode est aux games... La preuve : Winter Games, California games, Alternative World games... Voici maintenant WESTERN GAMES, ou les jeux sportifs des cowboys. Au menu, le bras de fer, le "tir" à la canette, le craché de chique, la danse, la traie de vaches et la compétition du plus grand bouffeur. Ces titres, ô combien évocateurs, ont dû vous faire comprendre que le principal but du soft, loin d'être le sport, est la rigolade. C'est plutôt efficace, d'autant que les graphismes, style BD, sont superbes. Remarquons que la notice est dans un franski much perfecto, matiné de patois serbo-croate (ou de dialecte hindou. Je m'interroge encore). Exemples : manette de jeu devient "manivelle de jeu" et la cible "le réticule de tir"...

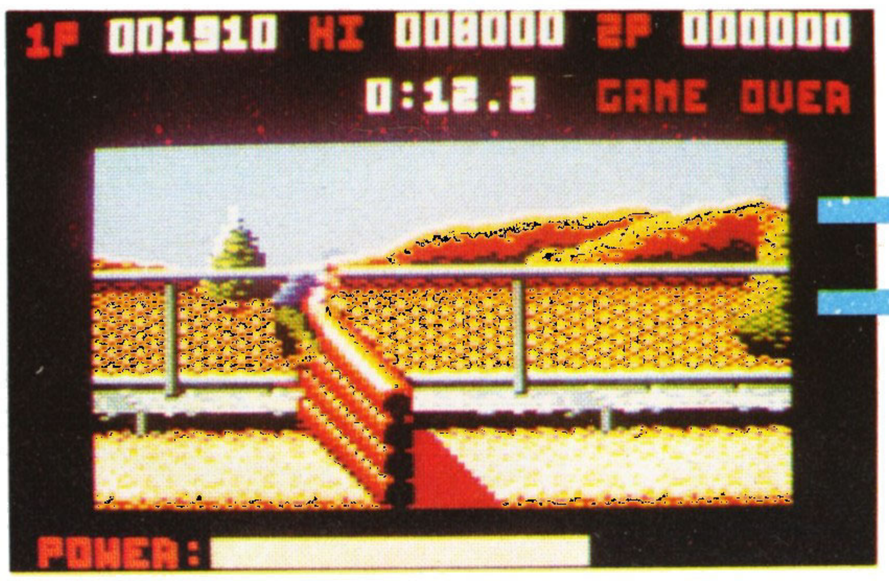
WESTERN GAMES, de Magic Bytes, distribué par Infogrames.



LA REVANCHE DU RETOUR DU FILS DU VAMPIRE No 2

Encore ! ! Encore de l'horreur, des morts, du sang dégoulinant sur l'écran... Ça tombe bien, je commençais à être en manque. Merci donc à Ubi de nous sortir ce jeu d'aventure particulièrement réussi, au scénario suffisamment alambiqué pour être prenant ; les graphismes sont très bons et l'analyseur de syntaxe de bonne facture. Bref, tout ça me semble prometteur. La suite au prochain numéro, si un vampire ne vient pas tous nous bouffer d'ici là.

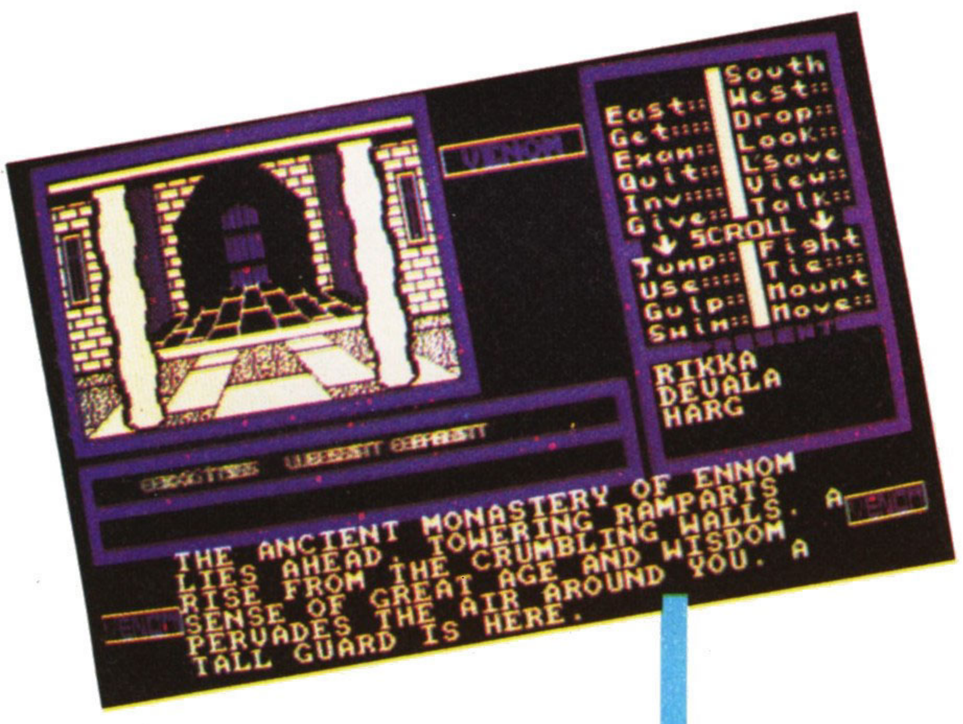
LA CHOSE DE GROTEMBURG, de Ubi Soft



EN RANG PAR DEUX ! GAAAAARDE A VOUS !

Pour tous les planqués, tous les réformés qui n'ont pas fait leur service militaire, (et rien qu'à la rédaction, j'en connais pas mal), voici un logiciel idéal. Un sergent instructeur particulièrement sadique (donc un VRAI sergent instructeur) dirige votre instruction, d'où le nom. Un jeu d'arcades particulièrement bien fait, avec parcours du combattant, tir à la cible, etc. Tellement bien fait qu'on en regretterait presque d'être antimilitariste, c'est tout dire !

COMBAT SCHOOL, de Ocean



CRACHE TON VENIN !

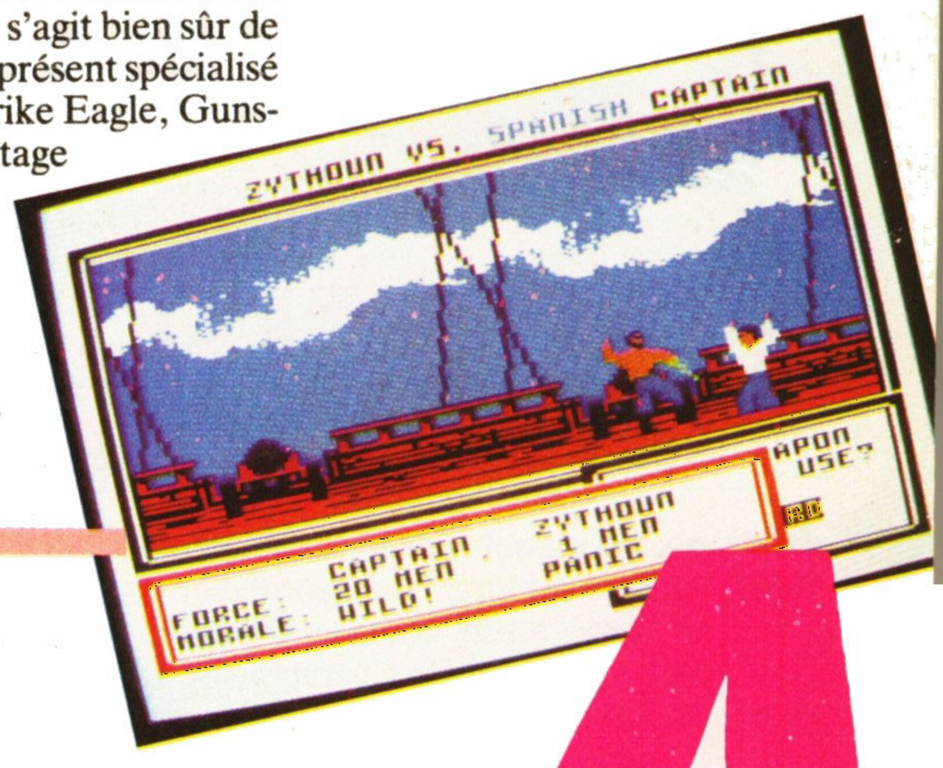
Dans la lignée du déjà célèbre Kobyashi Naru, VENOM (le venin) est un jeu d'aventure de Mastertronic. Il fonctionne sur le même principe que son aîné (le nom est trop compliqué pour que je le réécrive), et se dirige à la fois par des commandes (verbe + sujet) et des icônes. Les graphismes ont également été améliorés. Dernier atout, et de taille, VENOM est un Mastertronic, donc vendu moins de 50 Francs. Pour tous les aventuriers, fauchés ou non...

VENOM, de Mastertronic

A L'ABORDAGE

L'un des jeux les plus attendus de ces derniers mois fait enfin son apparition sur CPC. Il s'agit bien sûr de PIRATES, de Microprose, jusqu'à présent spécialisé dans les simulateurs de vol : F15 Strike Eagle, Gunship, etc. Cette... simulation de piratage (je parle des corsaires, pas des déplombeurs) est superbe et passionnante. J'ai pas la place de vous en dire plus, mais soyez bien certains que, le mois prochain, on vous dira TOUT sur PIRATES.

PIRATES, de Microprose.



A

LES DIX HEROS DE 1987



EPSILON

Année 2086, Paris, Epsilon, héritier de l'empire PSI, se révolte contre son père et s'évade d'un éden doré pour tomber dans le métro parisien devenu une véritable cour des miracles futuriste. Les aventures d'Epsilon, moitié homme, moitié servox ont captivé les strange maniacs de la nouvelle génération grâce à un suspense foudroyant. Gloire à son créateur Jean MITTON.

(EPSILON paraît tous les mois dans le journal TITANS, ed. Lug).

SPOTY



SPOTY est un robot hyper-cool. Il visite des planètes hantées par des démons cruels et stupides, visite les fonds marins avec son cousin NOKOP, ou prend en space-jet-stop des monstres hermaphrodites. Une sorte de jeu sur micro qui aurait déjanté, créé par un dessinateur français de génie : MAX.

(SPOTY ET LALUNE ALPHANE", ed. Humanoïdes Associés).



SQUEAK THE MOUSE

Essayez d'imaginer un instant Walt Disney adaptant EVIL DEAD, ou les personnages de Tex Avery vautrés sur LINDA LOVELACE dans le film "GORGE PROFONDE". La B.D. de MATTIOLI est un véritable dessin-animé sur papier, gore, speed, sexe et bourrée d'onomatopées : BLAPT, FZIZZLE, KAK-RUMBLE ! SWISH et TABAROOM ! ! !

(SQUEAK THE MOUSE ET SUPERWEST ed. Albin Michel).



RAYMOND CALBUTH

CALBUTH vénère le dieu vache qui rit, adore la chicorée et fait un régime cassoulet-lentilles. Côté sexualité, sa position préférée reste "l'homme assis dans un fauteuil lit le journal, la femme à la cuisine fait la vaisselle". La révélation humour de l'année.

(FILS DU VENT, ed. Glenat).



LE BEYONDER

"Je viens d'un univers autre où j'étais tout. Je n'avais donc rien à connaître hormis moi-même. Mais un jour, un phénomène cosmique a ouvert une brèche dans l'espace interdimensionnel et j'ai aperçu la terre". A partir de là, le dieu Beyonder va rechercher sur terre des choses aussi banales que le désir, l'amour ou la mortalité. Une aventure de super-héros à haute teneur philosophique.

(LES GUERRES SECRETES, publiées jusqu'en 87 dans le journal SPIDEY, ed. Lug).

TORPEDO

Tueur professionnel, Torpedo est le genre chien qui mord, qui assassinerait sans sourciller son meilleur ami pour respecter un contrat. Une B.D. noire violente avec scénario béton, graphisme sublime, humour cruel et découpage cinématographique.

(SING SINGBLUES, ed. Albin Michel).



CORTO MALTESE

Les personnages de B.D. ont la peau dure. Sans lifting ni régime particulier, Corto Maltese a eu cent ans le 2O juillet 1987, éternellement jeune et romantique. Un hommage que nous nous devions de rendre à l'oeuvre de l'Italien Hugo PRATT.

(TANGO, ed. Casterman).





KEUBLA

L'Afrique, ses camions bondés, ses révolutionnaires, son désert, ses palmiers, mais aussi sa zone, ses magouilles, ganja et trafic d'armes. KEBRA, fatigué des éternelles galères de banlieue, se tape la traversée du Sahara et se retrouve à magouiller avec son alter-égo africain, KEUBLA, à la recherche d'une mine de rubis perdue dans la brousse. Un album succulent et un nouvel héros à découvrir.

(WALLAYE, KEUBLA et KEBRA en Afrique, ed. Humanoïdes associés).

PELISSE

Déjà le quatrième épisode de la grande saga d'héroïc-fantasy LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS de Loisel et Le Tendre, et la révélation du destin tragique de PELISSE, la Samantha Fox de la B.D. Les amateurs du genre y trouveront une fois de plus leur compte.

(L'OEUF DES TENEBRES, ed. Dargaud).

LUCIEN



"Je ne ferai pas toute ma vie des histoires de mobylettes", avouait MARGERIN dans Circus à propos de son dernier album LULU S'MAQUE. Un album effectivement plus tendre, plus sentimental, mais toujours drôle et perspicace. Lucien y revient de l'armée (la banane en moins) et va tomber amoureux de Suzie, une étudiante snob qui lui fait lire Valéry et l'emmène dans des expos d'art. Il est agréable de voir les héros vieillir et se retrouver confrontés aux mêmes problèmes quotidiens que les lecteurs.

(LULU S'MAQUE, ed. Humanoïdes associés).



MISEZ GAGNANT

* C'est peut-être pas le moment de risquer quelques tunes à la Bourse vu les claques cinglantes qu'ont pris la majorité des spéculateurs, auxquels on associera une pincée de banques et une mégafoultitude de petits porteurs. Ah, s'ils avaient attendu la sortie de "MAXI BOURSE", de chez SCHMIDT France, ils auraient sûrement fait plus gaffe ! Ce jeu ne vous permettra sans doute pas de devenir riche, mais assurément de développer votre méchanceté naturelle pour vous révéler encore plus impitoyable... qu'au Monopoly. Prix : 350 F.

TRANCHANT !

* 1989 approche et sera le bicentenaire de la révolution française. Ph. HERNANDEZ a pris un peu d'avance en sortant "GUILLOTINE", dont le mécanisme principal est la délation, un sport bien français ! En vente par correspondance. AVRIL & FLOREAL - 10 ter, rue Daguerre - 95240 CORMEILLES EN PARISIS. 249 F.
* Un jeu de rôle de science-fiction en "Livre de Poche" ? Ça existe ? Oui, depuis tout à l'heure, puisqu'on peut trouver "EMPIRE GALACTIQUE" de François NEDELEC, dans cette célèbre et peu chère collection. 4 volumes à votre disposition : le livre du rôle, le livre du maître et 2 scénarios, "L'astéroïde " de J-C. et S. RODRIGUEZ et "Le cas de l'ambassadeur trop bien protégé" de F. NEDELEC et P. COHEN-TANUGI. Prix du coffret : 145 F.

L'année I987 a révélé une artiste complète : GUESCH PATTI avec "ETIENNE" chez Pathé. Récompensée aux Victoires de la musique, premiére au Top 5O, cette ancienne danseuse (petit rat de l'opéra) a réussi une synthèse parfaite entre tradition française et musique anglo-saxonne. Il faut dire qu'outre la danse, qu'elle pratique depuis l'âge de quatre ans et demi, elle a déjà participé à des expériences aussi diverses que "Les Misérables" d'HOSSEIN ou le groupe DA CAPO (qui n'eût aucun succés). Guesch PATTI rappelle PIAF, mais écoute du hard-rock. (ETIENNE sonne, d'ailleurs, très LED ZEPPELIN). Le deuxième atout de GUESCH est son clip, sensuel, d'une esthétique sans faille, un des rares clips que l'on peut admirer ad libitum. Le côté "sexe" y est omniprésent, mais jamais vulgaire. L'ensemble de l'Europe semble d'ores et déjà succomber au charme sensuel de la "môme" française. (clip récompensé,déjà plus de cent mille ventes en Allemagne, etc.). A suivre, donc....

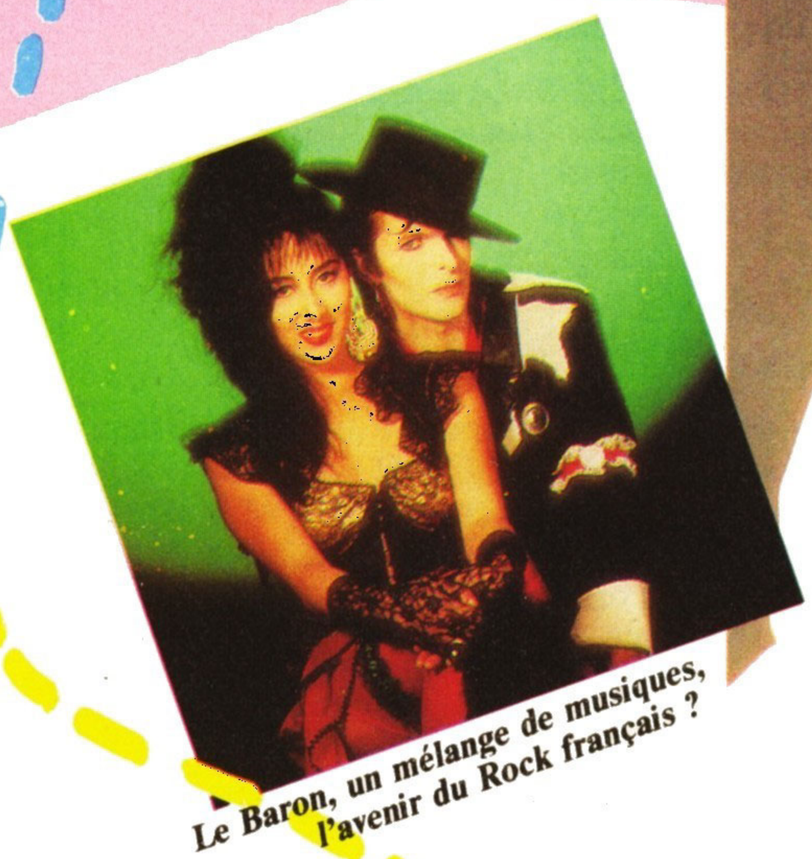
Après une période d'aridité intense, la musique française semble de nouveau charmer les oreilles du reste du monde. A tout le moins l'Europe. Outre Guesch PATTI, de nombreux tubes français ont décroché le gros lot chez nos voisins européens : "LA OUATE" de Caroline LOEB en Italie, "LE TAXI" de VANESSA en Espagne ou le "VOYAGE" de DESIRELESS un peu partout. En Angleterre, j'ai vu plébisciter des choses aussi diverses que MAGMA (le groupe mythe de Christian VANDER, toujours en forme), les THUGS (un excellent groupe d'Angers), Jacques BREL (des inédits de l'homme de la Mancha viennent d'être exhumés et remixés par les bons soins de son ancien ingénieur du son), et aussi les RITA MITSUKO, LE groupe français qui a vraiment marqué l'année.

Les RITA MITSUKO ont d'ailleurs évité tous les pièges qui se dressaient sur leur route après leur méga-tube "MARCIA BAILA". Après leurs succès discographiques et scéniques de I987, ils continuent de faire l'actualité, notamment grâce à leur participation au dernier film de Jean-Luc GODARD "SOIGNE TA DROITE", où ils apparaissent dans leur propre studio, filmés en train d'enfanter leur hit "C'EST COMME CA" (Virgin). La chose devrait intéresser tous ceux qui se demandent souvent comment peut naître une chanson, qu'est-ce qu'il peut bien y avoir avant ces quelques minutes de plaisir magique et impalpable.

La fin de l'année a aussi vu arriver dans les bacs de disquaires la grosse cavalerie française. GAINSBOURG ("YOU'RE UNDER ARREST" chez Phonogram) est resté fidèle à lui-même, incluant des éléments rap dans son funk new-yorkais, DUTRONC ("CQFD" chez CBS), avec un humour détonnant, a comblé un vide pour tous ceux qui l'attendaient , et NOUGARO ("Nougayork" chez WEA) a surpris en prouvant que son style jazz et sa diction toulousaine pouvaient se marier à la perfection avec la dance-music new-yorkaise.

Pour ceux qui auraient omis d'écouter des disques tout au long de l'année, je rappellerai brièvement l'existence de quelques albums intéressants : LUDWIG VON 88 ont défrayé la chronique avec leur album punk et humoristique HOULALA II et LA MISSION (Bondage), dans lequel ils chantent LOUISON BOBET et parodient SIGUE SIGUE SPOUTNICK. Ames tristes et sensibles s'abstenir. LES AVIONS, fidèles à leur idiome, ont, eux, réussi un album "pur pop", bourré de références à leurs passions, les jouets, la pop psychédélique, les Beatles, Oui-oui and co. Ils ont même eu la gentillesse de nous offrir un très beau cadeau de noël, "TOMBE LA NEIGE", sous forme de clip et chanson, chose rarissime en France depuis Tino Rossi, et pourtant habituelle dans les pays anglo-saxons. Souhaitons déjà un noël riche en cadeaux musicaux. (LES AVIONS, "FANFARE" chez CBS).





Le Baron, un mélange de musiques, l'avenir du Rock français ?





PRINCE

L'année I988 commence à peine et Prince, après une année chargée, continue de ramper sous les feux de l'actualité. Son nouveau film est déjà sorti aux Etats-Unis au mois de novembre de l'année dernière. Il s'agit du film des derniers concerts du nabot en Europe, et il faut espérer que "Sign'of the times" (le film porte le même nom que son dernier album) sortira en salle en France.Pour ce qui est de son prochain disque, qui s'appellerait "Black album" et est déjà enregistré, il se pourrait que sa sortie soit reportée étant donnée l'avalanche de produits princiers en ce début d'année.

Jean-Baptiste MONDINO

Impossible d'échapper au stakhanovisme forcé. meilleur des clippeurs français Jean-Baptiste MONDINO. On aurait d'ailleurs tort de nous en plaindre, vu la qualité de ses réalisations. Depuis le clip de "CARGO", le tube d'Axel BAUER, MONDINO suit un parcours sans faute, et je suppose que rares sont les lecteurs d'Amstrad PC qui sont restés insensibles face à l'émotion et à l'énergie que dégagent ses dernières réalisations pour Chris ISAAK (esthétique), MADONNA (sexy), BOWIE (remake du film "ON ACHEVE BIEN LES CHEVAUX"), JILL JONES (chaud, latin) ou les RITA MITSUKO, dont le clip de "C'EST COMME CA" rafle les prix dans tous les festivals vidéo.

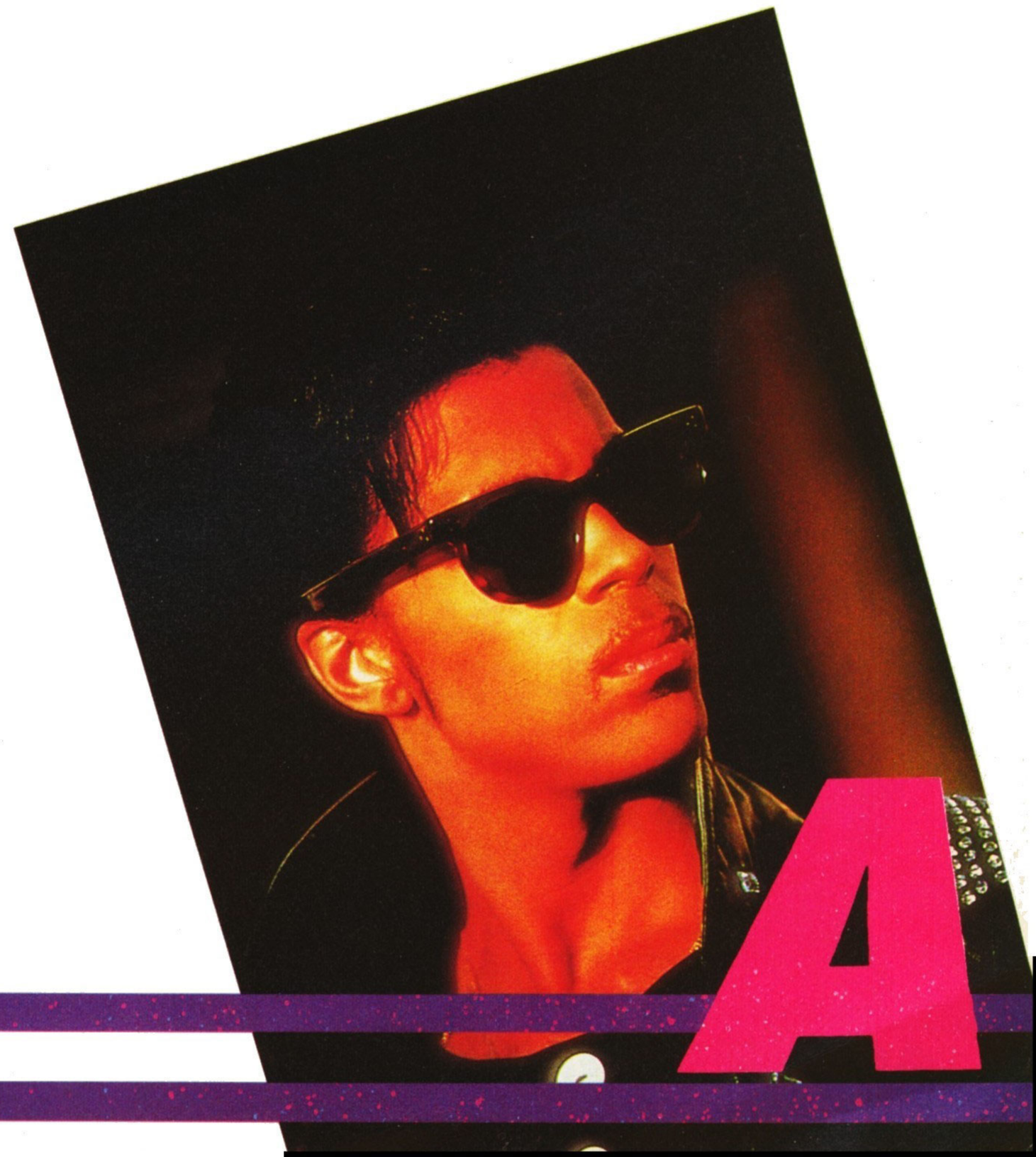
LE HIT DES CLIPS DE LA REDACTION

1-GUESCH PATTI : "ETIENNE" (Pathé).
1-RITA MITSUKO : "C'EST COMME CA" (Virgin)
3-GUNS N' ROSES : "WELCOME TO THE JUNGLE" (Geffen).
Ce groupe américain pourrait bien être la révélation du hard en I988. Le clip en tout cas crache des flammes, et révèle un chanteur ultra-sexy, digne descendant de Robert Plant entouré d'une paire de guitaristes killers. Pour couronner le tout, la chanson vaut son pesant de cacahuètes. Si vous avez un problème pour voir ce clip, branchez-vous sur Boulev'hard des clips le vendredi soir sur M6.
Tout le monde est là pour accompagner les premiers pas clippés du mannequin TESS : PIERRE et GILLES, les rois du kitsch, Arnold TURBOUST l'envahisseur, Stephane PLASSIER, le rennais de la mode et bien sur Philippe GAUTHIER à la réalisation. Le résultat est à la hauteur des personnages, psychédélique et fascinant.
5-M.A.R.S.S : "PUMP UP THE VOLUME" (Virgin)
Entraînement de cosmonautes et images spatiales pour un hip-hop envoûtant. On marche à tous les coups.
6-MYLENE FARMER : "SANS CONTREFAÇONS.." (Polydor)
Plus tendre que les précédents, avec une ZOUC comme toujours éblouissante, on espère chaque jour un peu plus un court-métrage du duo de choc FARMER-BOUTONNAT.
7-INXS : "I NEED YOU TONIGHT" (Phonogram)
8-INDOCHINE : "LES TSARS" (BMG)
Excellente idée qu'ont eue les Indos en confiant la réalisation de leur dernier clip au visionnaire CARO, dessinateur fou, qui avait déjà travaillé sur ZOOLOOK de JARRE et sur le film-culte LE BUNKER DE LA DERNIERE RAFALE avec JEUNET.
9-LES INNOCENTS : "JODIE" (Virgin)
O.K., c'est pas tout neuf, leur nouveau disque sort même ces jours-ci, mais c'est pas mal, non ? ! !
IO-ZODIAC MINDWARP : "PRIME MOVER" (Mercury)
Un clip qui se devait de figurer dans notre classement, car il risque d'exploser tous les malades de jeux sur micro. Riff qui tue, looks de hells angels galactiques, vaisseaux spatiaux, explosions.....Un tube invader.



ESPOIRS 88

Vous passez vos journées à jouer sur votre micro, et vous avez dépassé votre computer dose. Vous rêvez de musique simple, sans machine, bourrée de guitares et d'humanité. Jettez une oreille sur l'album "LOVE BIKES", de KID PHARAON AND THE LONELY ONES (Closer), un groupe qui, comme sont nom ne l'indique pas, vient de Bordeaux. Le Kid chante et joue un rock simple et somme toute classique, mais si attachant, de l'énergie plein les sillons. Profitez-en bien car le groupe se sépare en pleine montée de succès. THE CULT, les anglais, à ne pas confondre avec le BLUE OYSTER CULT, ont eux-aussi commis un album truffé de guitares. Eux affichent directement la couleur : hard, et les influences : ACDC, LED ZEP, MONTROSE... Un disque urgent, sans point mort, excellent de bout en bout et à découvrir absolument ("ELECTRIC"-Virgin).Ceux que les décibels laissent froids, auront toute l'année pour découvrir CATHY CLARET, une petite nouvelle qui joue la carte espagnole, et qui ne manque pas de chien, ("PORQUE PORQUE", 45 tours Virgin) ou LOS CARAYOS, des parisiens à voir absolument sur scène, qui jouent une sorte de folk punk matiné d'influences rock'n roll, country, folkloriques, bourrés d'énergie. (discographie Boucherie records).
Les micros ne vous suffisent pas, vous voulez retrouver vos amis électroniques dans vos oreilles. Essayez THE THE, un nom qui cache un homme, seul, ses machines, et ses chansons. une grande voix, et une musique électronique prenante et émotionnelle (discographie CBS). Ou guettez les prochaines apparitions du BARON, qui mélange les samplers hip-hop et les guitares saturées. LE BARON et sa comparse MAIKO ont sorti un premier 45 tours ("J'AIME MA TELE"-Virgin) et se préparent à sillonner les routes françaises avec un spectacle étonnant, sorte de cabaret électrique.



A

CINEMA...

Une première rubrique toute en muscles, en larmes de fer et de flammes, pour commencer une année que je vous souhaite bonne et patati et patata... Les muscles et les larmes sont pour LES MAITRES DE L'UNIVERS, le fer et les flammes pour ROBOCOP. Fi des intros, place au scénario. Let's go !

LES MAITRES DE L'UNIVERS

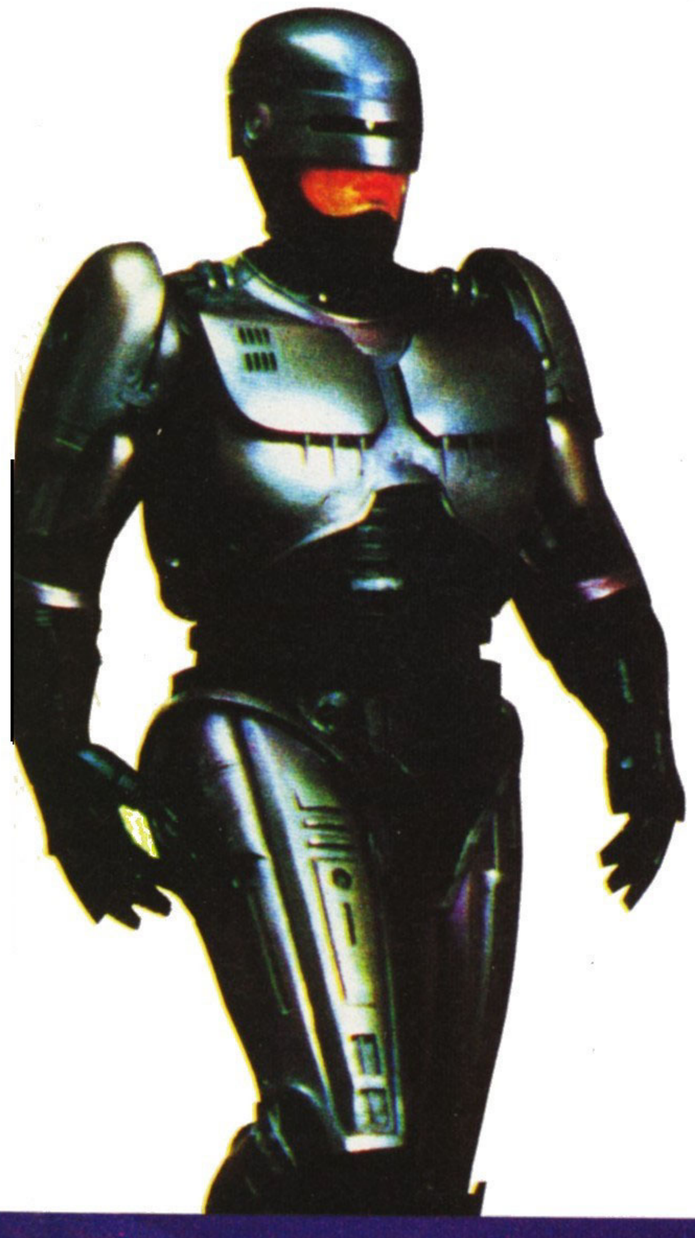
Sur la planète Eternia, Skeletor faisait régner la terreur.
Prisonnière de l'infâme, la sorcière blanche était en pleurs.
La clé cosmique, dans un vortex temporel, s'étant égarée, le combat entre le bien et le mal pouvait commencer.
Le film se résume à une course poursuite, entre Musclor et Skeletor, entrecoupée de bagarres à coups d'épée et de lazer. Rien de bien original. D'autant que le scénario est assez incohérent, surtout vers la fin où l'on ne comprend pas très bien comment Musclor et ses alliés arrivent à vaincre le méchant Skeletor dans son propre château. Mais bon, il fallait que la morale soit sauve et que le film se termine, même si pour ce faire, on prend le spectateur pour un simple d'esprit. Pas étonnant alors que la sauce ne monte pas, qu'on ait l'impression de s'être fait anarquer. Tout le reste est à l'avenant, la mise en scène est d'une platitude affligeante, et Dolf Lungren perd le peu de crédibilité qu'il avait acquise dans Rocky IV. Seuls, les décors et les costumes sauvent ce film de la catastrophe. L'idée de s'inspirer des jouets MATTEL et du dessin animé était pourtant bonne, sortir



un jeu sur micro (voir la critique du soft un peu plus loin) en même temps était génial, mais à trop vouloir tirer sur la ficelle, elle finit par se rompre.
Pas d'accord ? ... Vos insultes sont les bienvenues. Ecrivez-nous.



Les jouets Mattel bien plus amusants que le film.



ROBOCOP

A Détroit, dans un futur proche, un flic plein d'avenir, se fait atomiser par un gang de tueurs psychopates qu'il tentait d'arrêter. Des restes de sa carcasse carbonisée, des spécialistes en cybernétique vont faire un androïde d'acier et de latex.
Pour ses créateurs, ROBOCOP n'est qu'une machine, un super-flic travaillant 24 heures sur 24, insensible aux balles et aux sentiments humains. Mais sous la carapace de métal, quelques cellules nerveuses perdurent encore et la mémoire reprend ses droits. Doué d'un corps invisible, l'ancien flic, devenu machine, va se lancer dans une vaste opération de nettoyage. Tel un Monsieur Propre de la justice, il lessive ses assassins et javélise à grands coups de lazer les petits malfrats. Mais ROBOCOP va aussi s'attaquer aux racines du mal, à tous ceux qui sous le couvert de la respectabilité se livrent à la corruption et aux meurtres sur commande. La créature va se retourner contre ses créateurs. Car ce sont eux, ceux qui détiennent les rênes du pouvoir, les politiciens, les spécialistes en tout genre qui pour assouvir leur volonté de pouvoir et leur insatiable appétit d'argent font régner un climat de terreur et de guerre civile.
Croisement subtil entre Frankestein et Terminator, ROBOCOP cache derrière son extrême violence et son manichéïsme frustre une critique acerbe et grinçante de l'Amérique reaganienne. Mis en scène par Paul Verhoeven (ce souvenir du fascinant "La chair et le sang"), ce film interprété par Peter Weller et Nancy Allen (Carrie, 1941, Pulsions etc...) a été sélectionné pour le festival du film fantastique d'Avoriaz et je vous parie que c'est lui qui va gagner.
Sortie prévue le 25 janvier

LES MEILLEURS AU MONDE

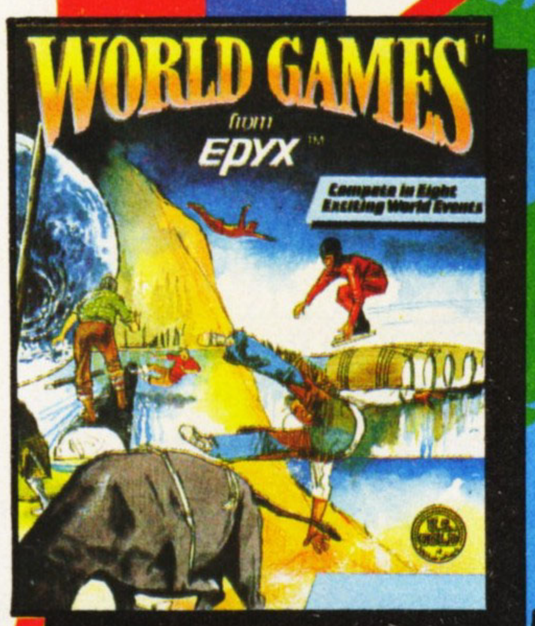
DEUX SUPERBES COMPILATIONS DES MEILLEURS JEUX AU MONDE, REALISEES PAR LES MEILLEURS PRODUCTEURS DE LOGICIELS AU MONDE.

POUR AMSTRAD

epyx®

POUR AMSTRAD

COMPILATION DE 4 JEUX.

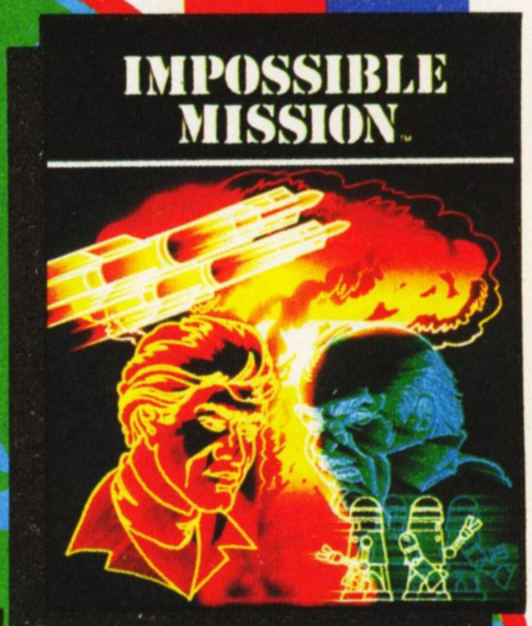


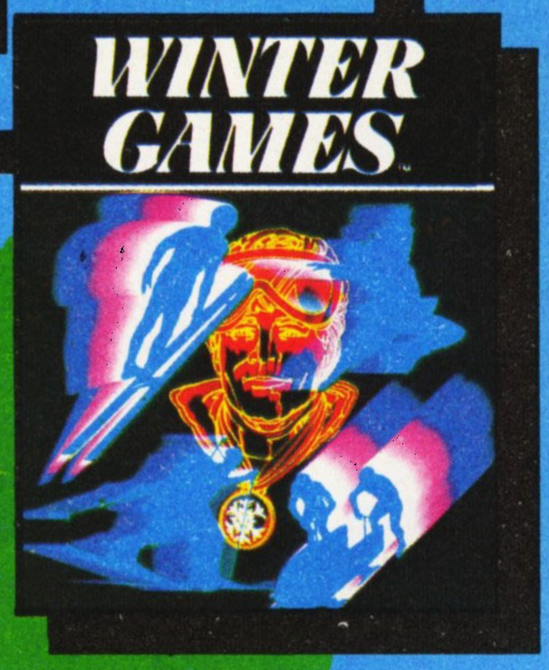
WORLD GAMES

Une competition internationale d'épreuves sportives, y compris le plongeon d'une falaise, le sumo, le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en palins a glace, et autres.

IMPOSSIBLE MISSION

La menace : L'anéantissement nucléaire. La mission : parvenir au centre de contrôle du savant fou, Elvin, et déchiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai, Agent 4125, votre monde n'existera plus.





WINTER GAMES

Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposees), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.



SUPER CYCLE

Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de neufs d'acier pour surmonter ce défi de course sur une motocyclette super rapide.

POUR P.C.

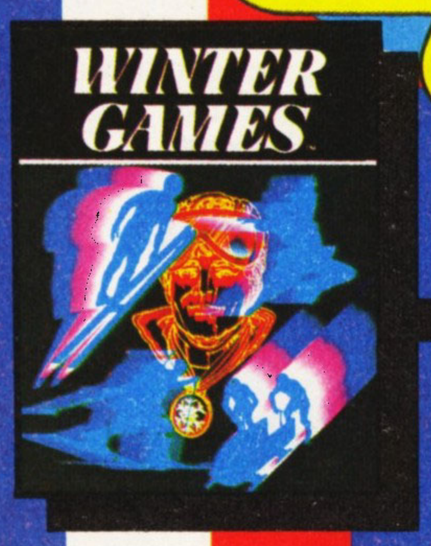
epyx®

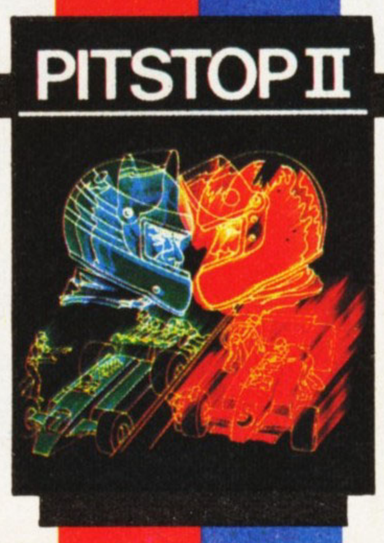
POUR P.C.

COMPILATION DE 3 JEUX.

WINTER GAMES

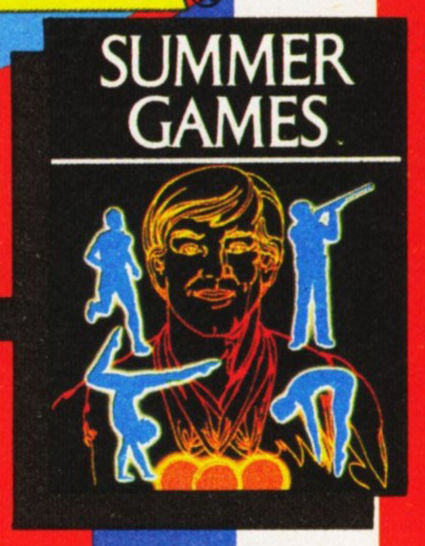
Une collection passionnante d'épreuves spectaculaires réunissant le patinage artistique (figures libres et imposées), le bobsled, le saut à ski et le biathlon.





PITSTOP II

Action sans arrêt – vous conduisez à toute vitesse, dans une course d'autos avec 6 circuits et facilités entières d'incidents etc.



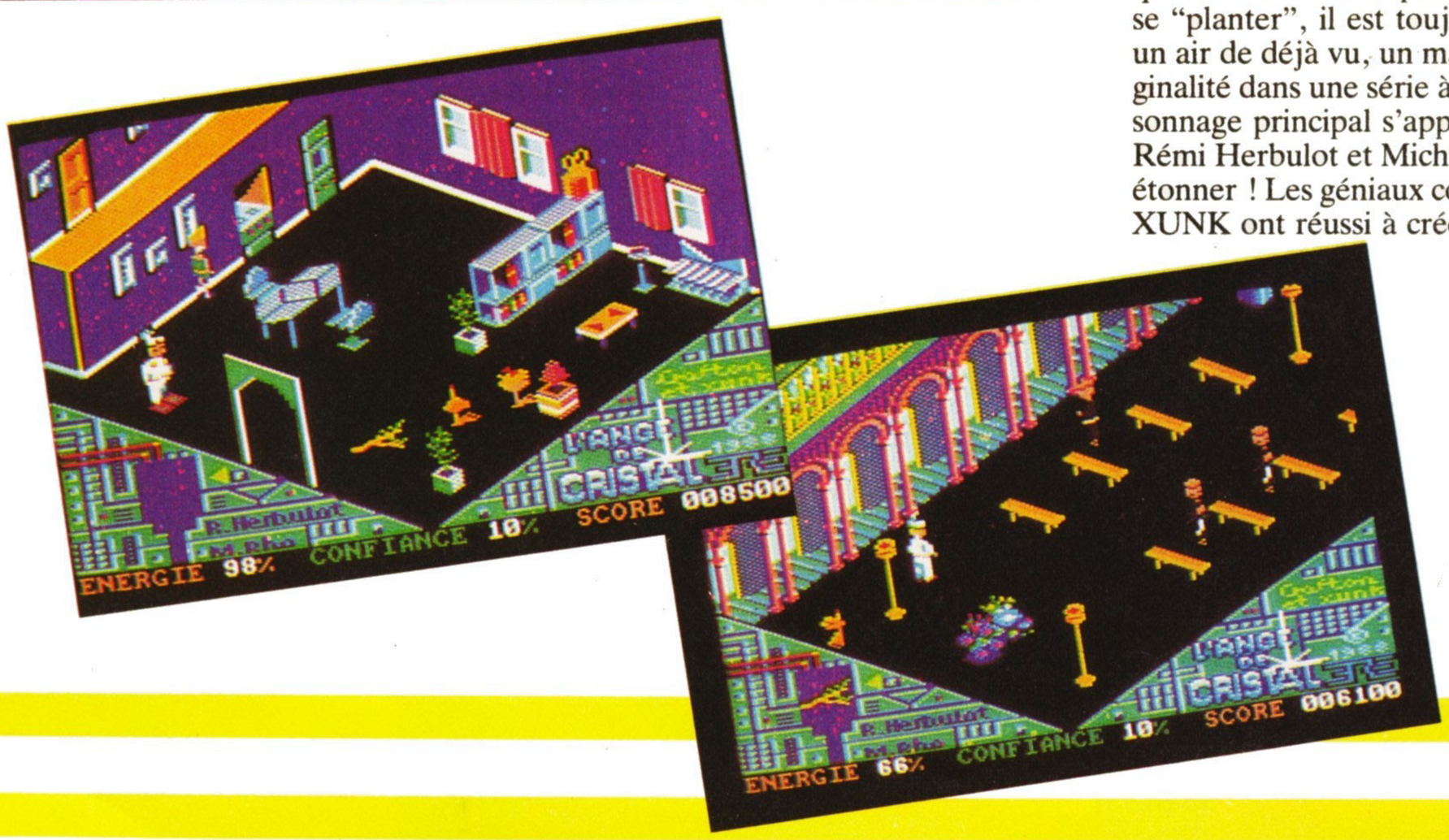
SUMMER GAMES

Une combination d'abilité et d'endurance : vous devez maîtriser les epreuves du saut à la perche, plongeon, sprint de 100 mètres, cours à relais, gymnastique, et natation.

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

TEMOIGNAGE D'UN PASSIONNE





Pourquoi est-il bien stipulé sur la jaquette de l'ANGE DE CRISTAL qu'il s'agit d'une aventure de Crafton & Xunk ?

Parce qu'il s'agit de la suite d'un logiciel de renommée, de très grande renommée, de renommée européenne, mondiale, intergalactique ! ! Vous l'avez compris l'ANGE DE CRISTAL est la suite de CRAFTON & XUNK, et il se trouve que ce dernier est un soft tout simplement génial que j'ai, comme vous et d'autres milliers de joueurs, A-DO-RE !

CRAFTON & XUNK a fait un véritable carton sur CPC. Ce jeu s'est imposé comme un standard du style arcades-aventure ; un genre de logiciel où le joueur vit une aventure grâce à un personnage dont il peut entièrement contrôler les mouvements et les actions dans un univers en trois dimensions. Avec EDEN BLUES, autre jeu d'ERE INFORMATIQUE sorti quelques semaines auparavant, CRAFTON est apparu comme le signe d'une production de qualité chez les éditeurs français.

CRAFTON & XUNK est un jeu coloré reprenant le principe des logiciels de ULTIMATE, un éditeur anglais, qui, en 1985, avait rencontré un énorme succès avec ses ALIEN 8 et KNIGHT LORE.

Nous étions alors habitués à jouer dans la langue de Shakespeare et la plupart des hits étaient anglais. CRAFTON & XUNK renverse la vapeur : distribué Outre-Manche par PSS sous le nom de GET DEXTER, son succès y sera plus grand et plus long qu'en France. Les anglais découvrent avec GET DEXTER, qui restera de longs mois en tête des "charts", la qualité et l'originalité de la production française.

J'ai l'air d'encenser ERE INFORMATIQUE, mais j'ai véritablement l'impression que CRAFTON & XUNK constitue un tournant décisif dans la production ludique sur micro-ordinateur en France.

Tout cela pour dire qu'il va être dur de faire mieux que CRAFTON. Après un tel logiciel, il ne faut pas se "planter", il est toujours décevant de rencontrer un air de déjà vu, un manque de nouveauté et d'originalité dans une série à épisodes (sauf quand le personnage principal s'appelle Emmanuelle). Eh bien, Rémi Herbulot et Michel Rho n'ont pas fini de nous étonner ! Les géniaux concepteurs de CRAFTON & XUNK ont réussi à créer un second épisode encore

plus captivant et passionnant que le premier. L'ANGE DE CRISTAL s'annonce comme un très grand hit, la nouvelle aventure de CRAFTON et son podocéphale est un véritable plaisir ludique.
Ok, ceci dit, voyons maintenant de plus près l'ANGE DE CRISTAL ; et comme je ne vais pas cesser de comparer les deux logiciels, je parlerai de CRAFTON pour CRAFTON & XUNK, le premier épisode paru en 1986, et de l'ANGE pour l'ANGE DE CRISTAL, le deuxième et dernier épisode jusqu'à présent.
"Comment ça ? Il ne va pas délirer ? Il ne va pas dire plein de bêtises dans son test comme le fait Olivier Zythoun ?"
Réponse : Ben, à vrai dire j'hésite un peu. Vous voyez un jeu comme l'ANGE, la suite de CRAFTON est un jeu-culte tout comme ELITE, par exemple, dans un autre registre.
J'pourrais dire :
Salut, c'est Crafton,
et moi c'est Xunk,
je suis chargé de mission
et moi chasseur de punk...
Les deux personnages de la saga : Crafton le héros et Xunk le podocéphale, un cerveau juché sur un pied sauteur. Initialement, Crafton pouvait siffler et rappeler Xunk, dans l'ANGE, il peut aussi demander au podocéphale de lui apporter un objet se trouvant à sa portée.
Dans CRAFTON, les deux héros devaient reconstituer un code secret, détenu par huit savants, pour rendre son indépendance à XUL-3, planète d'un lointain système solaire.
Dans l'ANGE, ils devront percer les secrets de KEF, une autre planète habitée par les Stiffiens et les Swapis.
Nouveauté non-négligeable, une forme de dialogue est désormais possible avec les Swapis. Ces autochtones, peu hostiles mais méfiants, sont fanas de troc. A leur contact, s'affichera dans une bulle l'objet proposé en échange de celui que vous portez.
C'est en gagnant leur confiance que vous aurez une chance d'accéder à Antinès, forteresse mystérieuse dont vous percerez bien le secret.
Mais je vous en ai déjà trop dit. Sachez que le scénario est original (pour une fois), l'histoire bien amenée et une rapide lecture de la notice vous enseignera le but de votre mission.
Passons aux détails amusants, qui font tout le charme et l'originalité de l'ANGE comme d'autres faisaient déjà celui de CRAFTON (les chaises qui tournent, le ventilateur décapiteur, les infirmières un peu collantes, etc).
Si vous désirez être bien accueilli dans une maison Swapi, n'oubliez pas de mettre les patins. Très réussi, vous pouvez déterrer les carottes d'un jardin potager.
Si les cabines de régénération de CRAFTON ont disparu, les prises d'électricité, dans l'ANGE, vous requinqueront.
On peut maintenant jeter un objet et même se servir d'un pistolet-laser. Enfin, quelques recommandations pour éviter les bleus et les hematomes : faites attention quand vous montez sur les bancs de l'abbaye. Ne secouez pas trop fort les arbres exotiques. Ne vous approchez pas trop du bord de l'esplanade, vous risquez une chute mortelle.
Mais je parle, je parle, je n'arriverai plus à m'arrêter. En fait, je voudrais vous laisser le plaisir de découvrir ce jeu fabuleux, les surprises sont aussi nombreuses que les innovations. Les auteurs ont créé ce logiciel en y mettant beaucoup de notes d'humour et c'est très agréable.
Vous pouvez acheter l'ANGE DE CRISTAL les yeux fermés, c'est Robby qui vous le dit et je vous jure que je n'ai pas d'actions chez ERE INFORMATIQUE. Sans conteste, un futur hit, un jeu èd'anthologie !
Androïde Robby au rapport.



Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	17,5/20
Note :	90 %

***L'ANGE DE CRISTAL** édité par ERE INFORMATIQUE.*
K7 : 150 F TTC, disk : 220 F TTC.





Une altercation se produit entre le bourreau et un prêtre. Nous en profitons pour filer à la suèdoise, comme on dit chez nous. Acceptant de dormir à la belle étoile, je reprends la route. Nous dirigeant, tout en admirant les formidables scrollings, nous arrivons près d'une ruine. Mon guide est de plus en plus effrayé. Je grimpe les escaliers de la tour espérant voir les lumières de la forteresse, où j'ai laissé ma bien-aimée et son père. Tout à coup, un râle suivi d'un rire inhumain me tire de mes rêveries. Redescendant, toujours et encore d'un doigt, les marches de l'escalier, je m'aperçois de la disparition de mon guide. Il va falloir continuer seul, au milieu de ce paysage sauvage et hostile, ma quête de la cassette et de son voleur. Que de rencontres et de combats en perspective…

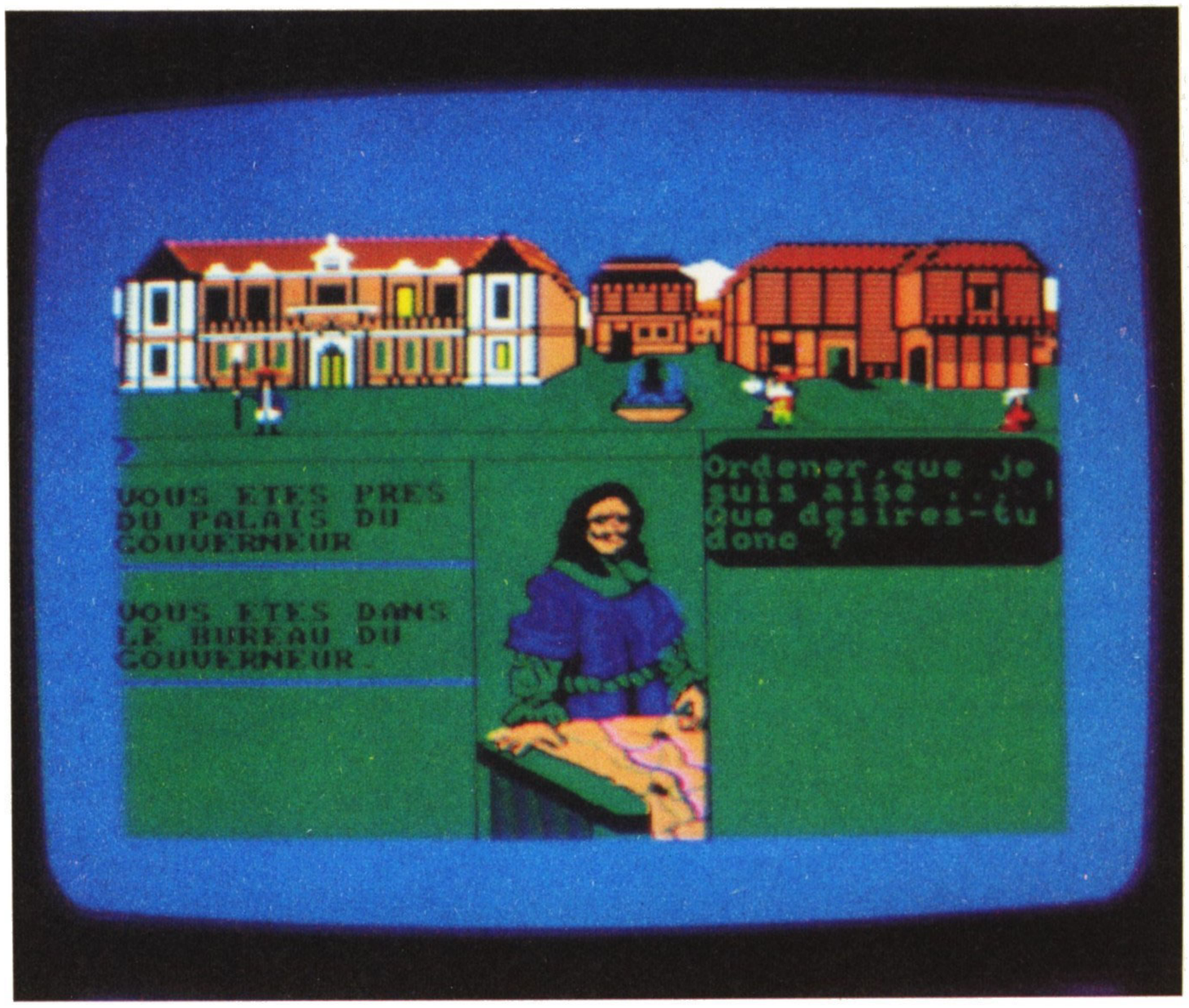
Résumer un roman de presque cinq cents pages, sur une disquette trois pouces, n'est pas chose facile. Surtout si on y inclut, comme Loriciels des graphismes fort réussis, des scrollings fluides, criants de vérité. Mission accomplie. Ce qui est, par contre, très gênant, c'est que le héros du livre s'en tire beaucoup mieux que celui du soft (destinée oblige).

Transposer un texte en images, peut déranger le lecteur, qui a déjà visualisé les paysages ou les personnages décrits par l'auteur. On se retrouve dans la situation du spectateur regardant un film, dont il aurait déjà lu le scénario. Mais la beauté et l'animation font complètement oublier cela, d'autant que l'intérêt est ici renforcé par la possibilité de modifier le déroulement de l'histoire. De plus, jouer le rôle du héros peut inciter à la lecture du livre.

Vous dirigez votre personnage grâce à un français qui, s'il est moins riche que celui du père Totor, n'en est pas moins varié.

Cette forme classique, que beaucoup de joueurs aiment, est rendue encore plus accessible, par la redéfinition du pavé numérique, mélangeant la richesse du texte à la rapidité d'exécution. Ce jeu reste avant tout un jeu d'aventure, avec ou sans Victor Hugo, réunissant pour notre bonheur, des graphismes de qualité et un scénario très fouillé. Il est fourni avec une cassette audio de Han d'Islande en feuilleton, tel qu'il a été diffusé sur France Culture. Les plus fans de l'histoire peuvent toujours se reporter au livre réédité dans la collection Folio.

Lipfy.



HAN D'ISLANDE édité par LORICIELS. Disk : 239 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice : non-founie (pré-série)	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/lovely :	
Total :	**16/20**

80 %

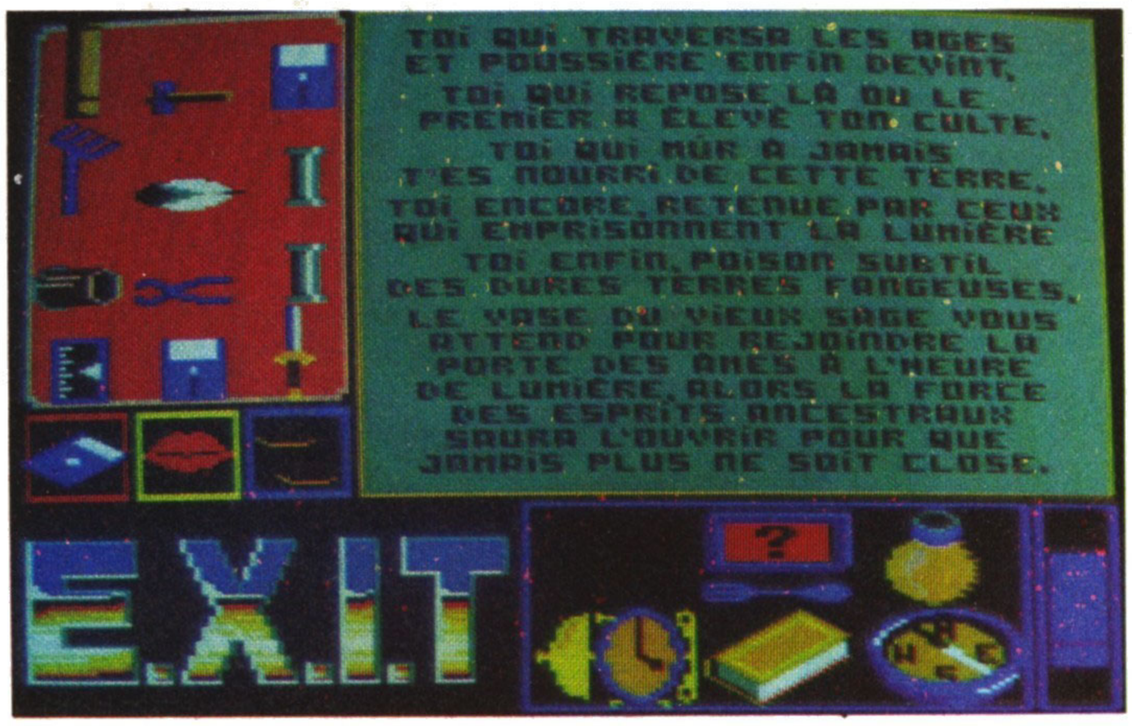
PAR ICI LA SORTIE ! !





Mais quelle galère !!!
Où suis-je ? Que faut-il faire ? Comment le faire ? Autant de questions que se pose le héros d'EXIT, autant de questions que se pose le joueur devant l'écran de son CPC après avoir chargé ce jeu d'aventure.
Volontairement, les auteurs n'ont laissé que très peu d'explications au joueur, c'est à lui de comprendre, à lui de se débrouiller tout comme une bonne soeur, larguée en pleine forêt amazonienne à la veille de Noël, serait obligée de le faire.
La première image d'EXIT, une capsule spatiale, vous laisse imaginer les choses les plus farfelues quant à votre provenance... Huitième passager d'un lourd vaisseau de l'espace décimé par un monstre aux multiples prothèses dentaires ? Ultime rescapé d'une guerre thermo-nucléaire globale ? Voyageur égaré sur la spatio-route MARS-URANUS ?
Le jeu ne le dit pas, toujours est-il que vous êtes dans un endroit que vous ne connaissez absolument pas, que votre capsule a l'air d'en avoir pris un coup du côté des générateurs de plutonium enrichi, et que vous êtes là, tout seul, ahuri.
Ahuri, oui, car EXIT ne se donne pas au premier venu. Et c'est assez excitant, d'autant plus que le grand soin apporté à la conception de ce jeu pousse le joueur à aller plus loin, beaucoup plus loin.

Quand on connaît les excellents jeux d'aventure de UBI SOFT, on n'est pas trop surpris par la qualité de sa dernière production. Le genre de la maison c'est d'offrir des graphismes les plus soignés possible : ceux d'EXIT sont tout simplement superbes !
Les jeux d'aventure classiques nous avaient habitués aux analyseurs syntaxiques qui permettent au joueur de dialoguer avec l'ordinateur en lui donnant des ordres. Les jeux d'UBI SOFT ont apporté le "dialogue icônique", où l'utilisateur choisit sur une bande d'icônes, représentant diverses actions, celle qu'il veut effectuer. Cela a l'avantage de réduire au maximum le nombre de touches (du clavier) à utiliser et même, de pouvoir jouer au joystick. EXIT reprend ce principe d'extrême simplicité. Ainsi le joueur ne se retrouve pas coincé par un analyseur syntaxique vicieux. Le concept né avec ZOMBI permet au joueur de ce concentrer entièrement sur l'aventure.
La fenêtre principale est celle des lieux. La fenêtre rouge à gauche représente le contenu de votre sac-à-dos. En dessous, l'icône disquette vous servira pour vos sauvegardes. Une autre représente une bouche grâce à laquelle vous pourrez alimenter votre héros. Enfin, la dernière icône symbolise deux empreintes de pas permettant de basculer le mode déplacement. La validation des choix se fait avec la touche COPY. Une très grande simplicité d'utilisation pour un plus





grand confort de jeu. En bas à droite se trouve l'indicateur de votre forme physique. Une dernière fenêtre, vide, ne révèlera que plus tard son utilité. Ce n'est pas une flêche que vous déplacez à l'écran, mais une petite main. Cette même main avec laquelle vous pourrez saisir des objets pour les placer sur la fenêtre sac-à-dos. Cette même main qui pianote, quand, impatiente, elle attend que le joueur sorte d'un intense moment de réflexion ; génial ! !

Puisque vous ne connaissez rien d'EXIT, la première des envies est de le découvrir en se baladant dans son monde étrange et magnifique.

N'ayez aucune crainte, ce n'est pas ici le genre de jeu dans lequel on meurt à tous les coins de pages-écrans. Inutile de faire des sauvegardes à chaque nouvelle image qui s'affiche sur votre écran. Je me demande même s'il est possible de mourir dans ce jeu ? ! En tout cas, j'ai passé des heures et des heures à jouer avec plaisir sans avoir à pester contre le vice des auteurs. Le mystère et le suspens sont diaboliquement bien dosés.

On est pratiquement obligé de progresser dans ce jeu. Et pourtant, les débuts paraissent ardus. Lorsque l'on fait le tour des lieux (suivez le guide), on s'aperçoit de deux choses : la planète que nous visitons est vraiment étrange et complètement déserte de toute vie... humanoïde du moins. Ensuite, le mode de déplacement est bizarre, il est assez difficile de faire un plan... mais ce n'est pas ce qui surprend le plus. Non, car la grosse et agréable surprise vient "des arcades". Dans six lieux, vous trouverez une colonne surmontée d'un objet en or ; c'est la porte d'accès à un jeu d'arcades. Un jeu qui pourrait presque être commercialisé individuellement tellement il est original et bien réalisé. Cette phase d'arcades va permettre au héros d'avancer à pas de géant dans la compréhension de EXIT. Ce jeu de tir à scrolling multi-directionnel permet en effet d'acquérir des éléments indispensables pour la poursuite de l'aventure. Il faudra toutefois en comprendre le fonctionnement. Je ne vous livre pas son secret ici car je vous fais confiance pour en trouver rapidement la clé.

En sortant vainqueur d'une phase d'arcades, la fenêtre bleue qui était vide jusqu'alors, est maintenant occupée par un objet dont il faudra aussi comprendre la fonctionnalité.

Cette partie arcades est une excellente idée, très bien exploitée ici. N'oubliez pas le guide, SVP...

Je voudrais vous dévoiler le moins de choses possibles pour que vous ayez le plaisir de progresser vous-mêmes Toutefois, je vous recommande de vous attaquer d'emblée aux six séances d'arcades ; celles-ci résolues, vous comprendrez beaucoup plus de choses.

Soyez patient, prenez le temps d'admirer les superbes images dont certaines sont agrémentées d'animations



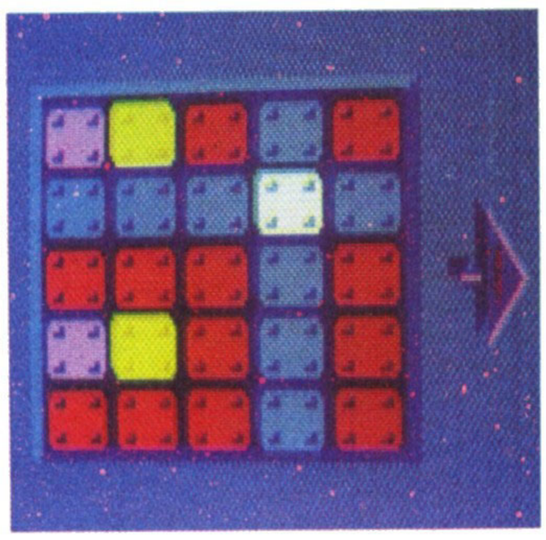
fort sympathiques. Tenez, faites CAT (pour obtenir le catalogue de la disquette) sur la face A, même là ils ont fait fort.

Je le répète, je le dis bien haut et FORT : EXIT est un jeu d'aventure complétement génial. Ses deux auteurs, BRICE RIVE et LAURENT BOUCHER signent là une réalisation exceptionnelle augurant de futurs titres encore meilleurs.

Espérons que ce logiciel connaîtra la carrière européenne et mondiale qu'il mérite. Il y a peu de choses à traduire dans ce jeu essentiellement graphique, pour que nos voisins d'Outre-Manche-Rhin-Atlantique (rayez les mentions inutiles) puissent s'éclater sur leur CPC ou toutes autres bécanes (ST ou CBM) sur lesquelles j'exige que ce jeu soit adapté ! ! !

Tout comme j'exige que vous lâchiez cette revue pour courir acheter EXIT, un hit incontesté et qui devrait le rester longtemps.

R.O.B.B.Y



EXIT, édité et distribué par UBI SOFT, 195 F en disc.

Graphisme :	4/4
Son :	1/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note : 17/20	

85 %

S

HISTOIRE DES ÉQUIPES

PÉNALTYS

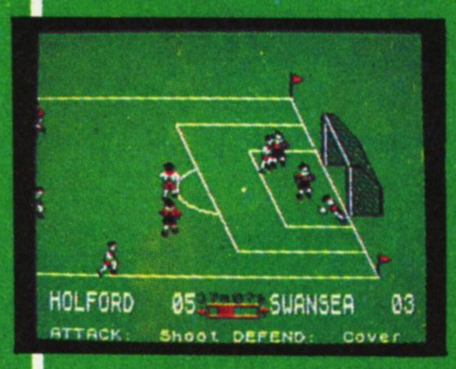
LA SIMULATION DE FOOTBALL LA PLUS PASSIONNANTE JUSQU'À PRÉSENT

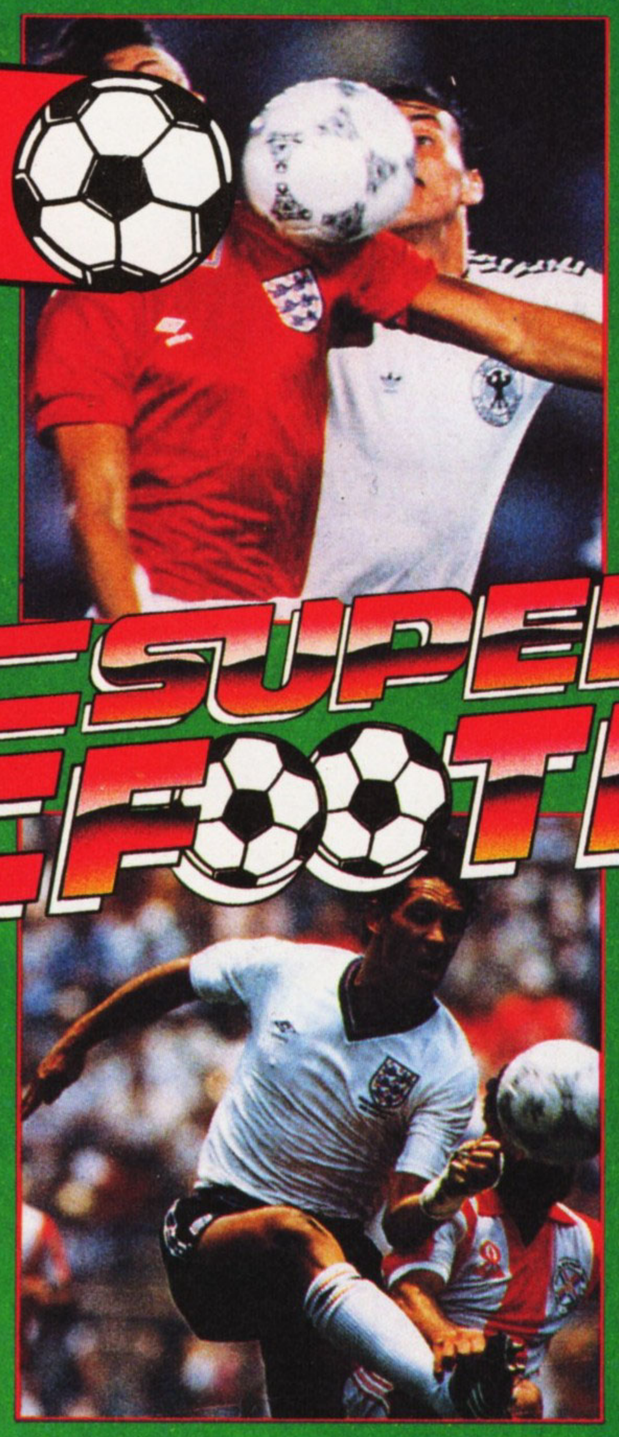
BUTS POUR

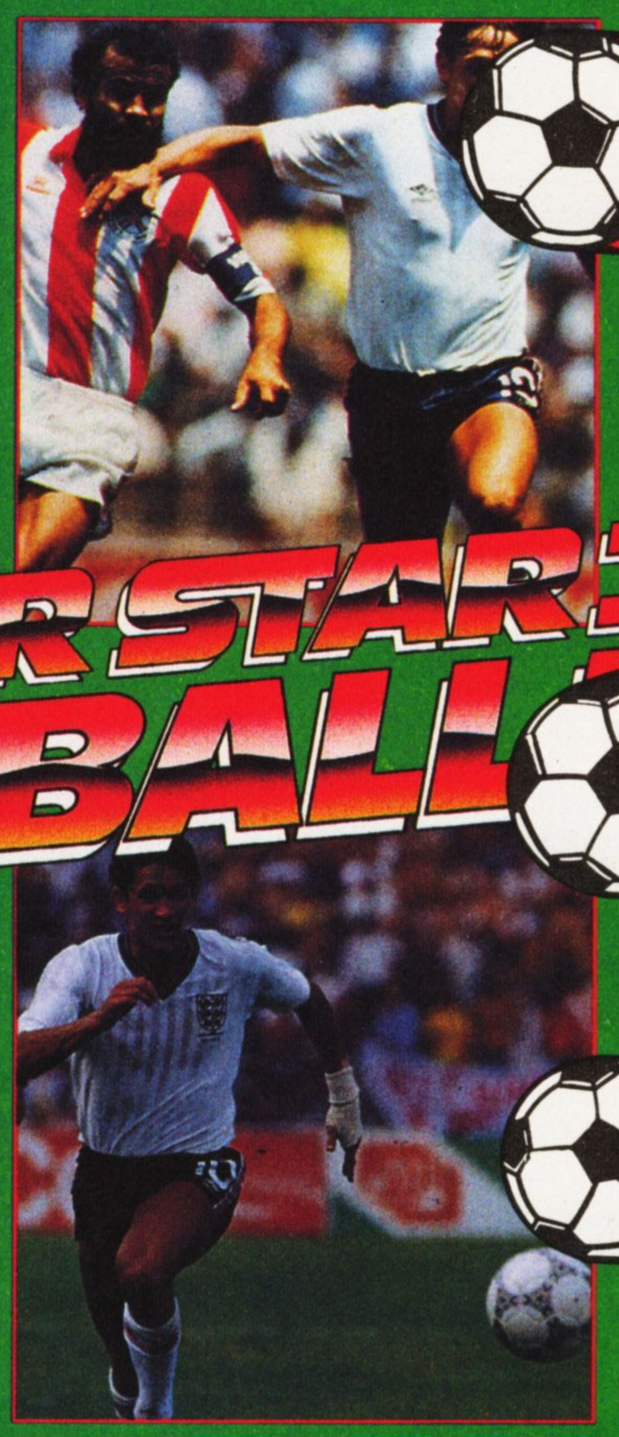
ECHANGEZ DES JOUEURS

MATCHS À L'EXTERIEUR

LA COUPE DU MONDE







SUPERSTAR FOOTBALL

CHAMPION DE LA LIGUE

DÉFAITES

RECRUTEZ DES JOUEURS

VICTOIRES

La simulation de football la plus passionnante jusqu'à present! Passes, dribbles, blessures – SUPERSTAR FOOTBALL contient tout le réalisme et l'énthousiasme du vrai football , combinant les exigences intenses de la direction et l'entraînement d'une équipe avec les talents nécessaires pour être un Buteur 'Star'! C'est votre équipe et votre but est d'en faire quelque chose digne du championnat .....

BUTS CONTRE

AMSTRAD
CASSETTE ET DISQUE
(VERSION FRANCAISE)

ATARI ST
DISQUE

SPECTRUM
CASSETTE

CBM 64/128
CASSETTE ET DISQUE

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



NORTH STAR
(L'ETOILE DU NORD)

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

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

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



Images de la version Amstrad.



"D'EN DEHORS DE CE MONDE...

...A LA BATAILLE POUR CE MONDE.!"



Images de la version CBM 64/128.

VENOM™ STRIKES BACK

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

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

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

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

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

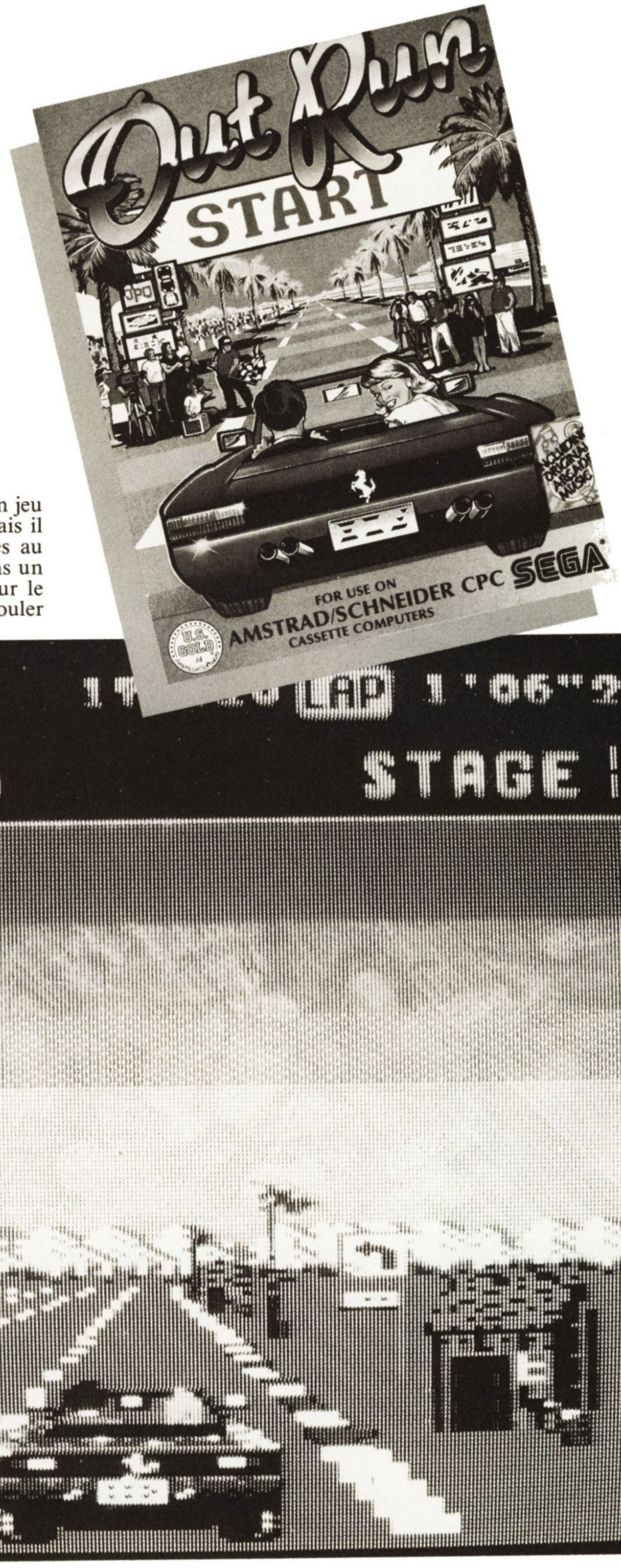
GREMLIN

UN MONDE DE DIFFERENCE AVEC LES AUTRES LOGICIELS!

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

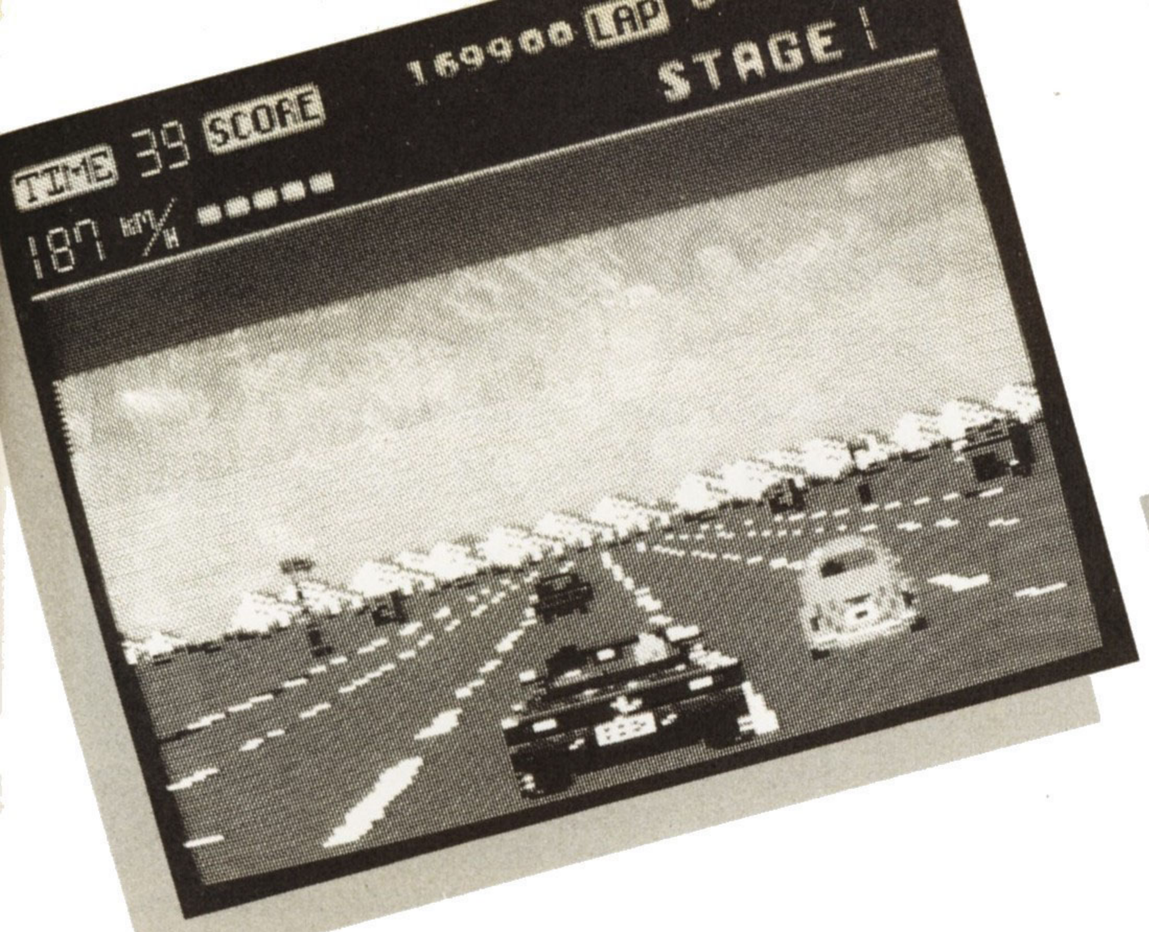
ON THE ROAD AGAIN...

Yeap man. I'm on the road again. Et pas dans n'importe quelle caisse, s'il vous plaît. Une Ferrari Testarossa, le genre de chignole qui monte à 300 km/h sans problème. Faut dire que c'est pas vraiment mon genre non plus de freiner dans un virage. Pour qui tu me prends, p'tit gars ? J'suis un pro moi, pas un père tranquille de la deuche !



Ok, Ok, c'est pas vraiment une Ferrari, c'est un jeu d'arcades dont je vous cause, OUT RUN. Mais il est tellement bien fait qu'on s'y croirait. T'es au départ. Tu dois arriver au bout de l'étape dans un temps limité : par exemple 1 minute 20 pour le premier parcours. Pour réussir, t'as intérêt à rouler

SOFTS A LA UNE





à fond, moyenne minimum 220 km/h. Pour ça, il faut assurer un max, que même Prost il aurait l'air d'un rigolo. Et attention, au bout d'un moment, y' a plein de voitures et de camions à éviter, et c'est pas vraiment facile. Et gare aux arbres qui bordent la route, aux maisons. Enfin bref, bloque le champignon à fond et garde les yeux grands ouverts pour éviter tous les obstacles. Et si jamais tu arrives à te traîner à la fin de l'étape, respire pas trop vite, il en reste encore 14.

Si ça te branche, les jeux d'arcades OUT RUN sont présents dans toutes les salles dignes de ce nom et dans la plupart des troquets pas trop miteux. Même à Amstrad Expo cette année, y avait OUT RUN, alors hein. Si tu cherches, tu trouves. Si tu vois pas la bécane mais quinze mecs agglutinés quelque part, t'as trouvé aussi, c'est bien OUT RUN. Et OUT RUN en arcades, c'est exactement comme dans la réalité : ça va tellement vite que j'ai toujours le réflexe de me recoiffer quand j'accélère. La musique est carrément sublime, la vitesse fabuleuse et les graphismes somptueux. C'est d'ailleurs la machine d'arcades la plus vendue au monde et celle qui rapporte le plus d'argent aux propriétaires qui en installe une. C'est simplement génial; t'es déjà accro mais t'es fauché ? T'as un CPC chez toi ? Un 6128 ? Parfait, sauf que US GOLD vient d'adapter le jeu uniquement en cassette (la disquette doit suivre). OK, on y va ?

Ah ouais je sais, les cassettes, c'est long à charger. D'autant plus que chaque fois que tu atteins une nouvelle étape, il faut la trouver sur la bande et la charger. Et des étapes, y'en a 15, alors on n'est pas sorti de l'auberge. Mais le pire c'est qu'US GOLD, pour protéger son soft, a volontairement altérer la qualité de l'enregistrement. Résultat, les pirates ont du mal à copier. Inconvénient annexe : les joueurs qui sortent plus de 100 francs pour l'original ont du mal à jouer. Ca nous a demandé une journée et demi, deux magnétophones différents, 43 tentatives et trois crises de nerfs pour réussir (Authentique. Ca c'est du vécu, coco). Et encore n'avons-nous réussi qu'en chargeant une partie du programme avec un magnéto et les pistes avec une autre. Bref. Si vous voulez un avis désintéressé, attendez que la disquette sorte pour l'acheter. Et puis lisez aussi ce qui suit, ça vous fera peut-être faire des économies...

Une fois le jeu chargé (Voir plus haut. J'insiste peut-être beaucoup, mais ça défoule : encore trois heures ce matin pour réussir à jouer), nous avons sur l'écran une superbe Ferrari Testarossa. Un monstre qui va à toute vitesse. Tiens, je vais te montrer... Heu, qui devrait rouler à toute vitesse. Visiblement, les programmeurs d'US GOLD devaient être fatigués quand ils ont pondu ça : l'animation est archi-lente. Saccadée en plus. Et alors que le compteur frise les deux cents kilomètres heure, on avance d'un centimètre à la seconde... La piste est de la même couleur que les côtés, juste une bande blanche pour les séparer. Les arbres sur le bord avancent par saccades et, ô bug, ils emmènent avec eux une partie du ciel. Si les couleurs sont harmonieusement choisies, les décors sont quelconques, les maisons ressemblent plus à des taches de peinture. Bref. N'insistons pas, la coupe est pleine. L'intérêt de la course contre la montre reste bien sûr présent, mais il s'émousse bien vite, vu la lenteur asthmatique du jeu. On est sensé rouler à fond et on est en face d'un grand-père qui rentre du marché sur son tracteur...La voiture répond relativement bien aux commandes du joystick, c'est quand même ça de gagné.

Quoique par moment, elle a une fâcheuse tendance à s'oublier un peu. Un bon point quand même, les musiques (super) du jeu d'arcades, sont fournies avec le jeu sur une cassette audio.

Ah, j'oubliais de parler des bruitages. J'en connais certains qui auraient d'ailleurs sûrement préféré que je n'en parle pas. Y'en a pas. Que dalle. Pas un Vroum-vroum. Même pas un Vroooooooom. Juste un Bip-Bip quand vous dérapez. Et je rigole pas, ça fait "BIP-BIP-BIP". C'est tout. A croire que les ingénieurs de chez Ferrari ont inventé un moteur silencieux dans le plus grand secret ou que les gens d'US GOLD sont tous sourds (c'est pas une excuse: et Beethoven, alors, y faisait comment ?). Bref, je sens que je m'énerve de nouveau, il vaut mieux que je conclus.

OUT RUN sur CPC, c'est tout sauf une bonne adaptation du jeu d'arcades. Premier point. C'est tout sauf une bonne course de voiture. Deuxième point. C'est tout sauf un bon logiciel. Point final. Enfin, j'vais encore vous préciser une ou deux choses. D'abord, si je suis aussi intransigeant, c'est parce que cette adaptation est annoncée et attendue depuis très longtemps, à grand renfort de pubs. Ensuite, il existe déjà de bonnes adaptations à partir d'un jeu d'arcades vers un CPC. Pour n'en citer qu'un, ARKANOID. Donc, il était à coup sûr possible de faire un excellent OUT RUN sur CPC. Enfin, dans le magazine, vous allez trouver la critique de CRAZY CAR de Titus. L'intérêt de OUT RUN (version arcades, j'entends), lui manque, mais techniquement, le jeu est mille fois mieux programmé que OUT RUN CPC. Mille fois plus rapide surtout. En fait, le jeu idéal eut été CRAZY RUN (ou OUT CAR), qui aurait repris la programmation parfaite de CRAZY CAR et le scénario étapes, course contre la montre) de OUT RUN. OUT RUN en tout cas, c'est la très grosse déception du mois, mais l'importance et l'attente qu'il avait engendrées méritaient que nous en parlions en détail, non ?

Olivier Zythoun, qui vient de se faire un paquet d'ennemis mais qui, après tout, trouve qu'il ne faut pas exagérer.

Graphisme	:2/4
Son	:0/4
Animation	:1/4
Difficulté	:3/4
Richesse	:3/4
Scénario	:1/4
Ergonomie	:0/4
Notice	:2/4
Longévité	:1/4
Rhaa/Lovely	:0/4
Note	:7/20

35 %

OUT RUN édité par US GOLD.
K7 : 95 F TTC,
disk : 145 F TTC.
Disponible fin janvier.

SUPER-SKI

Frrroutchhh ! ! ! C'est parti, et attention c'est pas prêt de s'arrêter ! Combinaison bleue, bonnet idem et dossard rouge, voilà le premier concurrent qui s'élance pour l'épreuve du SLALOM, slalom tracé par l'illustrissime J.C.



QUI-LIT, (Si, si, je vous assure les mecs, il a rendu son album de coloriage hier à la bibli pour emprunter Mickey !), et qui comporte 164 portes, euh..., ou un peu moins, alternativement , rouges et bleues. Remarquez l'allure extrêmement décontractée de ce 1er concurrent, bras légèrement écartés, jambes itou, il dévale doucettement la piste numéro 1. Sait-il, ce peu-pressé, que d'autres concurrents attendent sur les pistes 2 et 3 ? Enfin, ceci nous donne largement le temps de passer une page de publicité ." G P 500 DE CHEZ MICROIDS, UNE COURSE DE MOTO A VOUS FAIRE OUBLIER VOS RIDES".
Merci Valérie. Je reprends l'antenne car le 2ème candidat apris son départ, et nous voyons tout de suite que les mains sont plus basses, les skis plus serrés, et qu'il va nettement plus vite. Le voici d'ailleurs en train de prendre une position encore plus basse, il baisse la tête et... fonce dans le premier spectateur sur le bord de la piste ! Il chute, il roule, il boule, et... il s'enfonce en forme de gros tas ! Je regarde sur mon récepteur de contrôle et je peux vous affirmer que, mais oui, il y a bien huit images différentes pour cette spectaculaire gamelle ! Le 3ème candidat, qui est un candidat, est à présent au départ. Il s'est aussitôt mis en position de recherche de vitesse et (en appuyant sur le bouton fire), effectue un écarté des bras et un jeté de genoux saisissant, dans un panache de neige fraîche , afin depasser la porte bleue. Ouuuuiii ! Celle-ci a vibré, mais le compteur de portes n'a infligé aucune pénalité. Est-ce la naissance d'un champion ? Le début d'une longue carrière ? Rien n'est moins sûr, car il reste encore la 2 ème manche et 3 autres épreuves pour gagner ce combiné polonais comportant leSLALOM GEANT, la DESCENTE et le SAUT. En attendant, Valérie, s'il vous plaît, une page en couleurs.
"QUAD DE CHEZ MICROIDS, UNE SIMULATION DE BUGGY A VOUS FAIRE PERDRE LE GRAS DU BIDE !".
Merci Valérie pour cette page toute en finesse et suivons à présent le dernier compétiteur de la 3ème épreuve : la DESCENTE. Top ! D'un coup de rein rageur, le concurrent numéro 9 s'est arraché ! Immédiatement en position de l'œuf, la première bosse le fait décoller ! Tout en contrôlant sa position aérienne, il s'est penché sur le côté. On aperçoit l'ombre







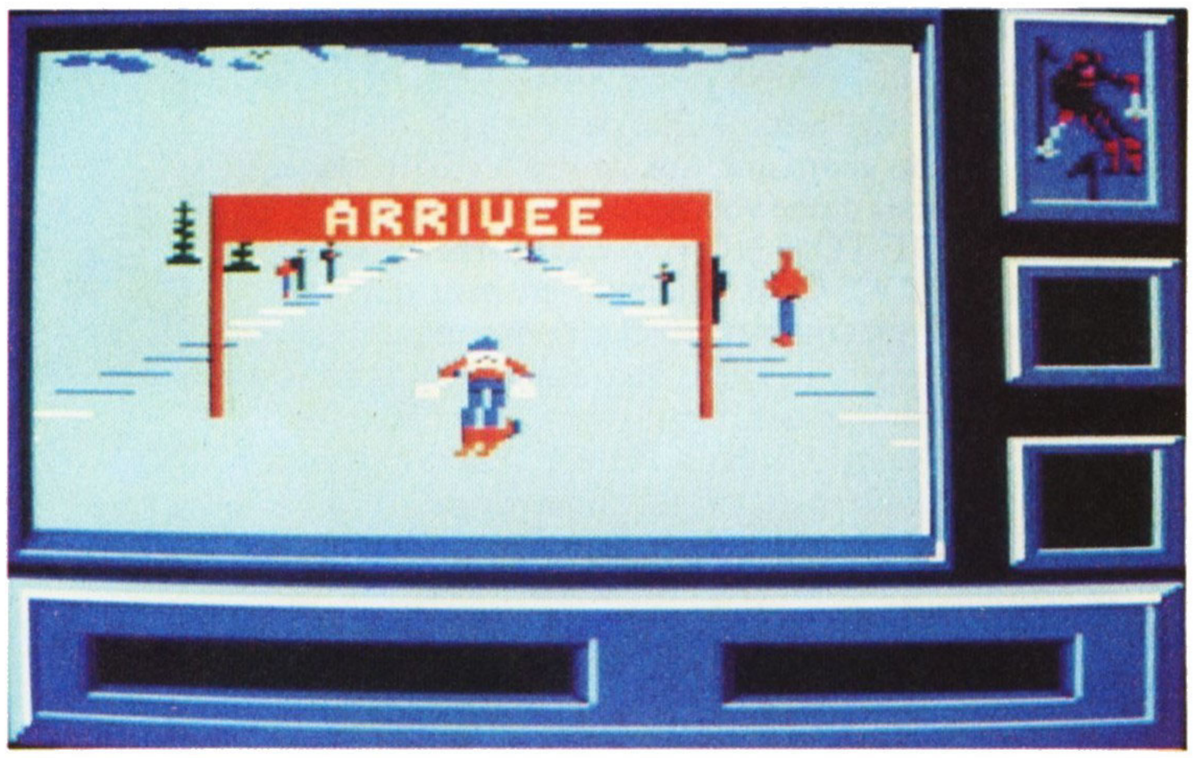


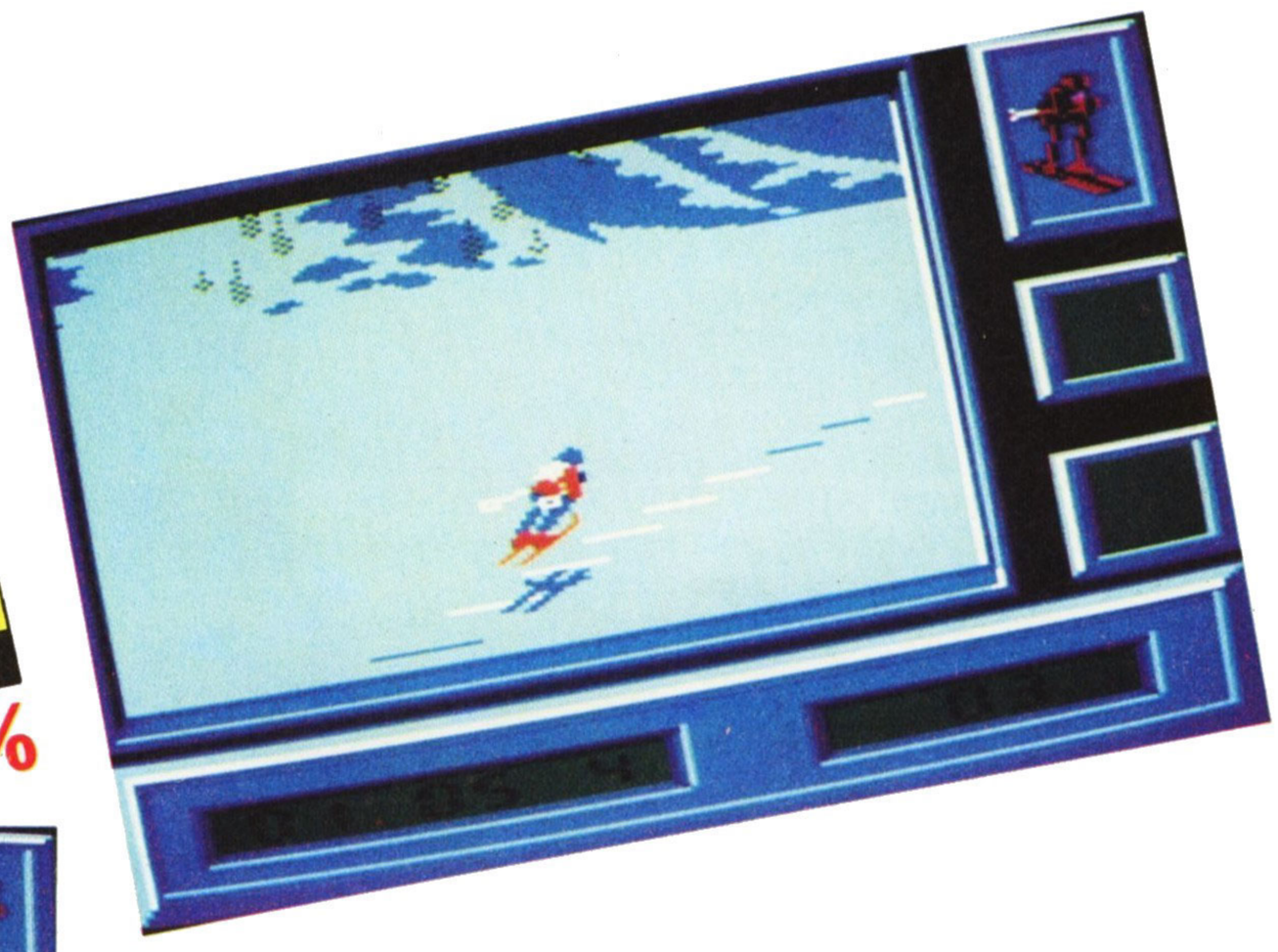
mouvante de ses skis sur la piste. Impressionnant, cet envol décrocheur d'estomac qui finit dans une gerbe de poudreuse ! Il faut pourtant garder la piste et passer entre les banderoles. On voit défiler les spectateurs et des bonhommes de neige à une vitesse effroyable, mais, attention, ilfaut redresser, car il y a un ... trop tard ! Notre favori s'estemplafonné un sapin et termine en boule de neige ! Bonjour les étoiles ! Oh ! Douceuh nuit... Oh, tendreuh nuit... Si ça continue, nous allons être bientôt obligé de rendre l'antenne faute de participants !
J'entends les officiels annoncer la dernière épreuve au grand tremplin. Voici le premier qui s'avance, et 3 secondes plus tard, il est dans les airs. C'est un avion ? Non ! C'est un oiseau ? Non ! C'est J.C. QUILIT , le champion ! On annonce 65,50 m avec 60 de pénalité pour une réception hasardeuse (c'est vrai, il manquait les petits fours !). J.C S'IOU-PLAIT, un mot en direct. Que pensez vous de ces épreuves ? : "EUH,..Je suis MEILLEUR d'avoir gagné, et que Ça va super vite (salut la gerbe). Avec 25 positions différentes pour skier, j'espère faire FOIS, la prochaine MIEUX ! Merci, J.C., bonne lecture et un dernier mot de Valérie pour conclure :
"SUPER SKI DE CHEZ MICROIDS, 4 EPREUVES RAPIDES A NE PAS TENTER L'ESTOMAC VIDE".

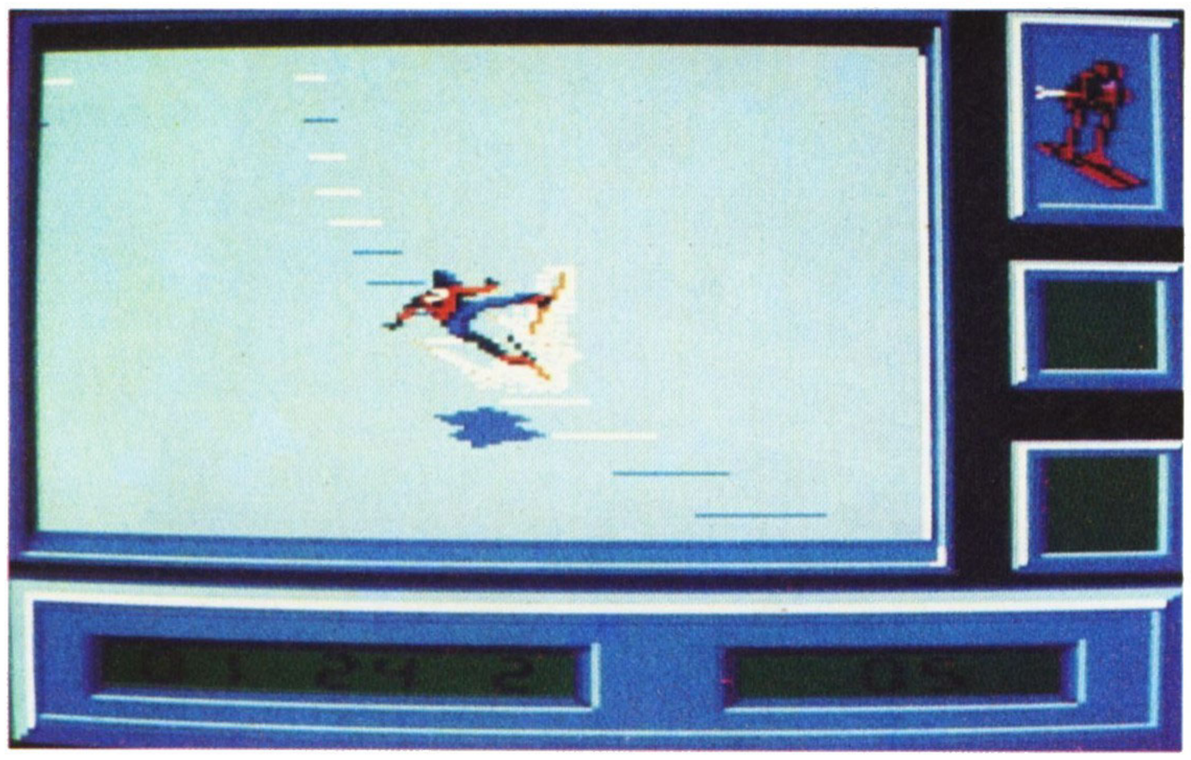
SUPER SKI édité par MICROIDS,

K7 : 150 F, disk : 198 F

ergonomie :	4/4
difficulté :	4/4
richesse :	3/4
son :	3/4
scénario :	3/4
notice :	4/4
graphisme :	4/4
râha/lovely :	14/20
Note :	**70 %**

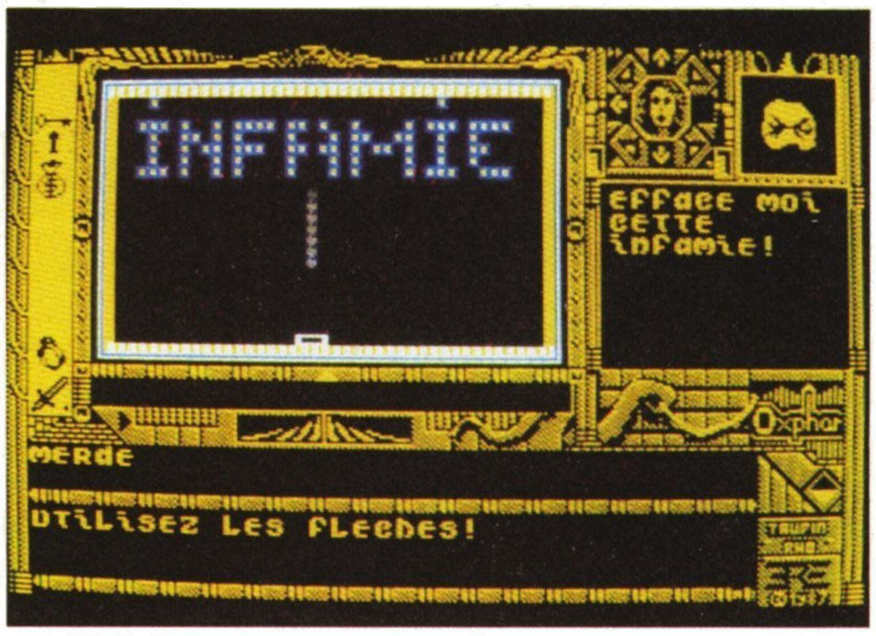






S

OXPHAR : UN VRAI RE-GAL !



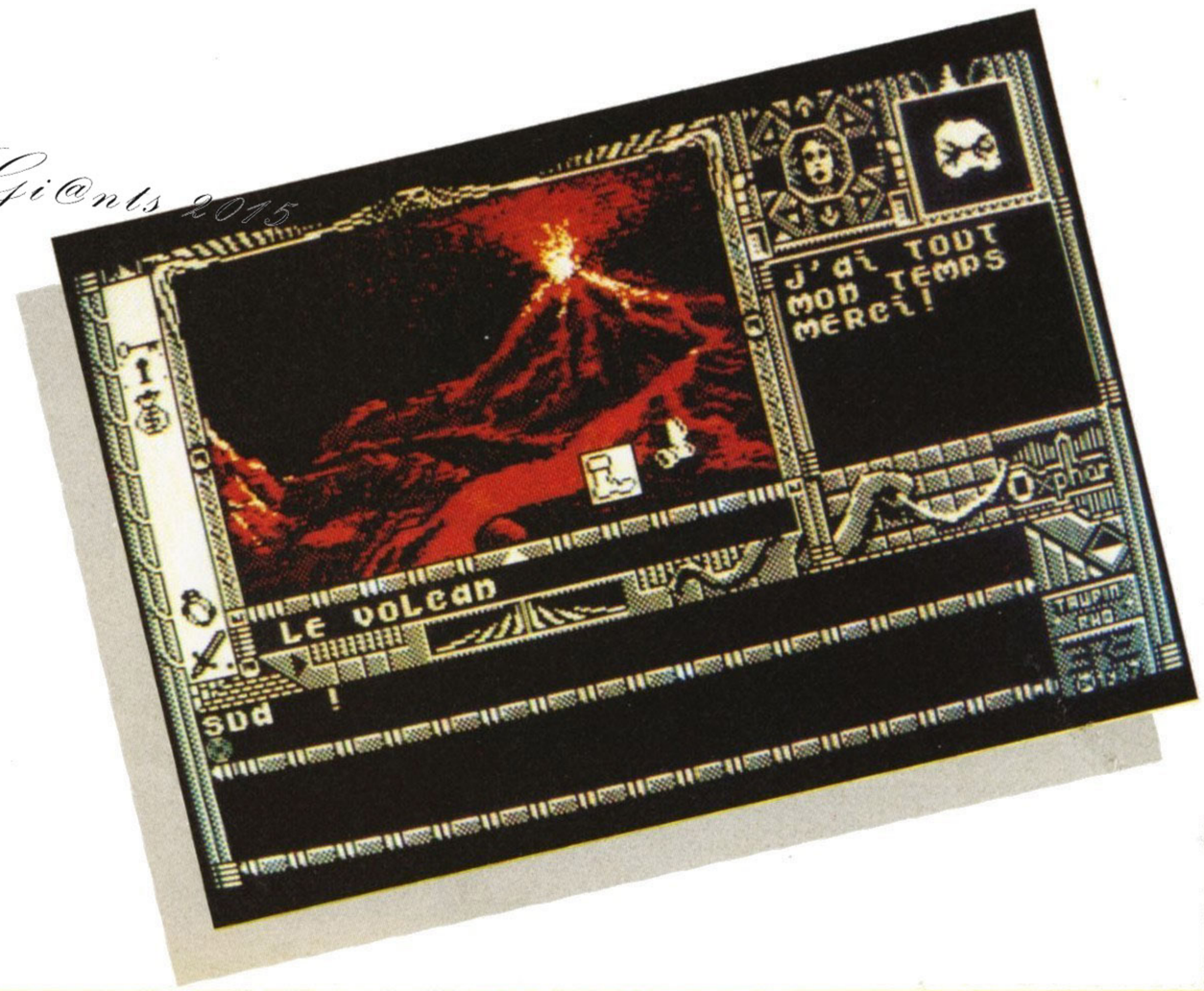


Depuis quelques temps, près des boulangeries, il y a une horrible cage attrape-fric, où trône un abominable volatile du genre ara, qui, toutes les 20 secondes se met à éructer d'une voix métallique haut-perchée : "QUEL EST TON NOM ? COMMENT-T-APPELLES-TU ?". C'est tellement crispant que pour un peu, on les filerait nos 5 balles dans c'te machine ! Mais elles seraient de celles qu'on achète dans toutes les bonnes armureries... Tu me suis, Bill ? Sûr, Joe ! Vous comprendrez alors aisément l'émoi qui saisit mon âme délicate, quand une affreuse petite chose en forme de visage fripé, vint, 5 secondes après le chargement d'OXPHAR , me coasser aux naseaux : "JE-M'APPELLE-GAL-MAITRE-DU-JEU - QUEL-EST-TON-NOM ?". Le seul mot qui parvint à mon esprit troublé fut : "CONNARD". Mal m'en prit ! L'écran s'effaça et le mot "INFAMIE", apparut dans la fenêtre graphique, suivi du commentaire ironique de GAL : "SERS-TOI-DES-FLECHES-DU -CURSEUR-POUR-EFFACER-CETTE-INFAMIE !". En appuyant sur lesdites touches, apparut alors, non point un balai, mais une de ces fameuses barres à casse-briques du paléolithique inférieur, et ce n'est qu'au bout de 6 minutes après avoir cassé toutes les briques du mot INFAMIE, que je repris enfin le contrôle de mon micro ! Et ensuite, qu'a fait le GAL ? (ou "café grand-mère" si vous préférez), eh bien cette affreuse tête d'ALIEN en train de se manger le nez, m'a redemandé : "COMMENT-T'APPELLES-TU ?" J'ai décidé d'être un peu plus... courtois, et j'ai tapé "AIDE". "TON IGNORANCE EST MA JOUISSANCE", m'a répondu l'Ignoble ! Un conseil, commencez humble dans ce jeu !

Bon, ravalons notre salive, notre colère et notre fierté (sans rendre notre petit déjeuner pour autant), et recommençons. Je tapai "...", ce qu'il fallait et enfin le jeu commença, pour mon très grand plaisir. "VA-CHERCHER-LA-PIERRE-DU BONHEUR" OK ! J'y vas. Je parviens au guichet automatique, prend un hameçon, un couteau, évite le Dragon et campe près de l'Etang GWENFAR. GAL, à cet instant, consent à m'octroyer un indice. Je pêche alors un gigantesque poisson et GAENA apparaît. Le SERMENT DU JEU DE DO scelle mon destin et ma quête commence.

Le ROX, créature de pierre, le nain GALCUC, les deux lutins BOCK et BACK, ce dernier étant d'équerre (cette plaisanterie est aussi un indice !), la sorcière BALBA, la Reine dévêtue , la femme sans mémoire, voilà autant de rencontres, réalistes et ambigues qui seront autant de puzzles à résoudre. Au delà du jeu d'aventure classique, on s'aperçoit vite que le scénario est autrement plus cohérent, consistant, poétique et adulte. Rien d'étonnant à cela quand on sait qu'OXPHAR, est aussi une pièce de théâtre, créée en avril 87



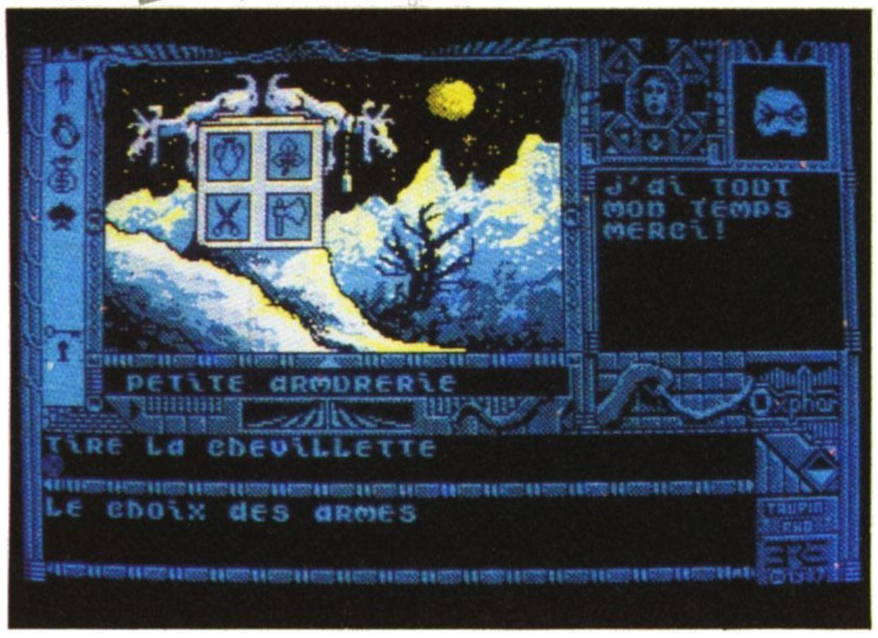


Scan by Gi@nts 2015

SOFTS A LA UNE







par la "Cie de la MANICLE" au Havre, qu'on pourra peut-être voir à la Villette. (2 places gratuites sont offertes avec l'achat du soft, gardez-les !). Les objets possédés sont stockés sous forme d'icônes dans une fenêtre à gauche de l'image principale. Vous pouvez les déposer autre part dans le jeu, pour symboliser une action.

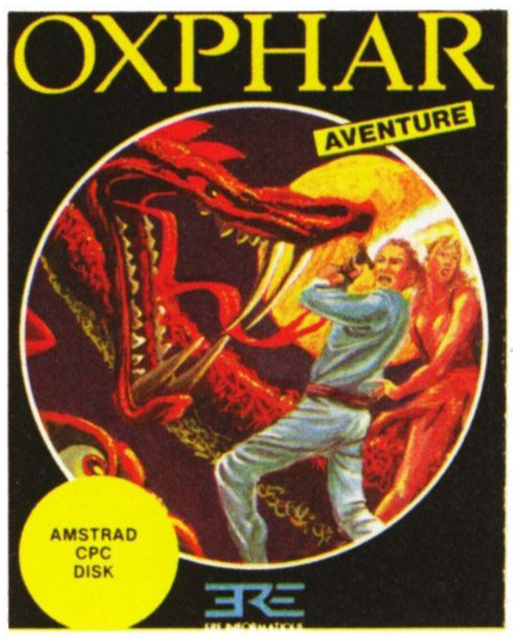
On pourra regretter une certaine raideur de l'analyseur syntaxique, par exemple vous ne pourrez pas couper ou ouvrir le ventre du poisson, mais l'é..., (à vous de trouver !). Néanmoins, une fameuse initiative rattrape cette limitation gênante, puisque le programme demande dans certains cas si vous voulez bien lui donner un synonyme pour le mot qu'il n'a pas compris, mot qui fera ensuite partie de son vocabulaire. Il faut souligner la réussite évidente et essentielle du soft, le graphisme évocateur en 4 couleurs de Michel RHO, qui a fait des prodiges sur notre -CPC mon amour-, et qui confirme l'adage fameux des dessinateurs : "Mieux vaut faire faire génialement par un professionnel doué, ce qu'un amateur maladroit ferait médiocrement !

Achetez OXPHAR, vous y trouverez plaisir, humour et qualité, un vrai ré-GAL !

OXPHAR édité par ERE INFORMATIQUE, disk 220 F.







Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	17/20
Note :	**85 %**

OCEAN-M
AMSTRAD 1
org





Après l'énorme succès du film "PLATOON" (édité par RCA/ COLOMBIA) qui détient quatre "OSCAR", OCEAN vous propose l'adaptation du film en jeu vidéo pour votre micro-ordinateur.
PLATOON sera disponible pour vos AMSTRAD CPC à la fin janvier 88, vite procurez-vous ce superbe jeu et

GAGNEZ UN MAGNETOSCOPE AMSTRAD, UNE CHAINE ET DES JEUX OCEAN...

En répondant à ces questions

1 Dans le jeu PLATOON il y a 5 niveaux différents : nommez-les ?

2 Avec le jeu PLATOON est incluse une cassette audio : quel est le groupe qui interprète cette chanson ? Précisez également le nom du chanteur vedette.

3 Qui a écrit et dirigé le film PLATOON ?

4 Dans quel pays se situe l'action du film et du jeu PLATOON ?

5 Combien de soldats y a-t-il dans le film PLATOON qui se retrouvent également dans le jeu du même nom ?

6 Sitez 5 titres de jeux OCEAN qui ont été adaptés à partir d'un film ou d'un feuilleton ?

7 Comment s'appelle le directeur général d'OCEAN et d'IMAGINE en Angleterre ?

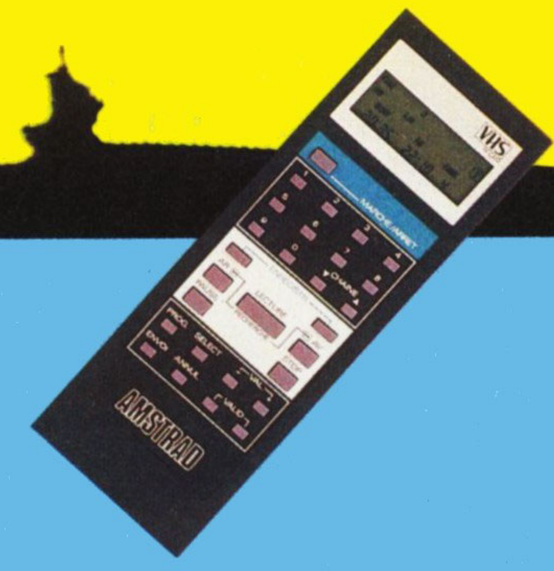
8 Où se situe le Siège Social d'OCEAN en Angleterre ?

ROMANIA
POUR CENT

sent



TOON





LES PRIX

1er PRIX : ***un magnétoscope AMSTRAD VCR 4800*** *avec télécommande*

2e PRIX : ***une chaîne AMSTRAD MS 45***

3e PRIX : ***10 jeux OCEAN***

4e AU 15e PRIX : ***2 jeux OCEAN***



LE REGLEMENT

Envoyez vos réponses uniquement sur carte postale.
Le tirage au sort aura lieu en présence d'un huissier ainsi que de représentants d'OCEAN et d'AMSTRAD 100 POUR CENT
Date limite de participation : ***28 février 1988***

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Département : ..... Ville : ..... Tél : .....

Mes réponses :

1

1er niveau : 2 6

2e niveau : 3 7

3e niveau : 4 8

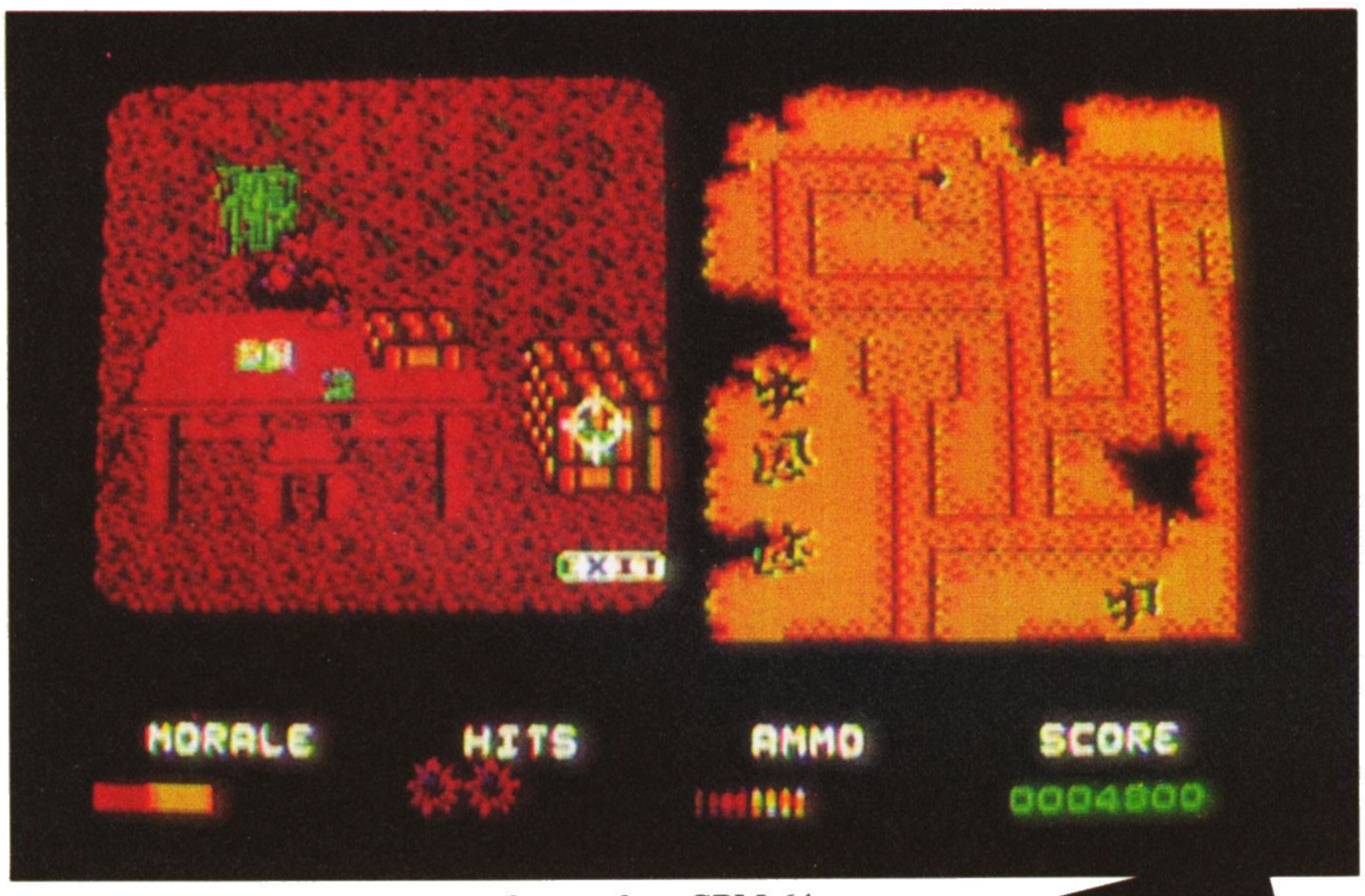
4e niveau : 5

5e niveau :

Si je gagne, je désire recevoir les jeux sur K7 ☐ DISK ☐

PLATOON





Toutes les photos sont des écrans Commodore CBM 64



Le monde du logiciel de jeu est en pleine folie. Folie qui coûte beaucoup d'argent et fait couler beaucoup d'encre.
A croire que les idées originales manquent aux éditeurs qui ont contracté, depuis longtemps déjà, le virus de l'adaptation.
Au début, ils y allaient doucement, pas trop à la fois ; on s'essayait dans la réplique d'un jeu d'arcades, on informatisait les aventures de tel héros de bandes dessinées.
Aujourd'hui on adapte à tour de bras et dans tous les sens : films à succès, dessins animés, bandes dessinées, séries télévisées, romans, légendes et Jean passe (où tu vas Jean ?).
Bref, c'est la course à l'adaptation et bientôt les éditeurs n'auront plus rien à accommoder. Na ! Bien fait pour eux ! En attendant, nous croulons sous des montagnes de softs plus ou moins bien réalisés, leur qualité dépendant de la rapidité avec laquelle a été transposée sur micro la dernière idée de plagiat d'un éditeur.
De plus, cela doit leur coûter un fric fou (les histoires de droits d'auteur, etc). Ils feraient mieux de le filer aux programmeurs indépendants en mal de moyens.
M'enfin... (tiens, ça aussi ça a été adapté !).
Heureusement que le CPC n'a que trois voies sonores, certains auraient été capables de retranscrire le dernier concert live de Mireille Mathieu en Chine.
Moi j'préfère les reproductions de jeux d'arcades.

Ceci dit, abordons le sujet qui nous préoccupe réellement sur cette page de ce somptueux magazine, avec ses somptueuses photos, son look d'enfer (et voilà Jean qui rapace..).
Mais oui, votre oeil d'experte (si, si, je suis sûr qu'une fille au moins lira cet article !) ne vous a pas trompé. Il s'agit bien de photos d'écrans d'un jeu pour COMMODORE 64 ! ! ! ! ! ! ! ! Horreur, infamie, déluge infernal et ma grand-mère en caleçon vert ! ! Qu'est-ce que ces photos viennent faire ici ?
Bon du calme, ne résiliez pas vos intentions d'abonnement avant d'avoir lu ce qui suit.
PLATOON le film est adapté, ou plus exactement était en cours d'adaptation lorsque nous avons eu l'idée de faire un concours avec US GOLD sur le logiciel PLATOON.
Well, le film, j'l'ai pas vu ; par contre le soft, je l'ai bel et bien vu, testé et joué. Mais j'allais pas commencer à vous baratiner, et jamais je ne vous baratinerai. On pensait avoir la version Amstrad avant le bouclage de ce premier numéro, malheureusement elle n'était pas disponible. Je suis donc allé chez US GOLD, jouer avec la version C64 pour me faire une idée.
Donc, les photos présentes sur cette page sont celles de la version COMMODORE, je tenais à vous les montrer pour que vous puissiez, vous aussi, vous faire une idée du jeu. Puis y'a un concours, pour ça d'ailleurs qu'il y a une page de pub juste à côté là.
Le jeu ? Ah oui, bin j'l'ai testé dans un cadre sympa, au 53ème étage de la tour Montparnasse, la nuit tombée, l'écran du moniteur contre la baie vitrée, superbe vue !
Pourquoi je ne vous en parle pas du jeu ? Parce que je ne veux pas me vautrer, ce soft est pas mal sur COMMODORE, très dur d'en venir à bout... Mais j'attends de recevoir la version Amstrad pour me prononcer, car d'une machine à l'autre, la différence peut être énorme. Espérons que le soft sera aussi bien que pour le C64 et nous aurons là un futur hit, c'est sûr.
Pour l'instant, wait and see you later brothers and sisters.

Brother Robby.

PLATOON

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

SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD

SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD





ocean

1986 Hemdale Film Corporation
All Rights Reserved

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

FROZARDA



FROZARDA : Votre belle enlevée. Un vampire sadique. Une belle-mère vraiment Belle-mère. Voilà l'ambiance. Alors prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter le piège éternel. **Le manoir du Comte FROZARDA.**

MARMELADE

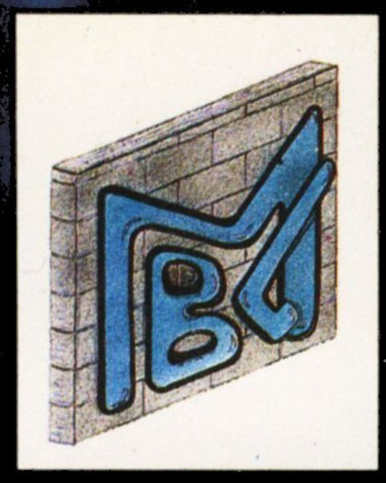


MARMELADE : Un détective en imper mastic, la clope au bec, sa femme toujours absente, c'est **S. MARLOW** la terreur des gangs ! L'aiderez-vous dans sa quête de la justice, et de l'ordre ?

RAT CONNECTION



RAT CONNECTION : Détective au doux museau. Un flair de chien, une patience de chat, une vue de rapace, une force de taureau, une mémoire d'éléphant, la ruse du renard : c'est vous ! dans **RAT CONNECTION.** Un RAT de la plus belle espèce.



DES SOFTS D'ENFER !...

gagnez de l'argent en créant un jeu !

Vous avez créé un jeu.
Vous désirez l'éditer sans problème.
Vous voulez gagner de l'argent avec ce programme.

MBC vous offre tout cela !

- Votre jeu est prêt à être édité sans avoir à le retoucher.
- Votre scénario est original, bien construit, bien développé.
- Votre jeu s'adresse aux AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 - ATARI 520 ST, 1040 ST et Compatibles PC.

Alors MBC vous offre 55 % des bénéfices de la vente*

Pour tous renseignements : ☎ 27.68.00.00 - M. FREZARD

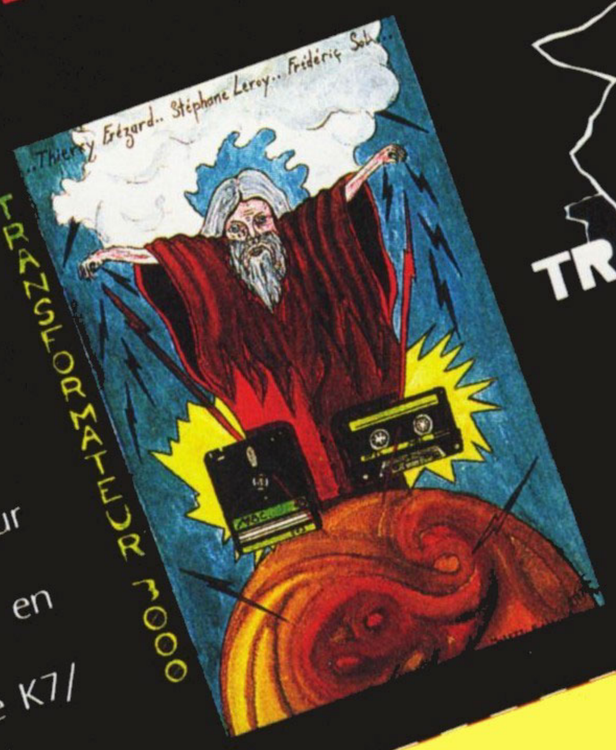
* Aux conditions régies par le contrat.

8 PROGRAMMES EN 1

TRANSFORMATEUR 3000

C'est le copieur des copieurs !
Il a tous les atouts :

- 99 % des protections K7 qui passent sur disquettes.
- Permet de visualiser et de modifier les ENTÊTES K7.
- Permet de visualiser les adresses des programmes/disquettes : c'est ENTÊTES DISQUE.
- TRANS DISQUE : qui transfert les fichiers standards de disques à K7.
- TRANS K7 : qui transfert les fichiers standards de K7 à disques.
- CHROMATON DISQUE : qui transfert les fichiers sans entête sur disque.
- CHROMATON K7 : qui transfert les fichiers sans entête sur K7 en format normal.
- DISCUTE : l'utilitaire disquette comprenant un archivage de K7/disques et un copieur Disquettes.
- TRANSFORM : qui passe les fichiers SPEEDLOCK K7/disques.



AMS 1/88

	K7	DISK
AMSTRAD FROZARDA	120 F T.T.C. ☐	190 F T.T.C. ☐
AMSTRAD MARMELADE	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
AMSTRAD RAT CONNECTION	100 F T.T.C. ☐	170 F T.T.C. ☐
TRANSFORMATEUR 3000		390 F T.T.C. ☐

ces prix s'entendent hors port : 10 F

Règlement :
☐ par chèque à l'ordre de MBC.
☐ à réception + 20 F.

Votre nom : .....

Adresse : ..... Code postal ..... Signature .....

Remplissez vite ce coupon et renvoyez-le à :

S.A.R.L. MBC
Institut de Développement
Rue de Louvroil
59330 HAUTMONT

S.A.R.L. au capital de 50.000 F - R.C.S. en cours

COURRIER DES LECTEURS



Chers lecteurs, notre journal a besoin de vous. N'hésitez pas, tous à vos claviers (les plumes et autres billes sont aussi tolérées). Toutes les rubriques vous sont ouvertes, pour peu que vous ayez un zest de malice ou d'humour. Nous voulons connaître vos pensées les plus profondes. Vos conseils seront toujours les bienvenus ainsi que vos souhaits (nouvelles rubriques, show en direct de Dorothée, strip-tease des grandes soeurs et autres). Pour les vraiment branchés micro, Sined le Barbare a même prévu une rubrique, où vous pourrez listinguer comme des malades ou bidouiller comme des tordus. Allons ne vous battez pas, y'en aura pour tout le monde. Mais l'important pour nous c'est de vous lire rapidement et d'apprendre de votre belle écriture, les avis et les questions que nos rubriques vous inspirent. Pour les avis de recherche, petites annonces cochonnes ou autres, reportez-vous aux quotidiens habituels de vos parents. J'en vois des qui copient, c'est pas beau ça. Allez et au plaisir de vous lire...

POUBELLE :: 100% DE HAINE



Plus incorruptibles qu'Eliot Ness, plus destructeurs que Rambo et Terminator réunis, les rédacteurs de la rubrique POUBELLE ont décidé de faire oeuvre de salubrité publique. Tous les mauvais softs, tous les jeux foireux seront impitoyablement descendus, mis en pièces, atomisés. "Pourquoi tant de haine ?" demande l'éditeur hypocrite ? "pour qu'on arrête de nous prendre pour des croco-dociles" répond le rédacteur...

ABONNE-TOI A

AMSTRAD

100 POUR CENT ACTUEL

TU VERRAS DU LOGICIEL...



PROFITE DE CETTE OFFRE DE LANCEMENT

1 AN :
11 NUMEROS,
190 F
AU LIEU DE 209 F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
VILLE : .....
CODE POSTAL : .....
SIGNATURE :

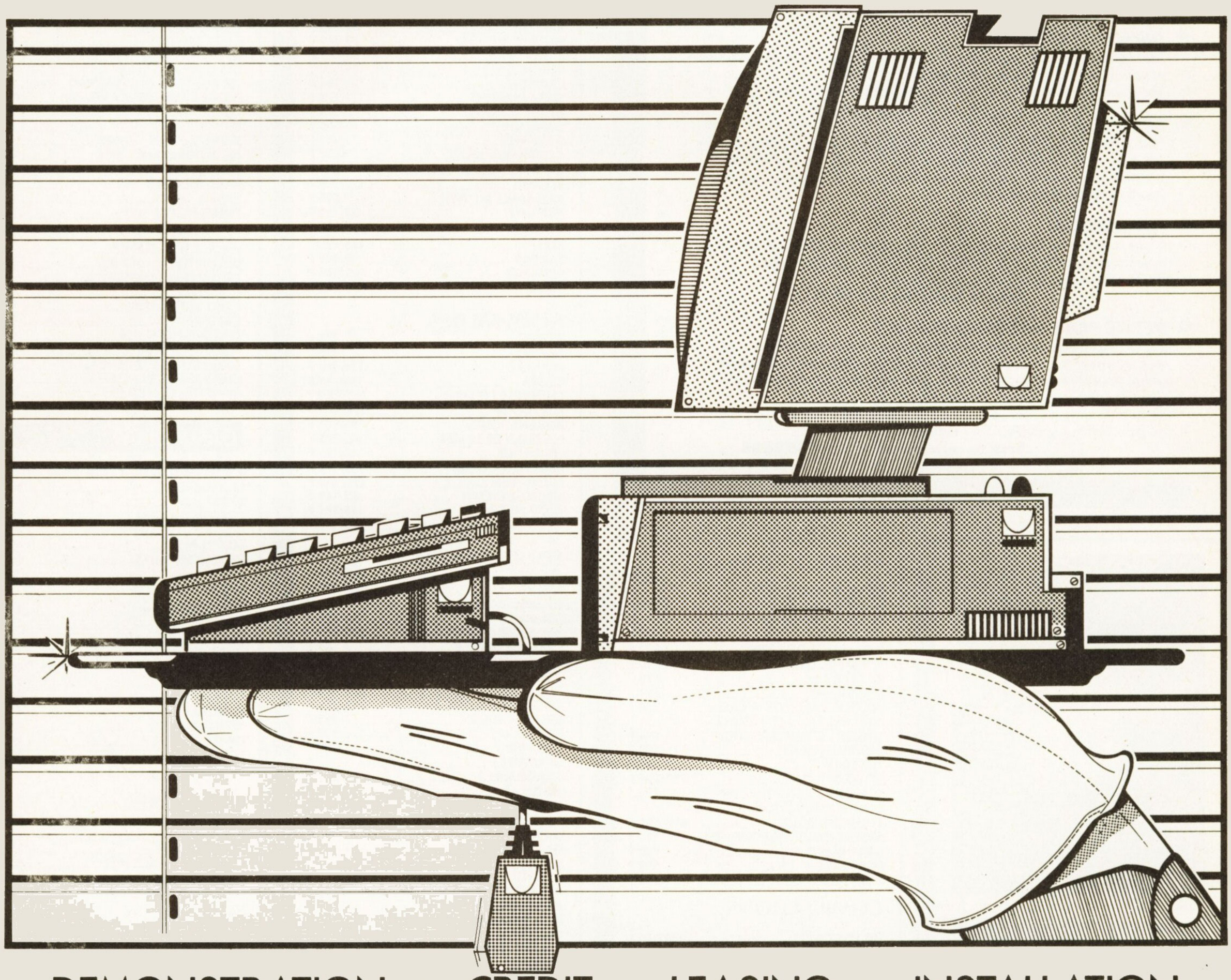
☐ *Chèque bancaire*
☐ *Chèque postal*

Chèque à libeller à l'ordre de **MEDIA SYSTEME EDITION**

DECOUPE OU RECOPIE CE BON, ET ENVOIE-LE A :
AMSTRAD 100 POUR CENT - **SERVICE ABONNEMENT**
53, avenue Lénine - 94250 GENTILLY

SERVICE!

Depuis 5 ans en micro familiale comme en informatique professionnelle, notre succès réside dans « le service » !



• DEMONSTRATION • CREDIT • LEASING • INSTALLATION •
• FORMATION • VENTE PAR CORRESPONDANCE • MAINTENANCE •
• SERVICE APRES-VENTE • COLLECTIVITES GRANDS COMPTES •

VIDEOSHOP
l'espace le plus micro de Paris

INTELCOM
l'espace professionnel de videoshop

ATTITUDES

5e ANNIVERSAIRE

VIDEOSHOP L'ESPACE

DEJA 5 ANS QUE L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS EXISTE !!!

VIDE SHOP

Du lundi au samedi de 9 h à 20 h.

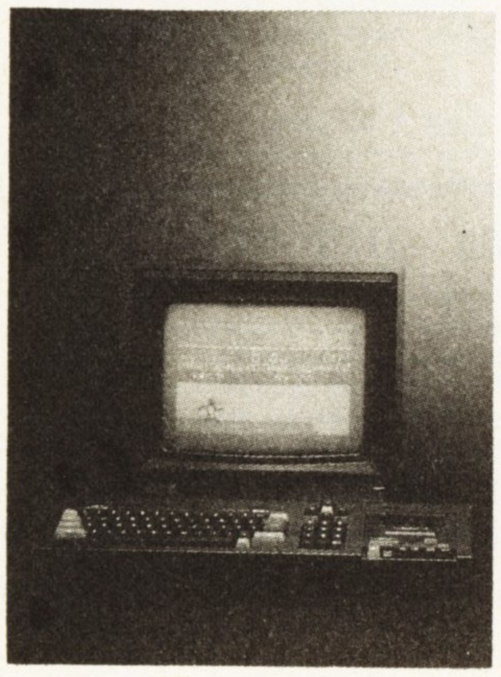
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

● ***DEMONSTRATION***
Tout le matériel ainsi que les périphériques que nous vous proposons sont en démonstration permanente.
Vous pouvez voir l'ensemble du matériel avant d'acheter.

● ***CREDIT***
Nos offres de crédit sont soigneusement étudiées en fonction de vos besoins. Si le crédit ne vous semble pas adapté, des facilités de paiement peuvent être accordées allant jusqu'à 6 mois sans intérêt (après acceptation du dossier).

● ***FORMATION***
Nous sommes en mesure, grâce à notre service spécialisé, de vous apporter des cours de formation sur diverses applications bureautiques, graphiques ou musicales.
Service formation : 45 38 71 00

● ***VENTE PAR CORRESPONDANCE***
La correspondance est un service à qui nous avons attribué volontairement une structure indépendante permettant de mieux gérer vos commandes, et de vous tenir informés rapidement sur d'éventuelles ruptures de stock.
Les expéditions se font sous 48 h par colis postal urgent (Logiciels), ou par SERNAM EXPRESS (Matériel).
Service correspondance : 45 38 98 88



GAMME CPC

Une gamme de micro-ordinateur dont la diffusion est unique en micro-informatique personnelle.

MATERIEL

464 MONOCHROME	1 990 F
464 COULEUR	2 990 F
6128 MONOCHROME	2 990 F
6128 COULEUR	3 990 F
SPECTUM +2	990 F

La gamme CPC et SPECTRUM est livré avec 6 jeux + 1 manette.

PROMOTIONS

CPC 464 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	2 290 F
CPC 6128 MONOCHROME + ADAPTATEUR PERITEL	3 290 F
CPC 6128 COULEUR + IMPRIMANTE DMP 2000	5 490 F

PERIPHERIQUES CPC

	C/D
LECTEUR JASMIN 5 1/4 + CABLE	1 990 F
LECTEUR DE DISK FDI	1 590 F
LECTEUR DDI	1 690 F
IMPRIMANTE DMP 2000	1 690 F
IMPRIMANTE EPSON LX 800	2 990 F
RS 232 C	590 F
SOURIS AMX	690 F
LECTEUR CASSETTES + CABLE	290 F
MERCITEL 1 (RS 232 + CABLE + LOGICIEL COMMUNICATION)	1 290 F
DIGITALISEUR ARA	990 F
TUNER TV	1 390 F
STYLO OPTIQUE	290/395 F
SCANNER GRAPHIQUE DART	790 F
SYNTHETISEUR VOCAL TECHNIMUSIQUE	490/560 F
ARSENE (EMULATEUR MINITEL)	590 F
GRAPHISCOP II	990 F
MULTIFACE 2	590 F
ADAPTATEUR MP2	490 F

COMPILATIONS

	C/D
HIT LORICIELS 1 Rally II, Infernal runner, 3D fight	149/180 F
HIT LORICIELS 2 Tennis, foot, 5e axe.	149/180 F
HIT LORICIELS 3 Empire, Tony le Truand, Aigle d'or	149/180 F
HIT LORICIELS 4 Mgt, Maracaibo, Billy la Banlieu.	149/180 F
ALBUM EPYX Winter games, World games, Super cycle, Impossible mission.	119/189 F
GAMES SET MATCH	129/179 F
GAMES SET MATCH	129/179 F
MALETTE FIL I Express raider, Super soccer, Tai pan, Xerious	195/245 F
MALETTE FIL II Canadair, Dwaf, Starglider, Star raiders II.	146/195 F
SUPER HITS OCEAN Miami vice, Galvan, Street hawk, Short circuit, Top gun, Knight rider.	119/179 F

ARKANOID	89/145 F
BALLE DE MATCH	99/149 F
BARBARIANS	89/149 F
BRIDGE PLAYER 3	129/189 F
CRAFTON	129/195 F
DANGER STREET	129/179 F
DAMES SCANNER	140/195 F
GAME OVER	95/149 F
GAUNTLET	95/149 F
GRAND PRIX 500 CC	149/180 F
KIDKIT	299 F
M'ENFIN	139/179 F
PASSAGERS DU VENT	299 F
PAPERBOY	99/139 F
SCALEXTRIC	119/149 F
STRYFE	145/195 F
SAILING	99/149 F
SCRABBLE	195/245 F
ZOMBI	149/245 F

NOUVEAUTES

ASTERIX	199 F
BLUEBERRY	199 F
BIVOUAC	145/195 F
COBRA	135/195 F
CHIFFRES ET LETTRES	195/280 F
IZNOGOUD	199/249 F
INDIANA JONES	95/145 F
LES DIEUX DE LA MER	145/195 F
LES RIPOUX	145/195 F
MARCHE A L'OMBRE	145/195 F
MISSION EN RAFALE	195/245 F
NECROMANCIEN	99/149 F
PROHIBITION	145/195 F
ROAD RUNNER	95/145 F

EDUCATIFS CPC

ALGEBRE	160/220 F
ASSIMIL	549/590 F
BALLADE OUTRE RHIN (Allemand)	180/225 F
BALLADE BIG BEN (Anglais)	180/225 F
CARTE DE FRANCE	165 F
CARTE D'EUROPE	149/220 F
CONJUGUER	285 F
COURS DE SOLFEGE 1	249/290 F
COURS DE SOLFEGE 2	249/290 F
DIDACT ENGLISH	249 F
EQUATIONS	180/229 F
GEOMETRIE	229 F
GRAMAIRE 1	249 F
GRAMMAIRE 2	249 F
MATHS 6e	160/199 F
MATHS 5e 4e	160/199 F
MATHS SECOND CYCLE	195/229 F
IL ETAIT UNE FOIS	195 F
ONCE UPON A TIM	195 F

UTILITAIRES CPC

ADVANCED MUSIC SYSTEM	295 F
ADVANCED ART STUDIO	249 F
AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	195/295 F
CALCOMAT	390 F
D.A.M.S. (ASSEMBLEUR)	295/395 F
DATAMAT	390 F
D BASE 2	790 F
MULTIPLAN	499 F
POCKET BASE	690 F
POCKET 4	450 F
POCKET WORDSTAR	890 F
SPACE MOVING	295/395 F
SUPER PAINT	395 F
TEXTOMAT	390 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
TURBO TOOL BOX	790 F
TURBO TUTOR	295 F
LA SOLUTION (DATMAT) + TEXTOMAT + CALCOMAT	790 F

BIBLIOGRAPHIE

TRUCS ET ASTUCES - (MICRO APPLICATION)	149 F
JEUX D'AVENTURES (")	129 F
BIBLE DU PROGRAMMEUR (")	249 F
GRAPHISMES ET SONS (")	129 F
LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (")	149 F
LIVRES DU CP/M (")	149 F
DES IDEES POUR LE PC (")	129 F
LES ROUTINES DE L'AMSTRAD (")	149 F
PROGRAMMES EDUCATIFS (")	179 F
COMMUNICATION ET MODEM (")	179 F
BIBLE DU GRAPHISME (")	198 F
JEUX D'ACTION (SYBEX)	58 F
102 PROGRAMMES (PSI)	135 F
SUPERS JEUX (")	140 F
BASIC AMSTRAD (")	105 F
CP/M + (")	100 F
TURBO PASCAL (")	150 F

ACCESSOIRES

DISQUETTES 3 " CF2 (10)	199 F
DISQUETTES 5 1/4 FUJI (10)	89 F
CASSETTES (10)	79 F
CABLE IMPRIMANTE	145 F
CABLE PERITEL	145 F
RALLONGE 464/6128	145 F
RUBAN DMP 2000	99 F
CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK	95 F
CABLE LECTEUR CASSETTES	49 F
MANETTES SWITCH JOY	129 F

GAMME PCW

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD2	1 690 F
RS 232	690 F
CRAYON OPTIQUE	880 F
DIGITALISEUR VIDEO	1 490 F
SOURIS PCW	1 490 F
EXTENSION 256 KO	490 F

JEUX

3 D CLOCK CHESS	149 F
BATMAN	149 F
BRIDGE PLAYER 200	199 F
GUILD OF THIEVES	229 F
LEADER BOARD	199 F
PAWN	249 F
STARGLIDER	290 F
TOMAHAWK	199 F
TRIVIAL PURSUIT	249 F
OPHEE	295 F
TOP SECRET	295 F
BOB WINNER	240 F

UTILITAIRES

AUTOFORMATION ASSEMBLEUR	295 F
AZERTI	290 F
COMPAGNION	290 F
COMPTABILITE ALIENOR	1 055 F
D BASE II	790 F
DEVIS LOGICYS	1 150 F
DT PAO	395 F
EX-BASIC	250 F
MULTIPLAN	499 F
PCW GRAPH	395 F
PAYE LOGICYS	1 150 F
QUICK MAILING	490 F
ROTATE	350 F
STOCK FACTURATION	1 690 F
TURBO PASCAL GRAPHIC	940 F
MYNEA (EMULATEUR MINITEL)	830 F
SYNEA (SERVEUR MINITEL)	1 150 F

LA VIDEO

AMSTRAD VHS VCR 4600 MK II	3 490 F

Livré avec un film + 3 cassettes vierges.

LA HIFI

CHAINE HIFI SM 45	1 490 F
CHAINES HIFI TS 46	1 690 F
AMSTRAD CD 1000	3 990 F
AMSTRAD CD 2000	4 490 F

LE PLUS MICRO DE PARIS

A cette occasion, nous vous offrons, pour tout achat de logiciels ou matériel, du 1er novembre au 31 décembre 87, notre carte club vous donnant droit à une remise de 10 % sur tous les logiciels pendant 1 an.
Nombreux cadeaux et promotions pour fêter ensemble cet événement !

* Crédit CREG TEG en vigueur au 1/11/87

CREDIT MENSUALITES FIXES 400 F/MOIS

CREDIT A 90 JOURS



GAMME PC 1512

La gamme compatible PC la plus complète du marché, livré avec GEM intégré, MS DOS, GEM DESKTOP, GEM PAINT, BASIC II.
Livrée avec l'intégrale PC : Traitement de texte EVOLUTION, base de données SUPERBASE, tableur CALCOMAT. + 4 jeux : LEADER BOARD, WORLD GANES, ARKANOID, SUPER TENNIS.

SD MONOCHROME — 5 926*/ 7 450 F **
SD COULEUR — 8 171*/ 9 450 F **
DD MONOCHROME — 7 460*/ 8 950 F **
DD COULEUR — 9 713*/10 950 F **
* sans imprimante
** avec imprimante Citizen LSP 10

PERIPHERIQUES

LECTEUR FD3	1 990 F
IMPRIMANTE DMP 3160	2 290 F
IMPRIMANTE SEIKOSHA SL 80 (24 aiguilles)	3 850 F
IMPRIMANTE DMP 4000 (132 col.)	3 990 F
DISQUE DUR 20 MEGA	2 990 F
DISQUE DUR 30 MEGA	3 990 F
CARTE KORTEX K X TEL	1 490 F
COPROCESSEUR ARITHMETIQUE 8087	1 990 F
CARTE D'EXTENSION 2 MEGA	5 990 F
SCANNER	3 990 F

COMPILATIONS

MALETTE FIL Infiltrator, Echec 3D, Numero 10	295 F
EPYX Winter games, Pitstop II, Summer games	225 F
PC 1512 HITS Top gun, Strip Poker, Great escape, Dambusters.	2 45 F
COLLECTION AMSTRAD PC 1512 World class leader board, World games, Arkanoid, Super tennis	295 F
ACE OF ACES	349 F
ARKANOID	195 F
ASTERIX	245 F
BALANCE OF POWER	295 F
BLUEBERRY	245 F
BOB WINNER	220 F
BRUCE LEE	195 F
BRIDGE PLAYER 2000	199 F
CHIFFRES ET LETTRES	260 F
COMMANDO	349 F
CHESS MASTER 2000	349 F
DEFENDER OF THE CROWN	249 F
DIDACT ENGLISH	249 F
ECHEC 3D	195 F
FER ET FLAMMES	295 F
FLIGHT SIMULATOR II	490 F
F 15 STRIKE EAGLES	195 F
GRAND PRIX 500 CC	195 F
GUNSHIP	349 F
IZNOGOUD	299 F
INFILTRATOR	195 F
JET	490 F
KARATEKA	295 F
KARMA	240 F
NECROMANCIEN	149 F
MACADAM BUMPER	295 F
MARCHE A L'OMBRE	245 F
MICRO SCRABBLE	245 F
MISSION	220 F
MEAN 18 (GOLF 1)	195 F
MISSIONS EN RAFALE	245 F
MEURTRES EN SERIE	295 F
PASSAGERS DU VENT	295 F
PHALSBERG	295 F
PROHIBITION	245 F
ROADWAR 2000	249 F
SAPIENS	240 F
SILENT SERVICE	220 F
SRAM	245 F
STARGLIDER	199 F
SUMMER GAMES II	195 F
SUPER TENNIS	195 F
TOP GUN	199 F
TRIVIAL POURSUIT	295 F
WINTER GAMES	195 F
WORLD GAMES	195 F
ZOMBI	245 F

- ***SERVICE APRES-VENTE***
Tout le matériel vendu bénéficie d'une garantie totale de deux ans pièces et main d'œuvre, avec échange standard du matériel défectueux dans le mois qui suit l'achat.
Les interventions sont effectuées sur place par nos techniciens dans des délais ne pouvant excéder 8 jours. Le matériel hors garantie peut être réparé après acceptation d'un devis préalable.
Service technique : 42 96 93 95

- ***OCCASIONS***
Nous reprenons tous les anciens ordinateurs, en état de marche, pour tout achat d'un nouvel appareil ; la reprise étant fonction du prix du neuf pratiqué. Pour ceux qui trouvent encore la micro inaccessible, notre « département matériel d'occasion », se charge de vous trouver un micro-ordinateur à très bas prix, qui bénéficiera malgré tout d'une garantie d'un an.

- ***LES COLLECTIVITES***
Les collectivités et écoles, bénéficient de conditions spéciales pour les commandes groupées.
Une étude de prix est réalisée selon l'importance de la commande, les remises accordées vous seront rapidement transmises et ceci exclusivement par écrit.
Collectivités M. LOYEAU : 42 96 93 95

UTILITAIRES

J'APPREND MS DOS	490 F
EVOLUTION PC	990 F
MULTIPLAN JUNIOR	690 F
DATAMAT	750 F
TEXTOMAT	750 F
WORD JUNIOR	1 150 F
WORDSTAR PC 1512	750 F
SUPERBASE	990 F
COMPTABILITE SAARI	2 250 F
COMPTABILITE ALIENOR II	1 650 F
REFLEX + WORKSHOP	1 490 F
SUPERCALC 3.2	750 F
TURBO PASCAL	1 850 F
TURBO TUTOR	349 F
TURBO BASIC	990 F
TURBO PROLOG	990 F
TURBO C	990 F
VECTORIA 3D	750 F
QUICK MAILING	790 F
FACTURATION SAARI	2 250 F

BIBLIOGRAPHIE PC

LIVRE DU BASIC 2 (MICRO PPLICATION)	179 F
BIEN DEBUTER PC 1512 (")	149 F
GRAND LIVRE DU MSDOS (")	149 F
DU BASIC AU TURBO PASCAL (")	199 F
DISQUETTE ET DISQUE DUR PC (L + D) (")	269 F
LANGAGE MACHINE SUR PC (")	199 F
DEVELOPPER EN LANGAGE C (L + D) (")	349 F
ECRANS ET FICHIERS EN C (")	199 F
C FACILE (")	149 F
GW/PC BASIC (")	149 F
PROGRAMM AVANCEE GW BASIC (")	199 F
LIVRE DU GW BASIC (")	149 F
MANUEL REF TECHNIQUES PC 1512 (")	249 F
INTRODUCTION A DBASE II (SYBEX)	188 F
INTRODUCTION A DBASE III (")	210 F

* Tous nos prix s'entendent TTC port et prestation en sus (Matériel : 100 F par colis en expédition SERNAMEXPRESS, Logiciels 15 F par colis en poste recommandé URGENT). * Photos non contractuelles, * Prix au 1/11/87, susceptibles de baisses, * Sous réserve des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105
75749 Paris Cedex 15

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Téléphone _____
☐ Je désire recevoir une documentation sur : _____
_____
Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je choisis la formule de règlement :
☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Contre remboursement (100 F en sus).
* (Joindre photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

☐ Je désire recevoir une offre préalable de crédit.
– Montant achat ..... – Apport comptant
– Nombre de mensualités .....
1er versement à 90 jours ☐ OUI ☐ NON
☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
	PORT *
Montant total TTC	

A/100%

AMSTRAD - L'ESPACE REVENDEURS - AMSTRAD

06 SAINT-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

27 EVREUX

ilsa
la griffe informatique

32.31.16.32
7, RUE DE VERDUN-EVREUX

33 BORDEAUX

L'Ouest INFORMATIQUE
Cannes - Avignon - Bordeaux
FORMATION ET ASSISTANCE
Toutes les applications de votre micro :
PROFESSIONNELS HOBBISTES
257, rue Judaïque
33000 BORDEAUX
Tél : 56.24.05.34
CREDIT VENTE PAR CORRESPONDANCE

37 TOURS

PERFORMANCES

AMSTRAD

47.61.58.58
LE SPECIALISTE
REGION CENTRE
du **PC 1512**
44, rue Rabelais

42 ROANNE

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

42 SAINT-ETIENNE

JAGOT ET LEON
ELECTRONIQUE ET MICRO-INFORMATIQUE
SPECIALISTE AMSTRAD
et Victor
DIGITALISEUR D'IMAGES et SERVEUR MINITEL
17, Rue des Alliés
42100 - Saint-Etienne
TEL : 77.33.13.82

45 SAINT-JEAN DE LA RUELLE

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

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

L'INFORMATHÈQUE
vend : tout pour l'INFORMATIQUE
"MERTISAN" : la solution-complète pour Artisan - Commerçant
23 rue de la Mouchetière - Z.I. Ingré
45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle
Tél. : **38 43.11.83**

59 LILLE

TAM.SCALL
105, rue Léon Gambetta (angle rue Solférino) près de la Préfecture
LILLE
POINT PILOTE
AMSTRAD

60 CHANTILLY

CERO
ORDINATEURS - LOGICIELS PERIPHERIQUES - JEUX LIBRAIRIE
HI-FI COMPACT DISC LASER
12, rue de Gouvieux
60500 CHANTILLY
Tél. : 44:58.18.09

AMSTRAD - L'ESPACE REVENDEURS - AMSTRAD

62 LENS

LENS MICRO INFORMATIQUE

Revendeur qualifié conseil AMSTRAD Point pilote nouveautés, softs et périphériques

96, av. Alfred Maës
62300 LENS
Tél. 21.28.72.44

66 POLLESTRES

HELIOSOFT

Programmes sur PCW 8256 et 8512
• Gestion de Compte Bancaire
• Prog. Stock-Facturation 8000 articles

Cours micro-informatique
• Initiation, Basic, Turbo Pascal
• Bureautique, Traitement de texte

7, rue de la Muraille
66300 POLLESTRES
Tél. : 68.56.42.02

70 LUXEUIL LES BAINS

ELECTRONIQUE 70

REVENDEUR-CONSEIL QUALIFIÉ
AMSTRAD France

ORDINATEURS, LOGICIELS, PERIPHERIQUES
COURS INFORMATIQUE

40, rue E. Herriot
70300 LUXEUIL-LES-BAINS
Tél. : **84.40.20.04**

78 VERSAILLES

Microfolie's

les spécialistes AMSTRAD

464-6128-8256-8512
PC 1512

78000 Versailles — 4, rue André Chénier
(1) 30.21.75.01
78100 St-Germain-en-Laye
13, rue des Louviers
(1) 34.51.71.11

80 AMIENS

CENTRAL BUREAU

AMSTRAD Revendeur AGRÉÉ

MICRO
HIFI
VIDEO
S.A.V.

4, rue Florimond Leroux
80000 AMIENS
Tél. : 22.91.64.80

91 LES ULIS

Studio PHOTART

REVENDEUR DE JEUX
pour
AMSTRAD

Centre Commercial ULIS-VILLE
91940 LES ULIS
Tél. : 69.28.33.77

93 BONDY

SURPIN
BONDY
140, av. Gallieni - R.N. 3

☎

48.02.90.86

Responsable de magasin : SERGE

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI
DE 10 H A 12 H 30
ET DE 14 H A 19 H 30
SAMEDI : DE 9 H 30 A 19 H 30
DIMANCHE : DE 9 H 30 A 19 H
LUNDI AM : DE 14 H A 19 H

93 VILLEMOMBLE

M. F. I.
MICROS FOURNITURES INFORMATIQUES

SPECIALISTE AMSTRAD PC 1512
MICRO-ORDINATEURS
LOGICIELS
PERIPHERIQUES

88, avenue Galliéni
93250 VILLEMOMBLE
Tél. : 48.55.32.87

94 VINCENNES

ORDIVIDUEL

REVENDEUR OFFICIEL
AMSTRAD

Ouvert du mardi au vendredi
de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h,
le samedi de 10 h 30 à 19 h

22, rue de Montreuil
94300 VINCENNES.
Tél. : (1) 43.28.22.06
à 50 m du R.E.R.
Station VINCENNES

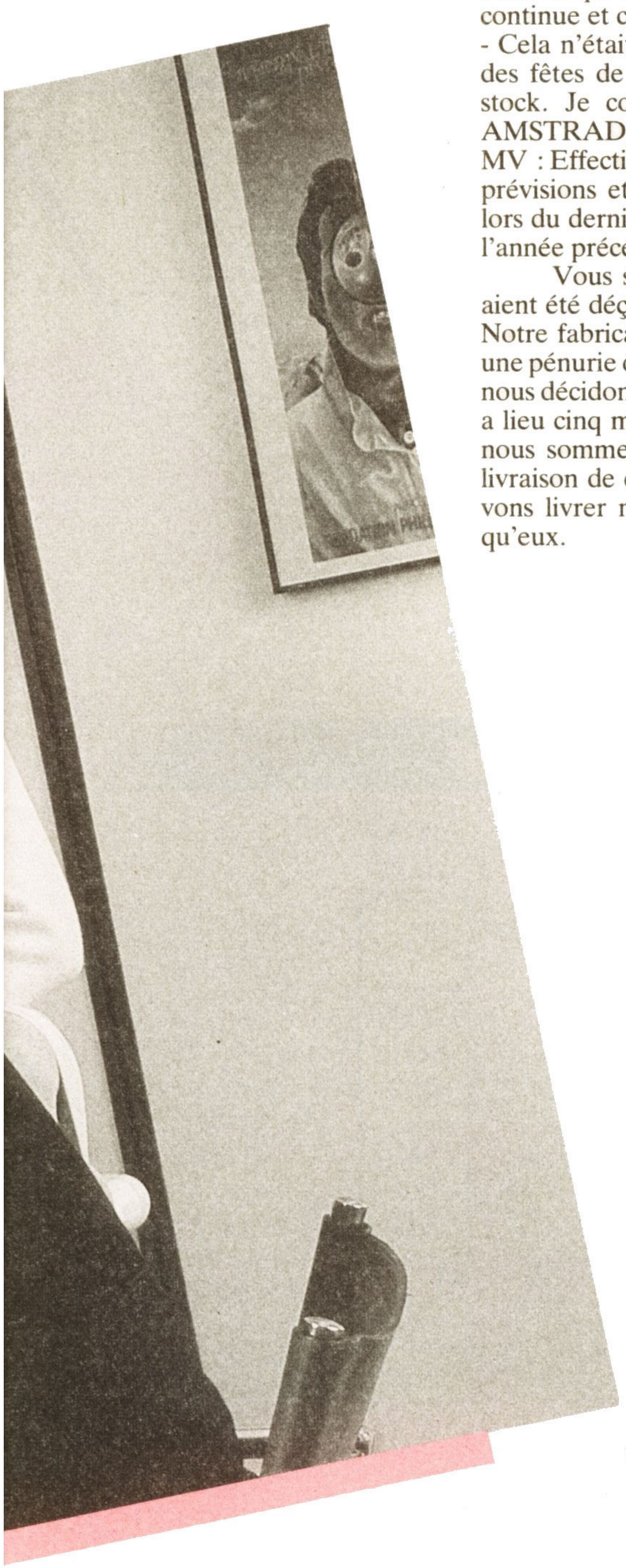
INTERVIEW

MARION VANNIER



- Le bruit court en ce moment qu'AMSTRAD abandonnerait la production des CPC...
MV : C'est complètement faux, c'est notre produit fétiche, celui qui nous a lancés sur le marché très exigeant des micro-ordinateurs familiaux. On ne change pas une équipe qui gagne quand elle continue de gagner.
- Pourtant certains de nos confrères ont titré sur cet abandon...
MV : Il ne s'agit que du mot CPC. Pour des raisons de copyright, nous ne pouvons plus en faire la promotion, ce qui d'ailleurs risque de poser certains problèmes à l'un de vos confrères.
Pour ce qui concerne la gamme des 464 et 6128, elle continue et continuera d'être disponible.
- Cela n'était pas évident pour tout le monde. Lors des fêtes de fin d'année, vous étiez en rupture de stock. Je connais des gens qui ont pesté contre AMSTRAD.
MV : Effectivement, le succès des CPC a dépassé nos prévisions et pourtant nous en avons livrés 92 000 lors du dernier trimestre 1987 soit 20 % de plus que l'année précédente à la même époque.

Vous savez, je comprends que des clients aient été déçus de ne pas avoir été livrés pour Noël. Notre fabrication a été ralentie car nous avons subi une pénurie de composants en Asie. De plus, lorsque nous décidons de fabriquer des machines, la livraison a lieu cinq mois après. Il faut bien comprendre que nous sommes nous aussi dépendants des délais de livraison de ces composants et quand, nous ne pouvons livrer nos revendeurs, cela nous irrite autant qu'eux.



- Comment jugez-vous la presse micro en France ?
MV : La presse pour être bonne doit être libre et indépendante, elle doit être de qualité et pouvoir dire ce qu'elle pense de nos produits. En France je la trouve d'exellente qualité en comparaison avec celle d'autres pays européens.
- Personnellement, je vous trouve très pointilleuse quant à votre image de marque, mais après tout cette image est internationale et vous la faites respecter comme vous le voulez. Mais ne vous attendez pas à ce que certains de nos confrères vous fassent des cadeaux. Vous avez quand même retiré à l'un d'eux l'autorisation d'utiliser votre marque dans son titre.
MV : Je ne veux faire aucune controverse à ce sujet, mais utiliser notre marque est un challenge de qualité, aussi bien sur le plan du produit magazine que de son contenu. Cela ne va pas sans risques.
- Alors, vous nous faites confiance.Pourtant je vous assure qu'il est difficile de porter votre nom sans attirer jalousies et ragots. Dites, on ne vous appartient pas... ?
MV : Non. Et je ne vous l'apprends pas.
- (Soulagement). Bon, vous êtes arrivée sur le marché du 8 bits et avez connu le succès, idem sur le marché de l'ordinateur professionnel. A quand une machine évoluée technologiquement ? Un ordinateur 16/32 bits est-il en préparation ?
MV : Notre marché est celui de la grande diffusion. Par contre, celui des ordinateurs à processeurs évolués est en devenir. Mais bien sûr, AMSTRAD saura imposer, en temps voulu, une machine sur ce marché.
- A ce propos, pourriez-vous nous en dire plus sur l'état de vos développements ?
MV : S'il est sûr que nous sommes en train d'étudier le marché micro de demain, nous ne pouvons pas encore nous prononcer sur une éventuelle nouvelle machine AMSTRAD.
- Il faut pourtant y songer, car les CPC sont quelque peu dépassés technologiquement par rapport aux machines plus récentes, non ?
MV : Quel micro offre autant de possibilités pour un si petit prix ?
- Ce que font les micros AMSTRAD, tous les micros actuels sont capables de le faire...
MV : Y a-t-il un standard, le PC mis à part, sur lequel autant de sociétés et de développeurs ont travaillé depuis 3 ans ?
- En fait, vous vous contentez de démarginaliser un standard en l'ouvrant au plus grand nombre grâce à une politique du juste prix très bien étudiée...
MV : Vous avez parfaitement compris notre politique.
- Bon, mais cela serait bien si Mister SUGAR se pressait de sortir une machine 32 bits, on aurait de quoi s'amuser à la rédaction (rires partagés). Et plus sérieusement, vous complèteriez votre gamme informatique dont tout le monde connaît le succès.

AMSTRAD

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

(Courage,...., fuyons ! ! !)

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé, que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie,J'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs, il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémée. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettre d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et toutes celles qui apporteront la preuve de leur hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi ... sonnantes et trébuchantes.
D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon mettez y votre téléphone,
et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse.
En tous cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

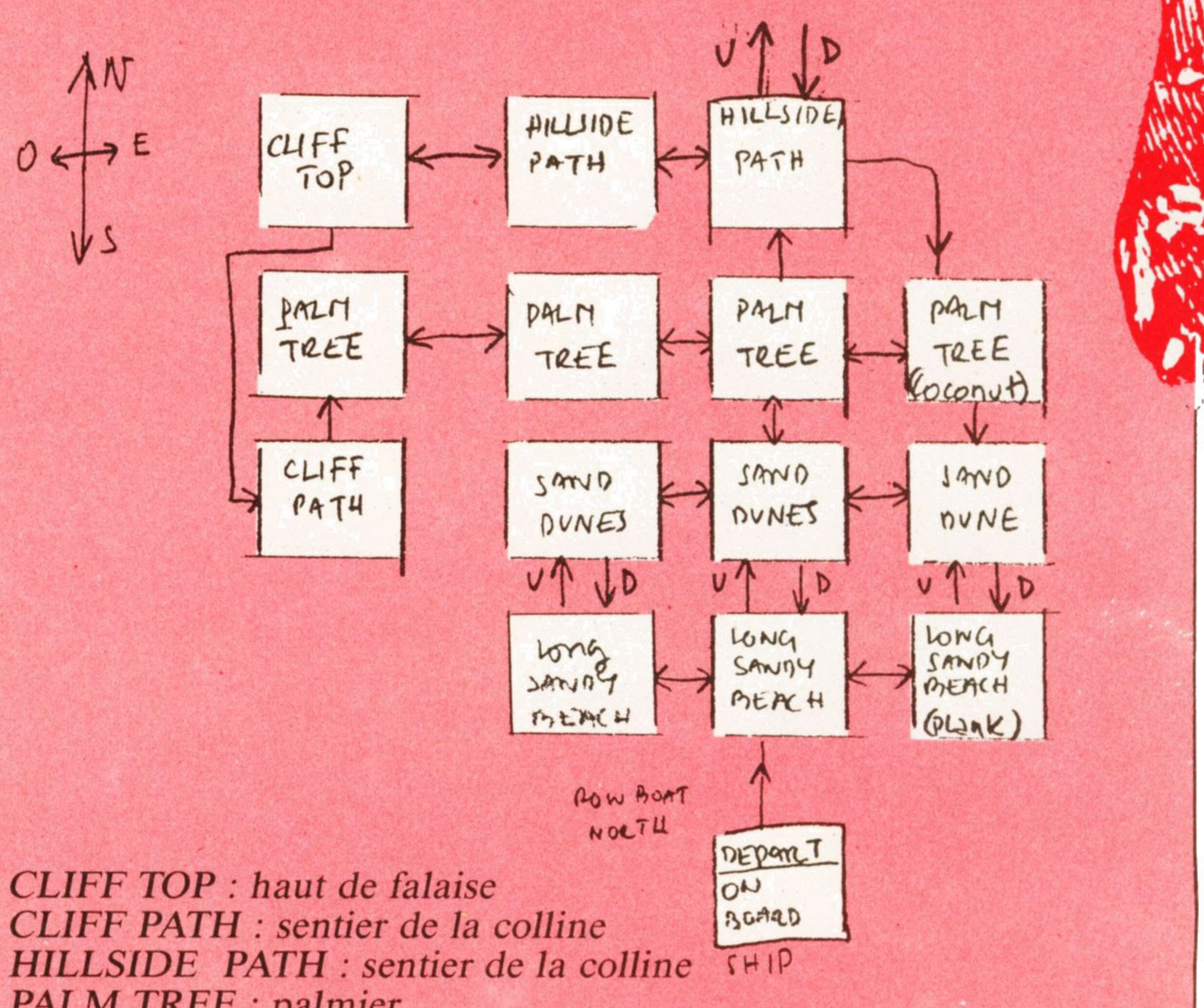
le CHEF.

A VOS RANGS, FIXE !

Alors c'est vous la bleusaille ! C'est CA la nouvelle promotion des Aventuriers. Ceux qu'on appelle les seigneurs, les aristocrates du jeu ! En quelque sorte une parcelle de divin, teintée d'humanité, face aux agités du joystick. Ceux qui pensent avant de tirer, ceux qui sauvegardent deux fois plutôt que de "tataner" bêtement le premier Orc qui passe... ET ON N'ARRETE PAS DE FAIRE DES POMPES QUAND JE CAUSE !... UNE, DEUX , UNE , DEUX, UNE...
D'abord la petite larve du fond, tu retires tes lunettes. OK ? Tiens deux baffes ! Qu'est-ce tu crois p'tit gars ? Un jeu d'aventure, c'est pas un placement pépère à la Caisse d'Epargne Intergalactique ! Y a des fois,



Comment "planer' sérieusement



CLIFF TOP : haut de falaise
CLIFF PATH : sentier de la colline
HILLSIDE PATH : sentier de la colline
PALM TREE : palmier
SAND DUNES : dunes de sable
LONG SANDY BEACH : grande plage de sable
PLANK : planche
COCONUT : noix de coco



comme dans "MINDSHADOW !", que tu sais même pas qui t'es, où t'es et qu'est-ce tu dois faire ! Remarque, il peut arriver qu'en lisant bien la notice (si tu l'as !), tu saches à peu près de quoi il retourne. Dans "SRAM", par exemple, c'est sauver le roi EGRES. Dans le "HOBBIT", c'est trouver le trésor du dragon et revenir. Dans "FOREST AT WEST END", c'est sauver la fille du Roi. Dis donc, là-bas, la grande saucisse qui s'endort en essayant de boire toute la flaque de boue, ça lui dirait un petit écorchage matinal ? Non . NON, QUI ? Asperge fangeuse ! Non CHEF, on dit ! ALORS, on s'agite les biceps, UNE, DEUX... REPOS ! ! !

LE MATOS MAINTENANT.

Important le matos, avant de partir en campagne. Faut prévoir deux choses : first, un peu de temps devant soi, disons quelques siècles, secondly, de quoi faire un plan. C'est-à-dire, du papier, un crayon et une gomme. Incontournable, le plan. Il y a au moins quatre bonnes raisons de faire un plan : la première et la seconde c'est que c'est le CHEF qui commande, la troisième et la quatrième c'est qu'il faut se repérer dans moult labyrinthes éreintants où l'on erre tant et tant, que la seule issue qui restera sera le suicide. (Le premier qui me fait un Escape-Control-Shift de désespoir, se prend 5000 pompes claquées supplémentaires !...). Je vois que vous commencez à comprendre, faudrait maintenant réussir à se FAIRE comprendre ! Pour le briefing suivant, je laisse la place au Colonel Sir Hubert GARGOYLE. FIXE !

HELLO, CHAPS !

How allez-vous ? Fine, pour l'instant. Well, il serait temps que je vous cause de l'ANALYSEUR de SYNTAXE, l'A.S., pour aller plus vite. C'est le partie de la programme qui comprend vos delicious phrases, puis qui délivre les réponses. La plupart connaissent 200 à 300 mots. Tout a commencé avec des phrases à taper comme <TAKE> <SWORD> autrement dit du genre <VERBE>+<COMPLEMENT> Je vous cause là d'une période d'il y a au moins 10 UTIG, (Unité de temps inter-galactique équivalente à une année terrestre). Depuis, il y a eu une sioupère progrès. D'abord, on trouve abondance de jeux en la français, puis le graphisme s'est amélioré et l'A.S. est devenu très la performant.
Je dois dire que la meilleure jeu du point de vue A.S, est un programme en Anglais, adapté pour les CPC (chéris, mes amours), mais dans la langue de Shakespeare et de Thatcher. I speak about the "PAWN". En effet celui-ci accepte des phrases du genre : UNWEAR TROUSERS AND COVER WRISTBANDS WITH THEM. (RETIRE TON FROC ET RECOUVRE TES BRACELETS AVEC). Quasiment du langage naturel, n'est-il pas ? Et en français ? Il est incontestable que SRAM II est excellent et que QIN est à la fois beau et intéressant. Mais je la repasse la parole au CHEF, nous nous reverrons, little lambs, very soon pour une autre conférence.

FIXE ! ! ! ON SALUE LE COLONEL ! REPOS !

Voilà, ma foi, une superbe introduction de Sir Hubert, qui viendra vous donner une méga-foultitude de précisions sur le comment-on-cause-poli-dans-le-poste-pour-se-faire-comprendre. En attendant, y a-t-il un abruti qui a une question ? Ouais, le vénusien du fond qu'a agité une tentacule ?

CHEF AIME ET RESPECTE, ALORS PERSONNE N'EST LA POUR NOUS AIDER ?

Tu l'as dit gros tas ! Plus tu meurs, plus tu comprends. Néanmoins, si t'as 2 dioptries dans tes dix yeux, tu pourras consulter en annexe, le tableau de ce qu'on appelle les COMMANDES, c'est-à-dire des ordres qui n'interfèrent pas forcément dans le déroulement de l'action, mais qui permettent de sauvegarder une partie, de se rappeler ce qu'on possède ou même de

H

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

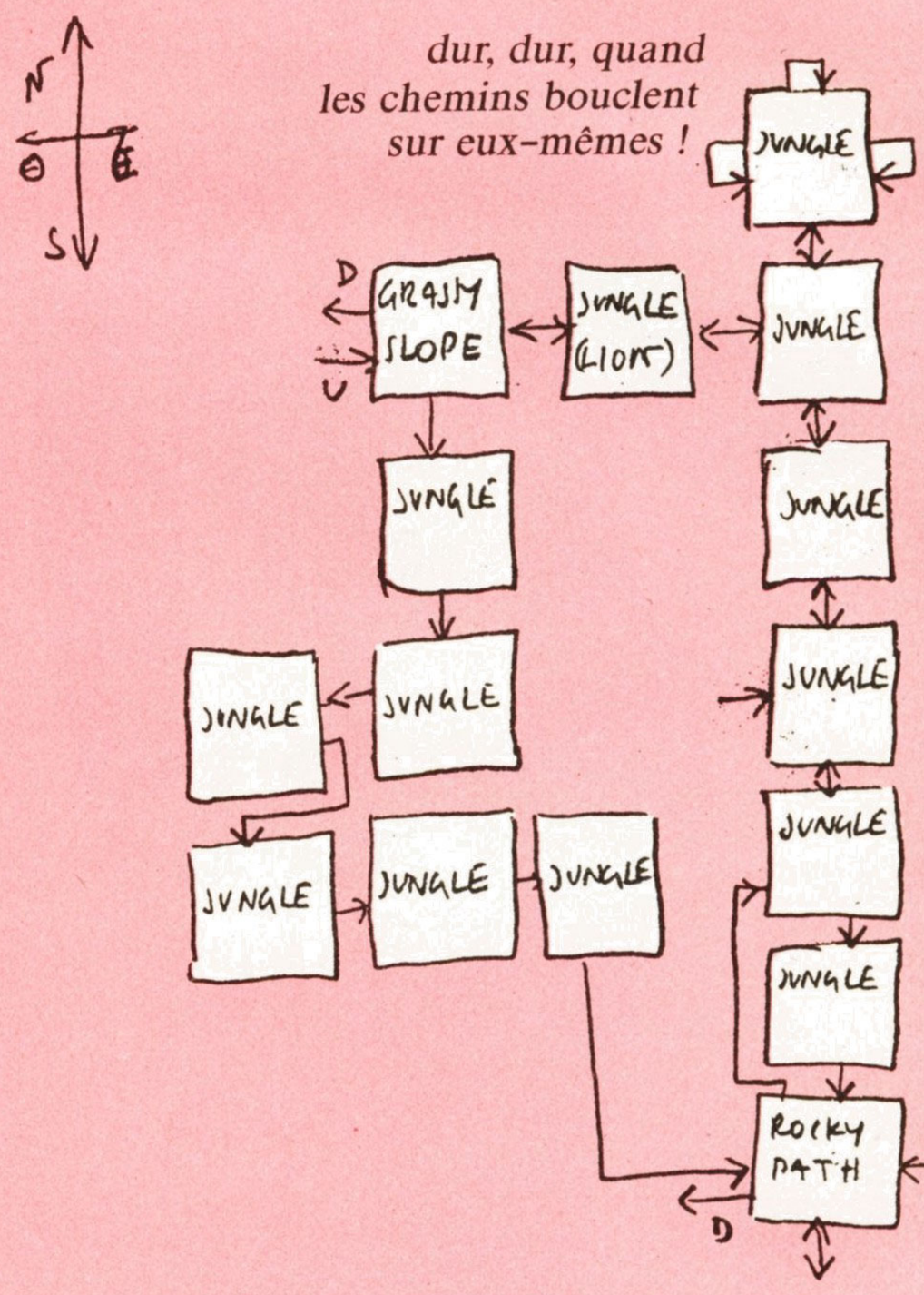
(Courage,...., fuyons ! ! !)

demander de l'aide. (Mon ami GAL, le vénéneux, qui sévit plein temps comme maître du jeu dans OXPHAR, à vos demandes d'aide, répond souvent : "TON IGNORANCE EST MA JOUISSANCE".)
Il est comme moi, dur mais injuste !
Oui, l'horrible à 4 têtes près de là poubelle, qu'est-ce que tu articules ?

VOTRE INEFFABLE DOUCEUR, POURRAIT-ELLE NOUS DIRE COMMENT FAIRE UN PLAN ? (C'est dur de manier un crayon avec 4 trompes et zéro bras !)

Je vois que vous avez tous triplé votre dernière année de maternelle, et que chez vous l'intelligence et la débrouillardise sont comme les gaz rares... TRES RARES ! ! Enfin ! Prenez ces quelques conseils pour vous repérer. Voici un extrait de "JEWELS OF BABYLON", qui contient exactement 99 lieux différents. Après être descendu de l'échelle (CLIMB DOWN LADDER), avoir conduit votre chaloupe vers la plage (ROW BOAT NORTH), être sorti du bateau (CLIMB OUT OF BOAT), vous arrivez sur une grande plage de sable (LONG SANDY BEACH) et un dessin s'affiche. En principe, et c'est utile de le savoir, l'illustration n'apparaît que la première fois où vous entrez dans dans un lieu nouveau. Suivent alors la description du coin (THE LONG SANDY BEACH), puis les issues possibles (exits : EAST, WEST, UP). Choisissez EST par exemple (et parce qu'on va pas rester 4 plombes sur place à se geler les tentacules !). Le même dessin s'affiche, suivi de la même description. "PAR LE GRAND KHAN !" vous exclamez-vous alors en vous-même, et en galactique courant, car vous parlez couramment les deux langues, "SERAIT-CE LE DEBUT D'UN LABYRINTHE ?". Et vous prêtez une attention accrue à la description des lieux. Vous remarquez alors que les sorties ne sont pas les mêmes (WEST, UP seulement), et qu'il y a un objet (a PLANK), que vous pouvez prendre. Laissez ça en place pour l'instant, et taper WEST (Non, par sur la tête, abruti ! sur le clavier !). Cette fois, vous retrouvez la longue plage de sable (LONG SANDY BEACH), mais le dessin ne s'affiche plus. Comme vous n'avez visité que deux endroits, vous êtes forcément revenu à votre point de départ.
Ici, c'est tout facile, parce que les issues sont différentes et que vous avez trouvé un objet. OK ! Même les mollusques mercuriens ont encore un oeil ouvert, mais imaginez, bande de baveux dégoulinants, que parfois, il peut y avoir 10 descriptions identiques de JUNGLE, avec les mêmes sorties NORD-SUD, et même, ô ruse suprême, des sorties qui bouclent sur elles-mêmes ! (Voir plan 2).

"Le labyrinthe de la Jungle" particulièrement inextricable. Plan II. Jewels of baby lone.



ROCKY PATH : sentier rocailleux
GRASSY SLOPE : pente herbeuse

MAIS ALORS, CHEF AIME ET BIENVEILLANT BIEN QUE SEVERE ET INJUSTE, COMMENT FAIRE ?

C'est là qu'on voit les vrais Aventuriers, ceux qu'ont les tripes blindées, et le cerveau en titanium enrichi, pas comme toi, sous-larve ! La seule façon de sortir d'un labyrinthe c'est de déposer des objets, car à chaque fois qu'on revient dans un endroit, la descrip-



tion de cet objet réapparaît. Dans "JEWEL OF BABYLONE", vous avez un max d'objets inutiles pour la suite de l'action mais qui peuvent vous aider à trouver votre chemin. Alors prenez note : la bouteille de rhum, le sextant, la noix de coco, la godasse, le squelette et le bandeau de pirate, ne servent à rien d'autre qu'à pouvoir jouer au Petit Poucet, en les balançant comme point de repère. Autre chose, ne croyez pas que SUD suivi de NORD, vous ramènera forcément au même endroit ! Et oui, c'est comme ça ! Vous en avez un exemple sur le plan 1 , où de "CLIFF TOP", <SUD>, vous emmène à "CLIFF PATH" ; <NORD>, vous amène à "PALM TREE" et de là il faudra faire <EST-EST-NORD-OUEST - OUEST>, pour retrouver "CLIFF TOP".

NCIPALES COMMANDES ET LEUR UTILITE		
E	SAUVEGARDER...	en mémoire la partie en cours.
D	CHARGER...	une partie sauvegardée.
SE	ARRETER...	momentanément le jeu.
d-stop)		
T	QUITTER...	définitivement la partie ouretourner au tout début.
K(L)	REGARDER...	et rappeler l'image et/ou le texte.
ENTARY(I)	INVENTORIER...	les objets possédés.
RE (status)	:	en %, permet de savoir si on progresse dans le jeu.
P (Hint)	AIDE :	permet d'avoir un indice.

UNE SUPER AFFAIRE TOUS LES JOURS

3615 code AMIE

A.M.I.E.

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

AGREE

UNITES CENTRALES

10 % DE PRODUITS EN PLUS GRATUITS

CPC 464 M	Lecteur K7 Moniteur Mono	1990
CPC 464 C	Lecteur K7 Moniteur Couleur	2990
CPC 6128 M	Lecteur Disk Moniteur Mono	2990
CPC 6128 C	Lecteur Disk Moniteur Couleur	3990

GARANTIE 2 ANS

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE		RALLONGE 464	130
64 K RAM DK' TRONICS	490	RALLONGE 6128	160
256 K RAM	990	PERITEL	150
256 K SILICON DISK	990	CENTRONICS	150
INTERFACES		CABLE MAGNETO	70
RS 232	590		
ADAPTATEUR MP1	390	*GRAPHIQUE - VIDEO*	
ADAPTATEUR MP2	490	TABLETTE GRAPHIQUE	
MULTIFACE II	570	GRAPHISOPE II	990
TELEMATIQUE		CRAYON OPTIQUE 464 DART	350
MODEM DTL 2000	1590	CRAYON OPTIQUE 6128 DART	690
MODEM DTL 2000 +	1990	SCANNER DART	790
EMULATEUR MINITEL KENTEL	390	TUNER TELE	1390
LECTEURS/IMPRIMANTES		DIGITALISEUR VIDI	990
CASSETTE	300	SOURIS AMX	690
DISQUE DD1	1690		
DISQUE FD1	1590	*AUDIO*	
DMP 2000	1690	SYNTHETISEUR VOCAL	540
CABLES		SYNTHETISEUR MUSICAL	980
DOUBLEUR		CLAVIER MUSICAL	1350
JOYSTICK	100	DIGITAL DRUM	370
		INTERFACE MIDI	500

5 DISK 3" 100 F

PROMO AMSTRAD CPC 6128 Coul. + Tuner TV 4990 F



PAYEZ EN 4 FOIS

LIBRAIRIE

MICRO APPLICATION		*PSI*		*SYBEX*	
TRUCS ET ASTUCES	149	LA DECOUVERTE		JEUX	
PROGRAMMES BASIC	129	DE L'AMST	115	DE REFLEXION	78
AMSTRAD OUVRE TOI	99	102 PROGRAMMES	120	JEUX D'ACTION	58
LA BIBLE		AMSTRAD EN FAMILLE	120	1er PROGRAMME	108
DU PROGRAMMEUR	249	CLEFS POUR		PROGRAMMES	82
LE LANGAGE		AMSTRAD N°	140	PROGRAM	
MACHINE	129	TURBO PASCAL	135	EN ASSEMBL	108
GRAPHISME ET SON	129	CPM PLUS	100	CP/M PLUS	148
PEEKS ET POKES	99	ASSEMBLEUR	105	CP/M 2.2	128
LIVRE DU		BASIC	100	GUIDE	
LECTEUR DISK	149	BASIC PLUS	100	DU GRAPHISME	108
LE LIVRE DU CPM	149	GRAPHISME		GUIDE DU CP/M	148
LA BIBLE DU 6128	199	EN ASSEMBLEUR	145	GUIDE DU BASIC	128

LOGICIELS

EDUCATIF		SDI	95/139	ROAD RUNNER	95/145
ALGEBRE	195/220	COBRA	95/139	SAMOURAI	
EQUATION		MISSION	95/139	TRILOGY	89/139
INEQUATION	195/220	LE MAITRE DES		STAR RAIDER	95/145
MOTS CROISES	195/220	AMES	95/139	TANK	89/139
DEMONSTRATION		GAME OVER	95/139	THE PAWN	/189
GEOMETRIE	195/220	MASQUE	95/139	ULTRON 1	../...
ORTHOGRAPHE	195/220	LES RIPOUX	95/139	WIZBALL	89/139
CARTE DE FRANCE	195/220	ARMY MOVE	89/139	WONDER BOY	95/145
CARTE D'EUROPE	195/220	ARCANOID	89/139	*SOCIETE*	
GRAPHISME/MUSIC		ASPHALT	115/165	CHIFFRES ET DES	
SUPER PAINT	390	BARBARIAN	95/139	LETTRES	168/...
DR DRAW	649	BLACK MAGIC	95/139	MONOPOLY	
AMX PAGE MAKER	600	CANADAIR	99/149	SCRABBLE	
ADVANCED MUSIC	350	COSAMOSTRA	135/19		
ARCADE/AVENTURE		CRAFTON XUNK	135/195		
SOLOMON KEY	95/139	DWARF	95/149		
L'ANNEAU DE ZEN		DUNGEONS	95/145		
GARAR	95/139	EXPRESS MAIDER	89/139		
TAI PAN	95/139	FLASH	139/195		
ACADEMY	95/139	GAUNTLET	95/145		
RENEGATE	95/139	INDIANA JONES	95/145		
SURVIVOR	95/139	KILLED UNTIL D.	95/145		
PIRATES	95/139	LAST MISSION	135/195		
BLUE BERRY	95/139	LIVING STONE	135/195		
ROBINSON		MAG MAX	89/139		
CRUSOE	95/139	MARCHE			
MASK	95/139	A L'OMBRE	145/195		
GLOBE TROTTER	95/139	MANHATTAN	125/...		
TUER N'EST PAS		MASTER			
JOUER	95/139	OF UNIVERS	95/145		
FREEDY HARDEST	95/139	MUTANTS	89/139		
GUNSLINGER	95/139	NINJA	95/145		
TEMPLIER		PAPER BOY	89/139		
D'ORVEN	95/139	PROHIBITION	120/195		
		QUARTET	95/145		

NOUVEAUTES

Kygar	95/145
Indiana Jones	95/145
720°	145
Gauntlet II	99/139
Quad	169
Frankestein	92/139
Xor	92/139
Thundercats	145
Super Sprint	189
Masque +	145
Necromancien	105/155
Pharaon	179
Cobra	209
Birdie	195
Forteresse	119/189
Live Ammo	155
Bivouac	269
Bob Morane	269
Iznogoud	114/159

Liste non exhaustive

Tous les prix sont TTC

CREDIT CREG IMMEDIAT

AMSTRAD

PRIX SERVICE QUALITE

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE... (I)

(Courage,...., fuyons ! ! !)



*"& *.*.*. : ! %%%& , CHEF ?"*

Eh, non ! C'est rare qu'il y ait des aventures sous-titrées en Jupitérien du Nord, je dirais même que l'anglais de base est indispensable si on veut avoir accès aux plus belles joies de vos futiles existences. Sans oublier que les "petites grenouilles" de notre beau pays se mettent à sortir des super programmes que les roastbeefs eux-mêmes lorgnent avec concupiscence ! Enfin, un bon dico frenchy-shakespearien vaut de temps en temps mieux qu'un grand coup de latte dans le clavier. A vous de juger !

QUAND COMMENCE-T-ON, CHEF, DONT LE DEVOUEMENT N'A D'EGAL QUE L'INFINIE BONTE POUR S'OCCUPER DE NOS MISERABLES CARCASSES ?

Quand t'auras fini de nettoyer la litière qui te sert de vomissoir, tu pourras t'entraîner sur les quelques standards disponibles dans la première caverne venue. A savoir :

en English :
FOREST AT WORLD'S END, simple et gentil ; JEWELS OF BABYLONE, plus coriace et vicieux, THE HOBBIT, merveilleux et incontournable, THE PAWN, "LE" meilleur dans sa catégorie pour le moment.
in Fran ais :
SRAM I et II, les meilleurs initiateurs, parfaits pour débuter , LE PACTE, fantômatique à souhait et QIN, le petit dernier, mystérieux et prenant.
Ne croyez pas qu'on ait tout dit et tout fait. Par exemple, dans PHARAON de chez LORICIELS, pour tous ceusses qui sont restés devant la porte de la cité sans pouvoir donner le nombre exact, voilà un petit renseignement : taper 20 et étudiez la èpartie du vocabulaire qu'on vous file gratos.
Bon, c'est fini pour cette nuit, dormez bien car dans 30 minutes , à l'heure où blanchit la campagne,..., on DE-MA-RRE... ! ! !

FOX TROT.

Le dernier jeu d'aventure de chez Loriciels a des côtés très attachants et d'autres plus pénibles. La notice annonce 220 mots. Ils y sont. Voici simplement la liste des verbes, et quelques mots grossiers que comprend l'A.S., pour vous aider dans cette aventure égyptienne. (N'abusez pas des injures, surtout si vous utilisez une cassette, c'est un conseil du chef).

ACHETE	CASSE	DETRUIS	ENFILE	FRANCHIS	METS	PRENDS	TOURNE
ALLUME	CHERCHE	DEPLACE	ENFONCE	FRAPPE	MONTE	PRONONCE	TUE
APPELLE	CONNECTE	DESCENDS	ENLEVE		NOUE	RAME	A
ATTACHE	CRIE	DEPOSE	ENTRE	GRAISSE	OBSERVE	REGARDE	AU
ARRACHE	DE-	DETACHE	ENVOIS	GRAVIS	OTE	REMPLIS	AVEC
AVANCE	BRANCHE						
BOIS	DECLARE	DISCUTE	ETEINDS	GRIMPE	OUVRE	REPRENDS	DANS
BOUGE	DEFONCE	DIS	ETRANGLE	HURLE	PARLE	RETOURNE	DE
CAUSE	DEGOU-	DONNE	EXAMINE	JETTE	PENETRE	SAUTE	DU
CASE	PILLE						
	DENOUE	ECRIS	FIXE	LANCE	POSE	TAPE	SUR
	DEMOLIS	EMBRASSE	FOUILLE	LIS	POUSSE	TIRE	

Et par ordre alphabétique, allons-z-y dans la joie et dans l'élégance ! ! !... :

baise	enculé	nique
con	enfoiré	pute
conne	merde	salope

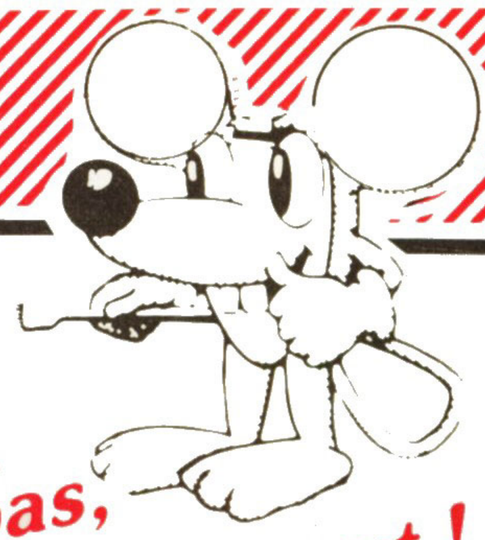
(A la réflexion, je me demande si "enfile",...)

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 ..... de .....
2 ..... de .....
3 ..... de .....
4 ..... de .....
5 ..... de .....

NOM : .....
.....
AGE : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
Tél. : .....

JESSICO



Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

BOITIERS DE RANGEMENT

Boîtier Proto	10x3"	59 F
Boîtier DS40LA	30x3"	99 F
Boîtier DS40LB	45x3.50"	99 F
Boîtier JSY 80	80x3.50"	119 F
Boîtier JSY 48	48x3"	119 F
Boîtier DD50L	50x5.25"	119 F
Boîtier DS100L	100x5.25"	149 F



Crayon Optique Dart (D)	345 F
Digitaliseur Dart DMP2000	750 F
Adapt. Péritel MP-2F-CPC	450 F
Souris AMX CPC	690 F
Souris Cameron CPC (D)	649 F
Souris Cameron PC	649 F

dk'tronics

Ext. Mémoire 256K/464	785 F
Ext. Mémoire 256K/6128	785 F
Ext. Mémoire 512K/PCW	545 F
Ext. Mémoire 64K/464	445 F
Silicon Disc 256K/464	785 F
Silicon Disc 256K/6128	785 F

CABLES D'EXTENSION

Ne restez plus collé à votre ordinateur !

Centr. Amstr./Imprim. Nouveau	149 F
Câble Centr. Ams/Impr.	149 F
Câble Ecran/Clavier	149 F
Câble Extens. Joystick	65 F
Câble Extens. Port	170 F
Câble FD1	139 F
Câble Magnéto Cassette	55 F

RUBANS POUR IMPRIMANTES

Ruban CITIZEN 120D	79 F
Ruban DMP 2000	69 F
Ruban DMP 3000	69 F
Ruban DMP1	69 F
Ruban PCW 8256/8512	59 F

JOYSTICKS

Les meilleurs joysticks au monde

Doubleur de Joystick	69 F
Phasor one (U.S. Gold)	115 F
Joystick Cheetah 125-	89 F
Joystick Cheetah Mach 1-	135 F
Pro 5000	130 F
Quickshot turbo II	135 F
Speed king	120 F
Moonracker II	89 F
Cheetah PC	199 F
Carte PC	225 F

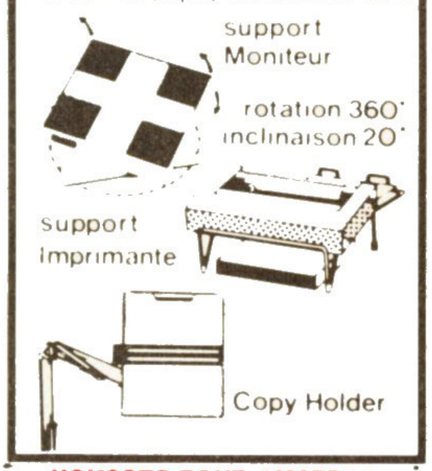
Gratuit : un doubleur de Joystick. pour l'achat de 2 phasor one ou 2 Cheetah mach I



ACCESSOIRES

Protégez vos yeux

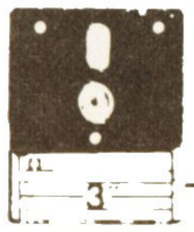
Copy Holder	189 F
Etiquet. 89x36 Par 500	69 F
Filtre Ecran 12" Coul.	179 F
Filtre Ecran 12" Monoc.	169 F
Support Imprimante 80 Col.	149 F
Support Moniteur 12"	139 F
Mouse Mat (tapis)	75 F



HOUSSES POUR AMSTRAD

Protégez votre ordinateur

Housse CPC 464 Coul.	109 F
Housse CPC 464 Monoch.	99 F
Housse CPC 6128 Coul.	109 F
Housse CPC 6128 Monoch.	99 F
Housse DISC FD1	65 F
Housse IMP. DMP 2000	79 F
Housse IMP. DMP 3000	79 F
Housse PC 1512 Coul.	119 F
Housse PC 1512 Mono.	105 F
Housse PCW 8256/8512	129 F
Housse Souris	59 F



DISQUETTES 3 pour AMSTRAD

15 F 90* à l'unité - Par 100

Réf.	10	20	50	100
3" CF2	169 F	330 F	810 F	1590 F
3" 1/2 DFDD	130 F	240 F	550 F	995 F
5" 1/4 SFDD	75 F	140 F	325 F	600 F
5" 1/4 DFDD	80 F	150 F	350 F	680 F

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

BOITIER PLASTIQUE type AMSOFT..... 30 F Les dix

UTILITAIRES

CPC	C	D
AGENDA	150	165
ANALYSE FINANCIERE		240
AUTOFORM. ASSEMBLEUR		295
BUDGET (HIT 4)	155	190
C.A.O	320	399
CALCUMAT		390
CARNET D ADRESSES	150	165
D BASE 2		760
DATAMAT		425
DISCOLOGY		350
DR DRAW		625
DR GRAPH		625
GESTION DE FICHES	180	195
GESTION DOCUMENTAIRE	160	175
GESTION DOMESTIQUE	180	195
GESTION FAMILIALE	160	290
MASTERCALC		350
MASTERFILE		370
MULTIFACE 2		520
MULTIPLAN		478
POCKET WORDSTAR		825
SEMABANK		380
SEMASTATS		380
SEMFICH		360
TAS-SIGN		320
TASPRINT		275
TASWORD		380
TEXTOMAT		380
TURBO TUTOR		325

PCW

ALIENOR	960
ANALYSE FINANCIERE	240
AUTOFROM. ASSEMBLEUR	295
AZERTY	245
D BASE 2	760
DATAMAT	395
DR. DRAW	625
DR. GRAPH	625
GESTION DOMESTIQUE	240
GESTION FICHIERS	250
MASTERFILE 8000	530
MULTIPLAN	478
POCKET BASE	720
POCKET WORDSTAR	825
QUICK MAILING	490
TAS-SIGN 8000	350
TASPRINT 8000	275
TASWORD-"MAIL MERGE"	410
WORDSTAR	890

PC

ABILITY	1590
D BASE 2 PC	1150
DATAMAT	725
FLIGHT SIMULATOR	399
MULTIPLAN JUNIOR	559
QUICK MAILING	790
SIDEKICK	350
SUPERCALC 3	860
TAS-SIGN PC	370
TASPRINT PC	370
TASWORD-"MAIL MERGE"	420
TEXTOMAT	750
TURBO PROLOG	930
TURBO TUTOR	325
WORDSTAR	860
ZORLAND C. COMP	410

LIBRAIRIE

102 PROGRAMMES CPC	120
AMSTRAD EN FAMILLE	120
BIEN DEBUTER AVEC CPC	99
CLEFS AMSTRAD PCW	215
GRAND LIVRE DU BASIC 6128	149
GRAND LIVRE DU PCW	179
GRAND LIVRE MS DOS PC	149
GUIDE DU BASIC 2 PC	128

AMSTRAD TOP HITS

3D GRAND PRIX	87 139	HURLEMENTS	132 172
720 DEGRES	92 142	HYBRID	92 142
ACE 2	92 142	IMAGINE ARCADE HITS	119 162
ACTION FORCE	87 142	IZNOGUD	192 242
ADVANCE TACT FIGHTER	87 138	JACK THE NIPPER 2	87 142
ALBUM DIGITAL	118 162	JACKAL	87 142
ALBUM EPYX	118 189	KONAMIS GREATEST HITS 1	92 142
ALIEN US	95 142	LA GUERRE DES ETOILES	95 145
ALTERN. WORLD GAMES	92 142	L OEIL DE SETE	185
AMSTRAD GOLD HITS 2	92 142	LAZER TAG	92 142
ANGE DE CRYSTAL	145 220	LES RIPOUX	122 192
ANNEAU DE ZENGARA	142 187	LORICIEL HIT 4	149 178
ARCHANOID	87 142	MACH 3	126 178
BARBARIAN	92 138	MATCH DAY 3	87 142
BASIL THE DETECTIVE	92 142	MALETTE JEUX FIL	192 242
BASKET MASTER	87 142	MARCHE A L OMBRE	142 192
BEST OF ELITE 2	92 142	MARQUE JAUNE	246 246
BILLY 2	135 195	MASK 2	92 142
BIRDY	142 192	MEURTRES EN SERIES	255 292
BIVOUAC	123 192	MONOPOLY	172 242
BLOOD VALLEY	92 142	OCEAN ALL STARS HITS 1	92 142
B. MORANE ESPACE	245 245	OCEAN ALL STARS HITS 2	118 162
B. MORANE CHEVALERIE	245 245	OUT RUN	92 142
B. MORANE JUNGLE	245 245	OXPHAR	205
BOB WINNER	139 168	PACK FIL 2	135 186
BOBSLEIGH	92 142	PASSAGERS DU VENT 2	285 285
BRAVESTAR	92 142	PHARAON	135 192
BUBBLE BOBBLE	92 142	PIRATES	92 142
BUGGY BOY	92 142	PROHIBITION	118 192
CALIFORNIA GAMES	92 142	QIN	255
CAPTAIN AMERICA	92 142	QUAD	142 178
CHARLIE CHAPLIN	92 142	RAMPAGE	92 142
CHOSE DE GROTEMB	132 172	RAMPARTS	92 142
CLASH	192	RED L.E.D	92 142
COBRA (LORICIEL)	126 175	RENEGADE	87 142
COMBAT SCHOOL	87 142	ROAD RUNNER	92 142
CRASH GARETT	192 218	RX-220	142 178
CRAZY CARS	126 156	RYGAR	92 142
DEATH WISH 3	89 142	SAMOURAI TRILOGY	87 142
DIEUX DE LA MER	122 192	SCRABBLE	172 220
DRILLER	145 175	SIDE ARMS	92 142
DRUID 2	87 142	SPY V SPY 3	95 145
ELITE 6 PACK 2	92 142	STIFFLIP AND CO	92 132
ENDURO RACER	92 142	STREET SPORT BASKET	92 142
ERE HITS 2	142 223	STRYFE 2	132 172
EXOLON	87 142	SUPER HANG ON	92 142
F15 STRIKE EAGLE	95 145	SUPER SKI	145 192
FIRETRAP	92 142	SUPER SPRINT	142
FLASH POINT	87 142	THEY SOLD A MILLION 3	92 142
FORTERESSE	132 192	THUNDERCATS	87 142
FREDDY HARDEST	87 142	TOUR DE FORCE	92 142
GABRIEL	137 172	TRANTOR	92 142
GAME SET MATCH	128 176	TRESORS DE US GOLD	115 189
GAUNTLET 2	92 142	TRIVIAL POURSUIT	175 229
GRYZOR	87 142	VICTORY ROAD	87 142
GUADALCANAL	92 142	WIZARD WARZ	92 142
HIT PACK 2	92 142	WORLD LEADERBORD	87 142
HMS COBRA	255 295		

SUPER BUDGET K7 39 F

Budget	CONTAMINATION	PRODIGY	SIR LANCELOT
ACROJET	DONKEY KONG	PULSATOR	SPINDIZZY
AMERICAS CUP	DRUID	RANARAMA	STAR STRIKE 2
BALLBLAZER	ELECTRAGLIDE	RETURN TO OZ	STRIKE FORCE CO
CHOLO	FROST BYTE	SABOTEUR	SURVIVOR
COMBAT LYNX	FUTURE KNIGHT	SIGMA 7	TEMPEST

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

NOUVEAU : Boutique à Nice **"HOLLYWOOD STARS"** 8 bd Joseph Garnier

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

ARTICLE (garantie échange immédiat)	Qte	PRIX	MONTANT

DOM-TOM + ETRANGER 50F

TOTAL des COMMANDES	
FRAIS DE PORT*	25
TOTAL A REGLER	

port logiciel 15 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 téléphone : 93 51 61 30**

Précisez pour quel ordinateur : _____ Disc ☐ K7 ☐

Budget suivant stock disponible

A/100%

LE TOP MAG 20!!!



Salut à tous. Tous les mois, vous allez retrouver dans cette page VOTRE hit-parade, le "Top 20" de vos vingt jeux préférés. Ecrivez-nous dès maintenant pour envoyer vos listes de jeux SURCARTES POSTALES. Chaque mois, l'un d'entre vous, tiré au sort, gagnera un abonnement d'un an au journal. Bon plan. Et en plus, celui dont le classement s'approchera le plus près du résultat final gagnera lui aussi un abonnement. Super. L'adresse ? Facile : Amstrad, le Mag 100 %..., TOP MAG, 53 avenue Lénine, 94250 Gentilly. J'attends les sacs de courrier...

Mais pour le numéro un, un hit-parade des lecteurs, c'est pas très facile à réaliser. Alors, j'ai alpagué tous mes collègues de la rédaction et je leur ai fait avouer, non sans moult tortures, la liste de leurs jeux préférés. Voici donc le TOP MAG de la rédaction. Il en manque sûrement, mais voilà 20 des meilleurs jeux sur CPC. Et l'occasion faisant le larron (et le pigiste), j'en profite pour vous présenter rapidement mes collègues. Ont donc participé à cette liste :

- Rédak Chef, notre boss, a bien voulu nous donner ses 20 jeux préférés, mais ça a été du boulot de lui faire avouer.
- Robby, le roi du minitel et des micros-serveurs. Il a fallu que je sabote le standard pour avoir sa liste.
- Sined le Barbare, qui cause assembleur dans le texte et hard-rock dans le walkman. Son jeu préféré : Barbarian, of course.
- Lipfy, le petit dernier aux dents longues, qui ira loin si on lui trouve un bureau dans la salle de rédac.
- Son illustre sérénité le CHEF (voir sa rubrique), que j'ai du arracher d'une histoire d'amour avec son analyseur de syntaxe préféré (celui de QIN ou de SRAM, je crois)
- Pierre, spécialiste ès Bandes Dessinées et Super-Héros (voir le dossier BD de ce mois-ci).
- Alain, le seul qui va encore à l'école (en fait, à la fac)
- Gaby, maître du donjon diplomé des écoles de GREY HAWK et de SCARAE BRAE
- Olivier Zythoun, journaliste de grand talent, pour qui j'ai personnellement beaucoup d'admiration.

Voilà, vous connaissez tout le monde, ou presque. Le mois prochain, à vous de jouer !

TOP MAG Numéro 1

1 ELITE	--- Firebird
2 BARBARIAN	--- Palace Software
3 GAUNTLET	--- US Gold
4 SORCERY +	--- Virgin Games
5 ARKANOID	--- Imagine
6 IKARI WARRIORS	--- Elite Systems
7 CRAFTON & XUNK	--- Ere Informatique
8 THE HOBBIT	--- Melbourne House
9 LORD OF MIDNIGHT	--- Doomark
10 THE PAWN	--- Rainbird
11 LEADER BOARD	--- US Gold
12 BATMAN	--- Ocean
13 BALLE DE MATCH	--- FIL
14 OCP ART STUDIO	--- Rainbird
15 TRANTOR	--- Probe Software
16 PROHIBITION	--- Infogrames
17 MACADAM BUMPER	--- Ere Informatique
18 WINTER GAMES	--- Epyx
19 SUPER SKI	--- Microïds
20 LES PASSAGERS DU VENT	--- Infogrames

Bob Morane Jungle :
Voici ce qui vous attend !

" Espinazo del Diablo " de la SIERRE NEVADA de SANTA MARTA. Colombie. Incantation des CHIBCHAS au soleil couchant.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.







BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

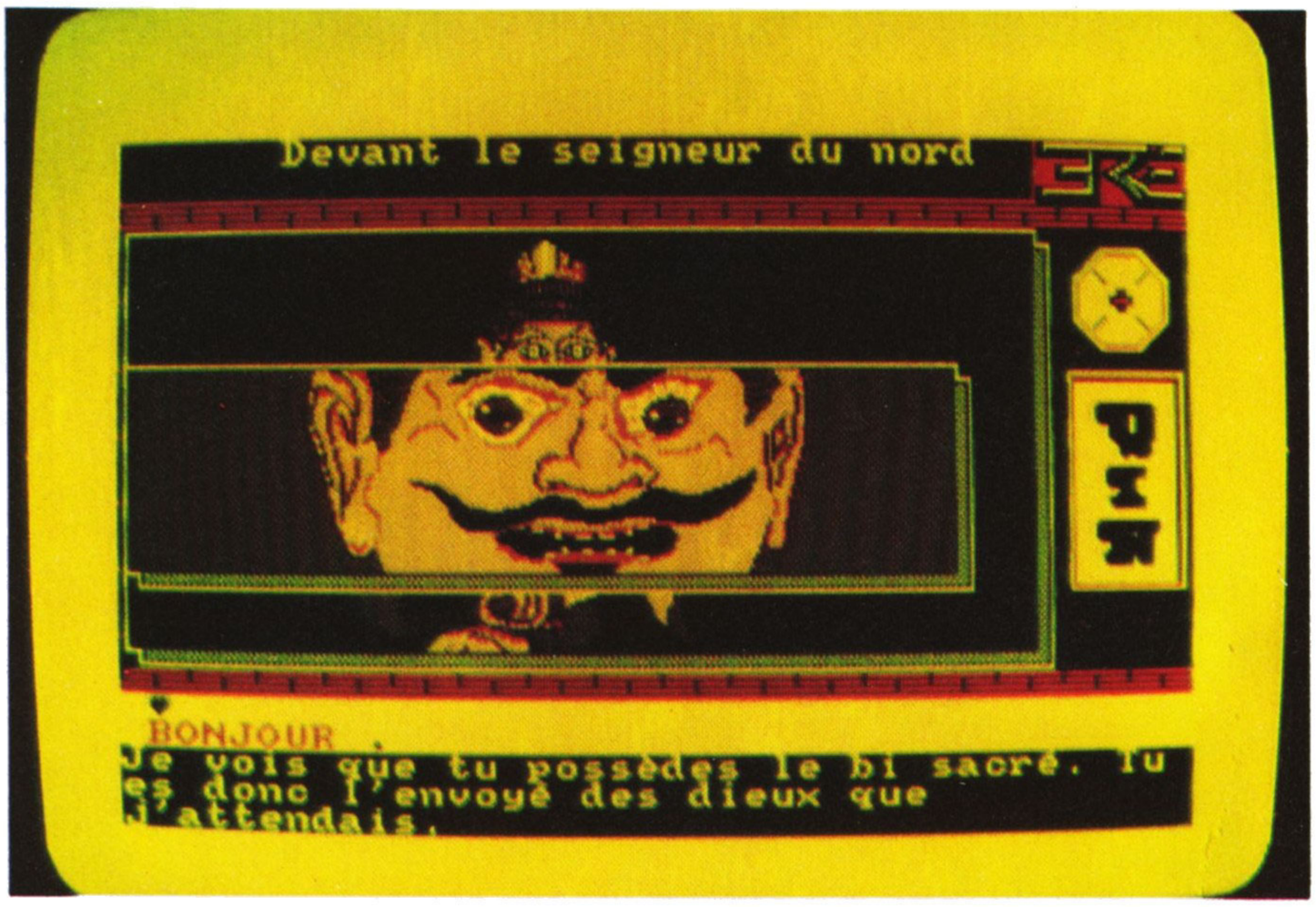
Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient :
Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.
Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

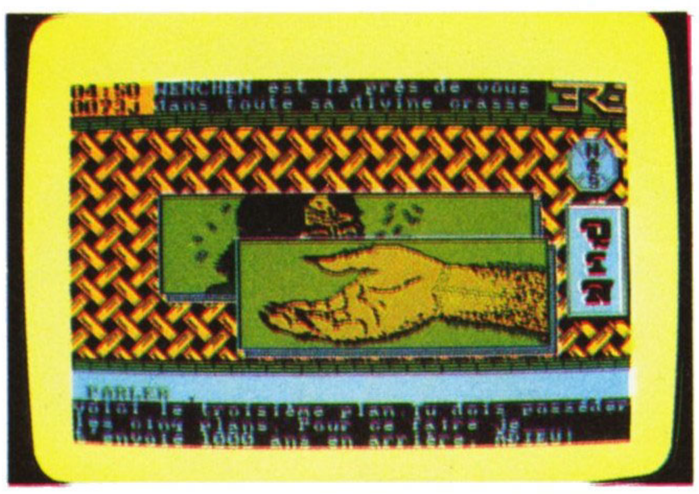
INFOGRAMES

"QIN" ou l'énigme d

"Le plus long voyage commence par un petit pas". LAO TSEU, 6ème s.avant J.C







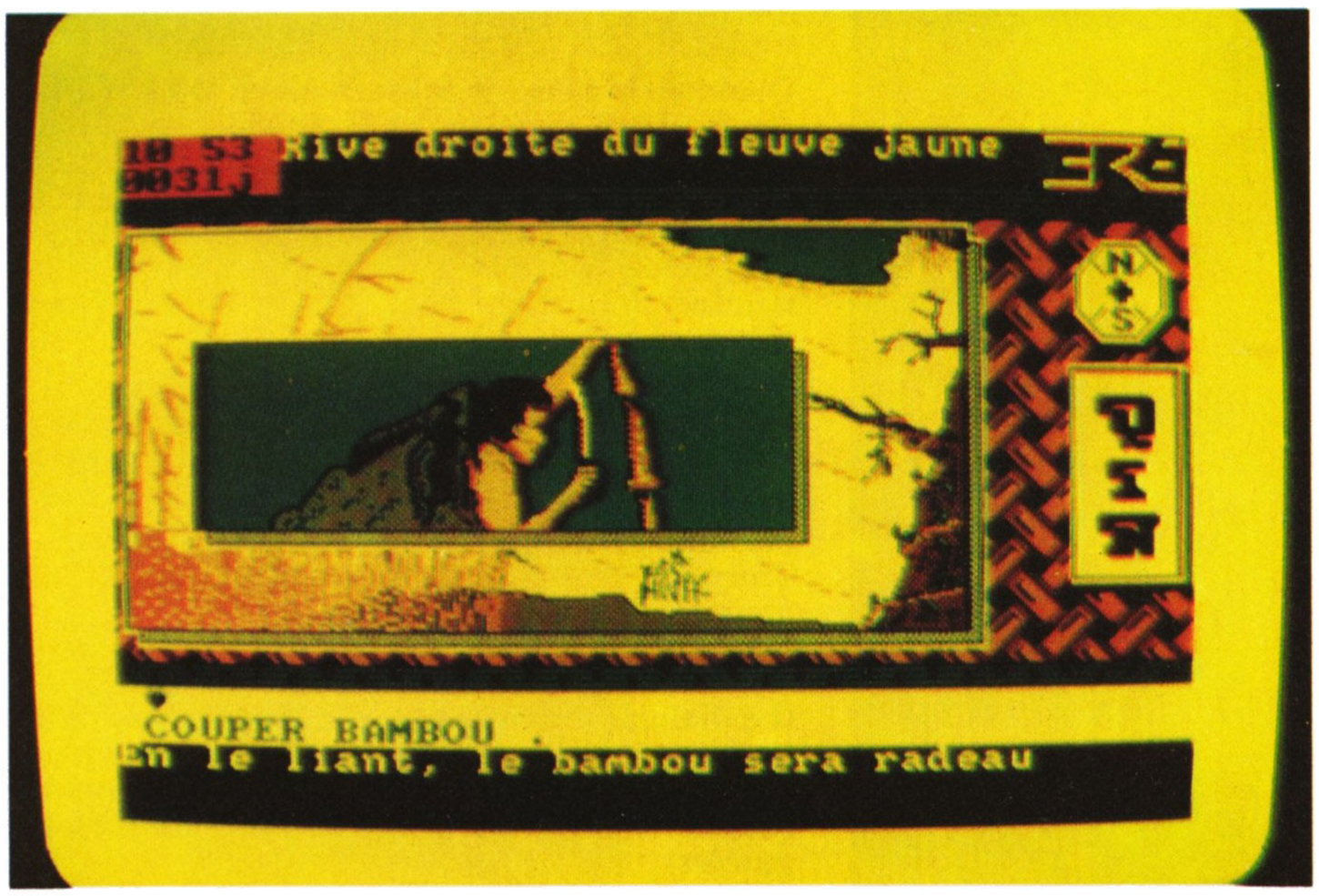


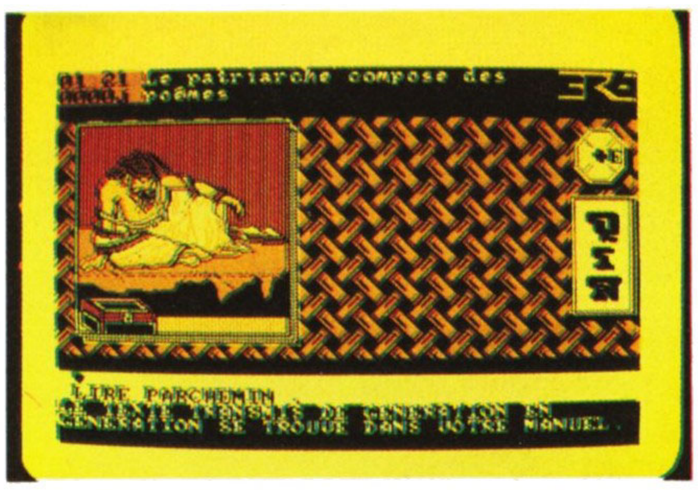
En vous réveillant, le premier objet qui accroche votre regard est un vase. Le vase millénaire que l'on se transmet de génération en génération dans votre famille. Ce doit être le Destin ou un Dieu malicieux qui a guidé votre main jusqu'à celui-ci, car à peine effleuré il a chu, et dans ses débris sont apparus un talisman et un parchemin ! D'une main tremblante vous vous emparez des 2 objets et vous rendez auprès de votre vénéré père. "Enfant aimé, en cette année 779, alors que le prestigieux T'ai Tsong, règne avec mansuétude sur nos viles et insignifiantes âmes, tu as été choisi pour accomplir les épreuves des Divinités Célestes. Tu seras l'instrument de leur vengeance envers ce grossier mortel, QIN, qui osa se prétendre leur égal. Notre aïeul, le grand architecte LIOU, avait prévu la tâche qui t'incombe, il t'aidera à apaiser le courroux des Dieux, mais je ne peux t'en dire plus. Le sage ZHUANGZI a dit qu' "au seuil du mystère le sage se tait". Montre-toi courageux et loyal en toute circonstance, consolation de mes vieilles années et que ma bénédiction t'accompagne".

Vous lisez le rouleau sacré, trouvé dans le vase, puis après avoir rapidement fait le compte de vos possessions, (tapez <LISTE>, un parchemin sur lequel sont répertoriés vos biens se déroulera à l'écran), vous vous dirigez vers le Pic de l'est. En chemin, peu à peu, revient à votre esprit ce qu'on vous a raconté au sujet du premier empereur de QIN. Celui qui chargea, votre aïeul LIOU, de bâtir le tombeau impérial de XIAN, où devaient être ensevelies, non seulement son Illustrissime Altesse, mais aussi toute l'armée impériale. Toutefois pour épargner quelques vies humaines et ne pas désorganiser l'Empire, il fut décidé que l'armée sacrifiée serait seulement de bronze et de terre cuite. (Véridique ! C'est cette armée de pierre qu'on a retrouvée récemment en Chine. D'ailleurs, à part LIOU (et le joueur !), tous les personnages ainsi que les faits historiques sont rigoureusement authentiques). Quelques objets, c'est-à-dire, des tonnes de pierres précieuses de jade et d'or, des milliers d'étoffes rares, des plats d'argent, des centaines de parfums introuvables, des monceaux de coffres remplis des trésors les plus précieux, furent enterrés avec lui. LIOU lui-même, pour ne pas être tenté de dévoiler l'emplacement des pièges protégeant le trésor, fut sacrifié, comme tous les ouvriers qui participèrent à la construction du tombeau. Seulement, bravant l'interdit, il éparpilla 5 plans du tombeau à travers toute la Chine. (En tapant <VOIR PLAN 2>, quand vous l'aurez, une partie du tombeau royal se dévoilera).

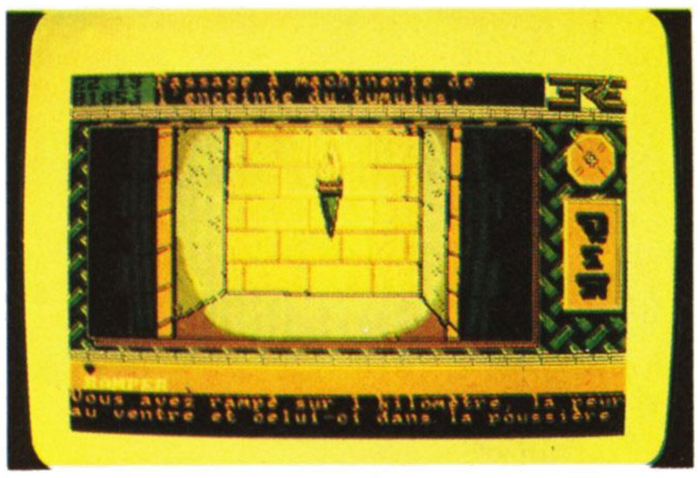
C'est en méditant sur ces souvenirs, que vous vous approchez de la retraite du Chaman. Enigmatique, il restera de marbre à toutes vos paroles, jusqu'à ce que vous lui ayez marqué suffisamment de déférence. (Chaque fois qu'un mot est compris par l'analyseur de syntaxe, il passe en vidéo inversée, comme dans SRAM). Insistez ensuite, car il vous remettra un objet essentiel, ainsi que les salutations de WEN-CHEN, le Dieu du Temps et des Pestilences. Chaque image est importante et contient, ainsi que chaque

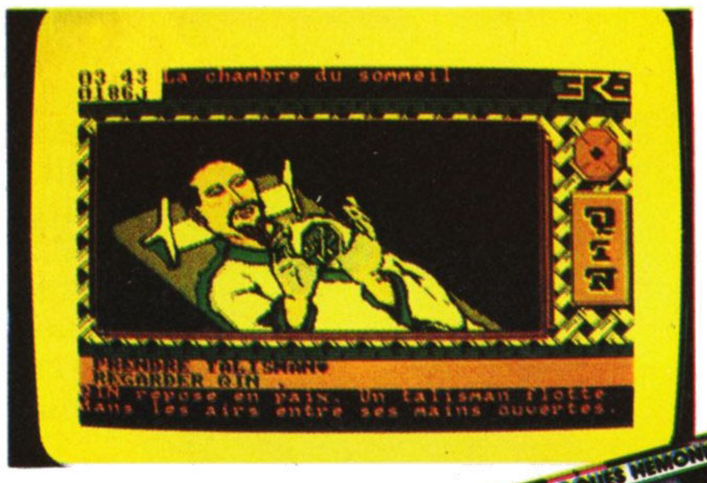
e l'armée de pierre











phrase, des indices indispensables ou des puzzles à résoudre (120 en tout, sur 2 disquettes, avec superpositions de fenêtres, au remarquable graphisme 4 couleurs, léché et laqué, inspiré des estampes chinoises). Votre quête sera longue et difficile. Mille dangers vous guettent. Les Tartares et les Démons des Enfers (superbe scène !), astiquent leurs lances en vous attendant. Vous vous voyez déjà survolant l'armée de terre cuite pour punir ce roi cruel et vaniteux... (Superbe phase en cinépanorama, colorée et difficile où l'on risque cent fois d'avoir "une tête séparée du corps qui regarde la hache" et sans sauvegarde possible dans cette dernière partie. Oups !). Loués soient les auteurs S. et L. HAUDUC, J. HEMONIC et S.PICQ (qui a commis l'excellent "BIRDIE" et qui dans les anciens temps sévissait à S.V.M.), pour vous avoir permis de venger votre ancêtre dans cette aventure au graphisme évocateur et poétique, à l'intrigue consistante et aux personnages cohérents, d'emploi facile et plaisant à l'image des "SRAM I et II". Que "PHYNANCE" et "OKTET", les Dieux de l'Informatique et du Succès, soient avec vous !
GOD SAVE THE QIN ! ! !

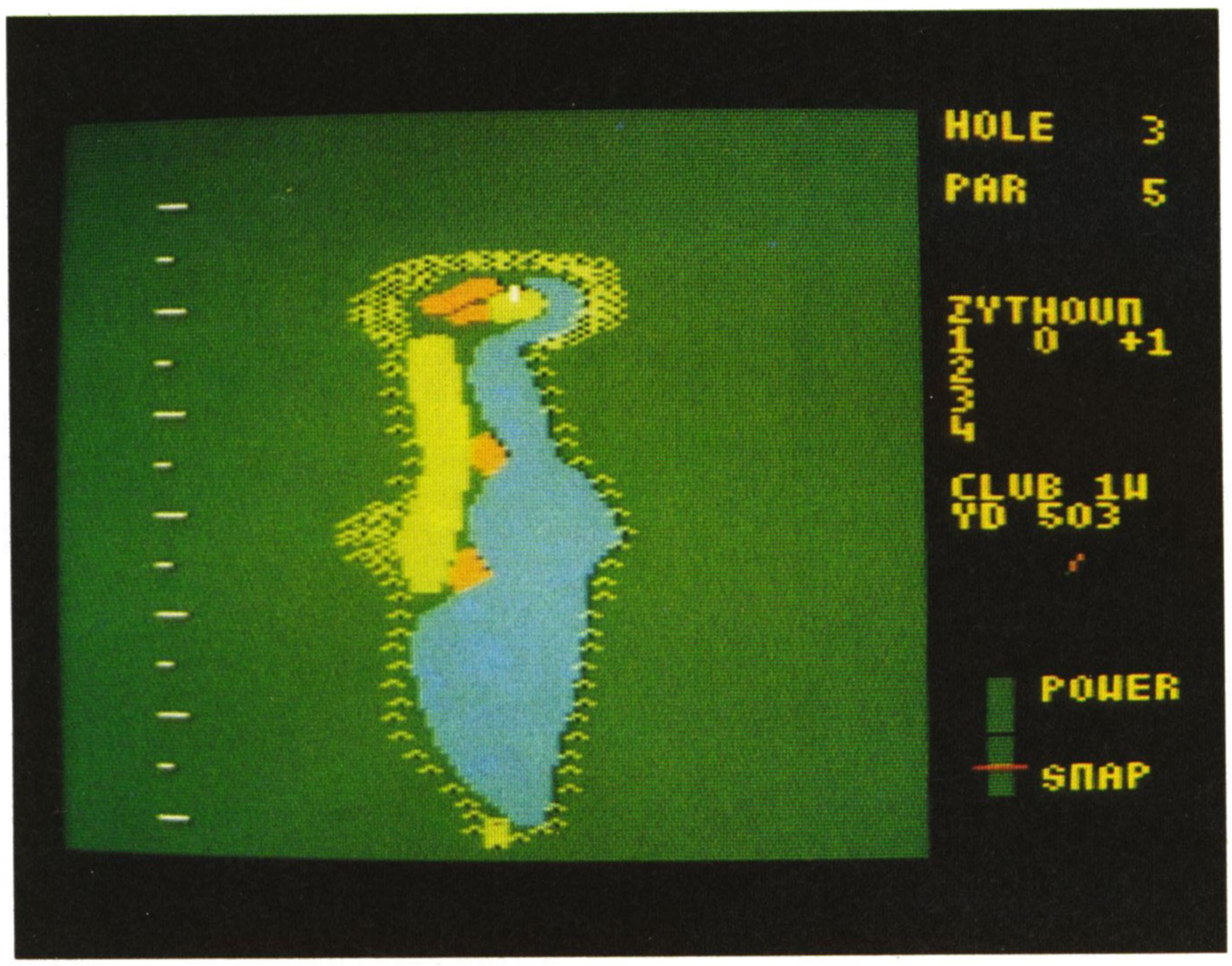
Léopold Braunstein

QIN édité par ERE INTERNATIONAL. Disk : 220 F TTC.

Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	
Rhaa/Lovely :	17,5/20
Note :	**87,5 %**



leader board, ou le gol





ACTE 1, scène unique

Personnage : Gérard Zythoun, rockeur
Décor : la zone, la vraie.

Pfff, le golf ! Un sport de dandy, de ministre, de richard... Qu'est-ce que vous voulez qu'un mec comme moi, Zyhtoun le rockeur, fasse sur un green. Pfff... Taper pendant des heures dans une petite balle, grosse comme une bille, pour la mettre dans un trou, très peu pour moi, les aminches. J'préfère encore m'faire un petit flip de derrière les fagots au Voltigeur.

Quoique. Je cause, je cause, mais en fait, y'a un an, j'étais arrivé dans un club de golf super bléca, achtement sympa. Ca s'appelait Leader Board. Moi qui pige que dalle au golf, j'avais tout compris et je m'étais éclaté comme une bête. Ca, j'vous le dis, c'était un bon plan... Mais aujourd'hui, terminé, fini, kaput. Allez, je vais faire un tour au voltigeur...

Interlude :

Gérard Zythoun enfourcha avec dextérité sa mobylette et partit vers de nouvelles aventures.

ACTE 2, scène 1

Personnage : un jeune homme. Appelons-le Thierry Baille pour ne pas dévoiler sa véritable identité.
Décor : bureau, téléphone.

(Le dialogue original est en anglais. Il sera traduit au fur et à mesure en Français grâce aux miracles de la technique moderne. Admirez au passage comme le mouvement des lèvres colle bien aux paroles)

- T B : Vous me dites que le club Leader Board va rouvrir ? Mais c'est fantastique.
- T B : Tous les parcours ont été redéfinis : c'est fabuleux... les paysagistes ont égayé le décor en plantant des douzaines 'arbres ? Magnifique... C'est vraiment la classe mondiale ce truc !

Une voix nasi...

- T B : C'est cela, comptez sur moi. A bientôt.

ACTE 2 SCENE 3.14116

Personnage : Gérard Zythoun, rockeur à coeur.
Décor : une mobylette qui fume.

G Z : Saloperie de chignole. Encore foirée. La prochaine fois, j'piquerai une japonaise, elle carburera mieux. Qu'est-ce que je vais pouvoir faire dans ce coin pourri ?

Entre un petit mec, très propre sur lui...

Petit mec : Dis Zythoun, dessine-moi un ordinateur.

G Z : Tu te goures petit, on n'est pas chez St-EX ou Renaud ici. J'ai pas le temps, faut que j'finisse cette histoire stupide avant ce soir. Allez dégage.

Gérard Zythoun part à pied. Le soleil est à son zénith. Il arrive soudain devant une grille.

ACTE 49.3 SCENE PLEINE DE DEPUTES

Décor : Club de golf ultra-moderne, peint en couleurs vives (16 pour être précis)
Personnages : Gérard Zythoun, rockeur de grande banlieue
Marcel Zythoun, gérant du club
André Zythoun, caddy
Paul zythoun, figurant

- G Z : Oh lui hé ! Y ont rouvert le LEADER BOARD et y m'avaient même pas prévenu. Tiens, pour me calmer les nerfs, j'vais faire un petit 18 trous vite fait. Roulez jeunesse. Holà vous là, apportez-moi des clubs et une balle.
- M Z : Avec plaisir monsieur, mais à quel niveau jouez-vous ?

LES SOFTS DU MOIS

feur malgré lui...

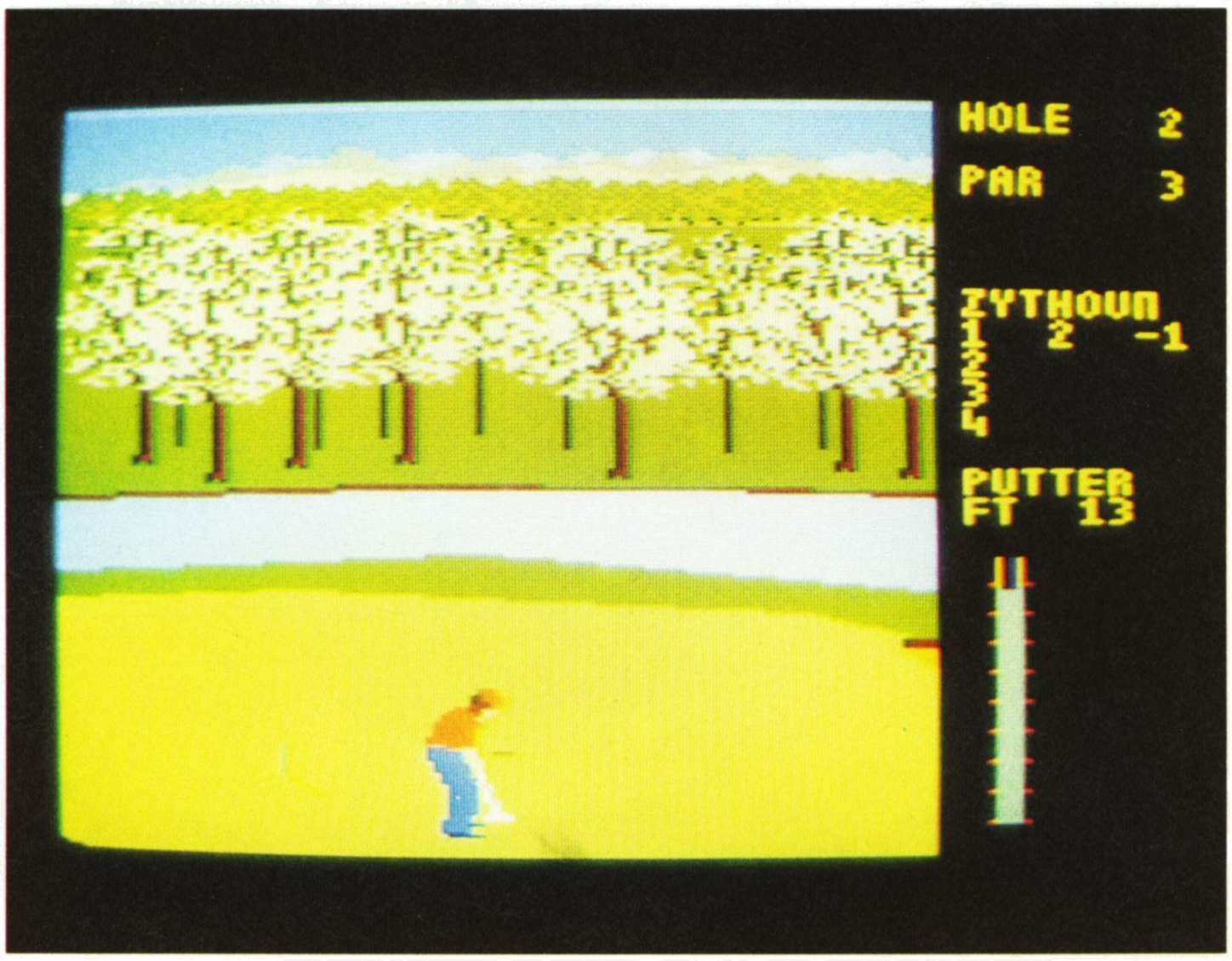
- G Z : Qu'est-ce t'as, ta, qu'est-ce t'as ? C'est quoi, les niveaux ?
- M Z : Notre club, très moderne, vous permet de jouer à trois niveaux. Pour les débutants, un champ électromagnétique supprime le vent et une gaine nucléaire permet de bien rester en ligne lorsque vous faites un swing. Amateur, vous devez contrôler les mouvements de votre poignet. Les pros doivent également tenir compte du vent dans l'estimation de leurs trajectoires. Tout cela au joystick, bien sûr.
- G Z : Pour qui tu me prends, toi ? J'suis un pro moi. Et je vais sur le parcours le plus dur. Y s'appelle comment déjà ?
- M z : Le Gauntlet, monsieur.
- G Z : Tiens, ça me rappelle un jeu d'arcade du Voltigeur. Allons-y. Tu te ramènes, toi le caddy.
- A Z : Oui, Monsieur.

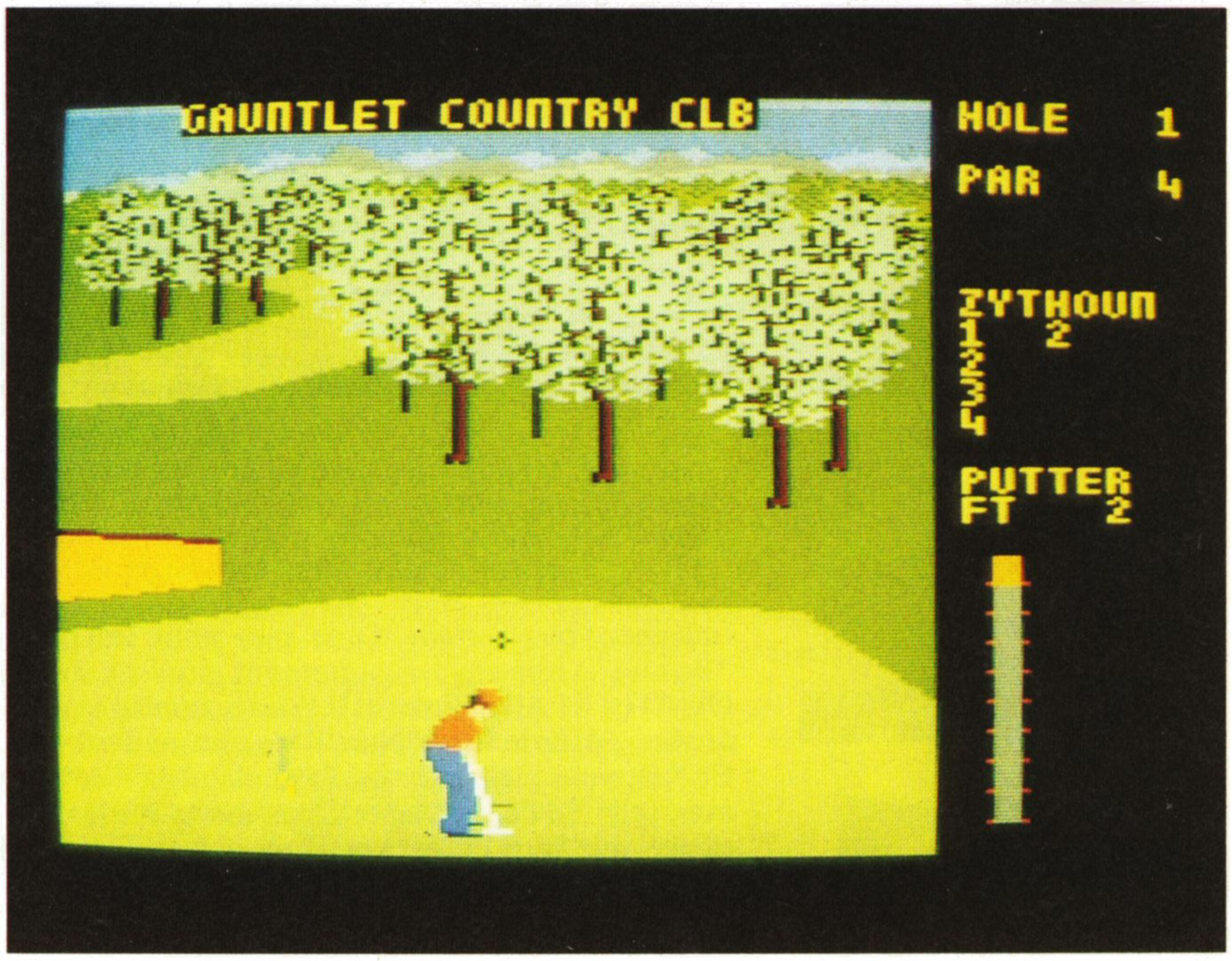
ACTE 55553, SCENE 0

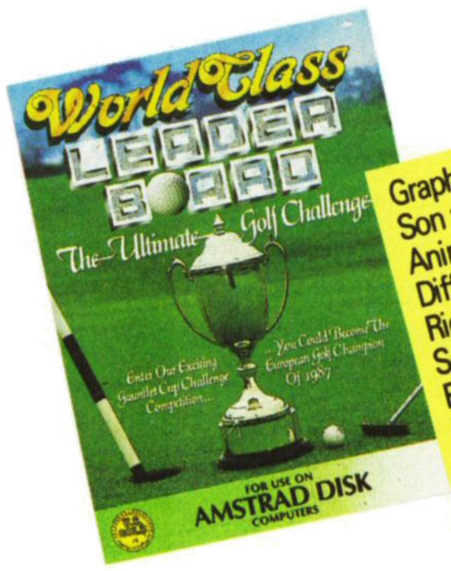
Personnages : Gérard Zythoun and his band, et les autres gugusses (je craque, pas vous ?)
Décor : des arbres, de l'eau, de la pelouse et dix-huit trous.
On distingue Paul Zythoun, au loin, qui passe.
- G Z : Ouah les mecs. Il est encore mieux que l'ancien, ce truc. D'abord, Y'a vachement plus de couleurs, l6 au lieu de 4 dans la première version. Ensuite l'animation est toujours aussi belle. Et il est beaucoup plus dur que le premier, tout en restant accessible à ceux qui n'ont jamais tâté au golf. Y'a des flaques d'eau partout et pire, y'a plein d'arbres sur le parcours. Y sont super beaux, même si moi, j'préfère les bécanes. Y s'affichent à toute vitesse. Et comme y sont juste sur le parcours, t'as intérêt à faire méchamment gaffe si tu veux pas envoyer ta balle dedans. C'est encore plus génial que le premier, et je pèse mes mots. Un peu ouais, que c'est super. Même que vous avez tous intérêt à venir jouer ici, sinon la prochaine fois que je vous croise au Voltigeur, je vous pète la tête. Compris ?
- M Z : Oui, m'sieur.
- G Z : J'te cause pas, à toi. C'est à eux, les lecteurs, que je jacte. j'ai jamais vu une simulation de golf aussi belle, alors c'est vous dire... L'animation est fabuleuse et les décors magnifiques. De quoi faire aimer le golf à n'importe qui.
Au loin, Paul Zyhtoun repasse...

RIDEAU. Applaudissements nourris

WORLD CLASS LEADER BOARD
édité par ACCESS et distribué par US Gold.
K7 : 89 F TTC,
disk : 145 F TTC.





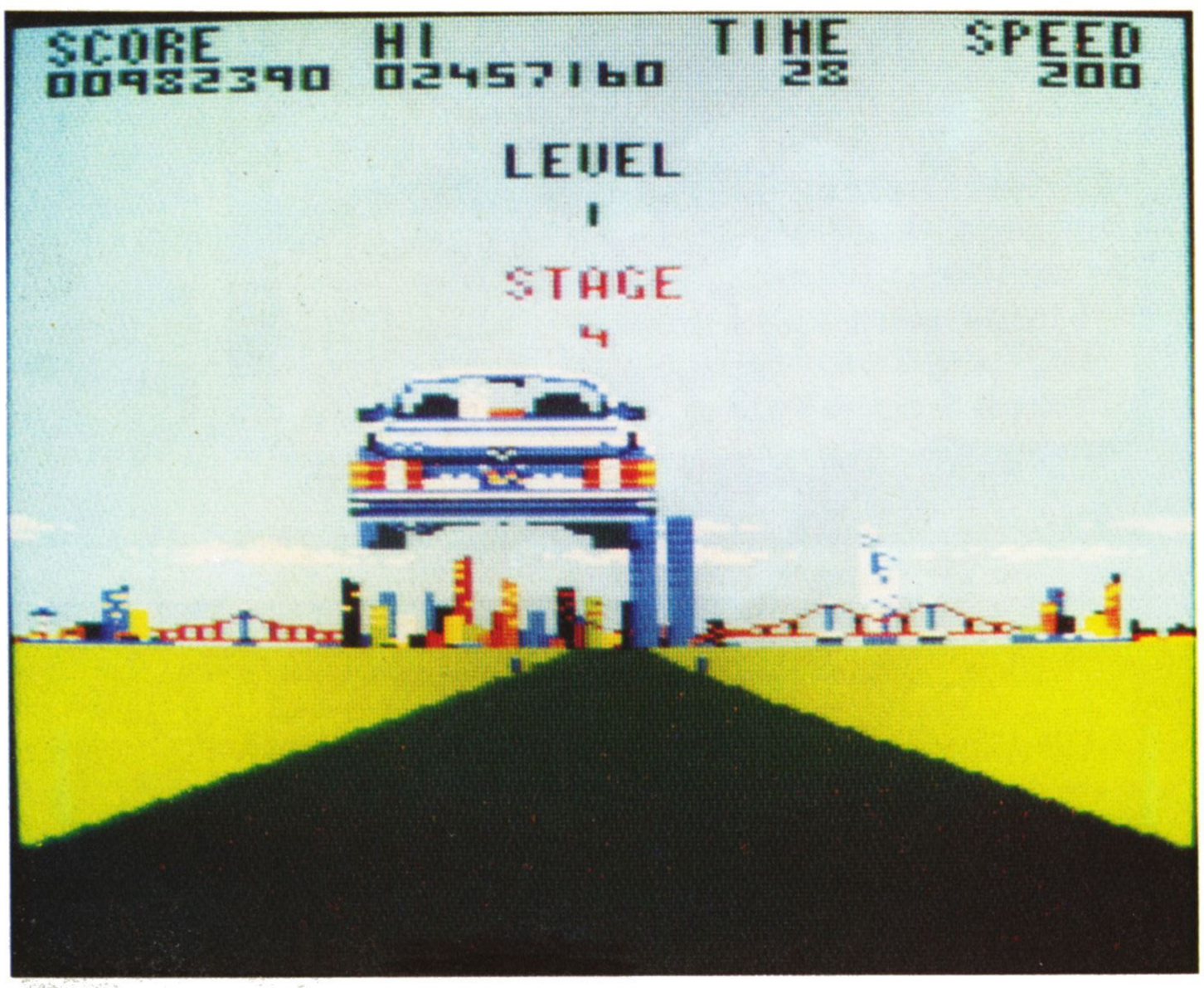


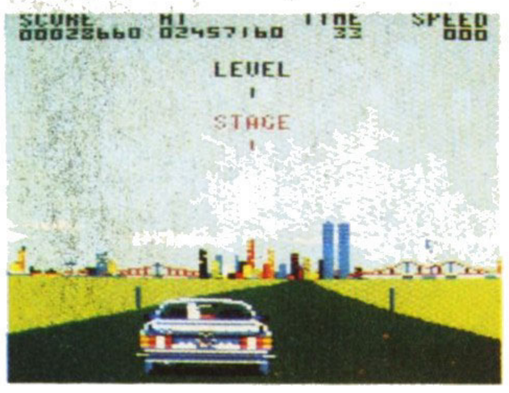
Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	-
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	
Note :	17/20

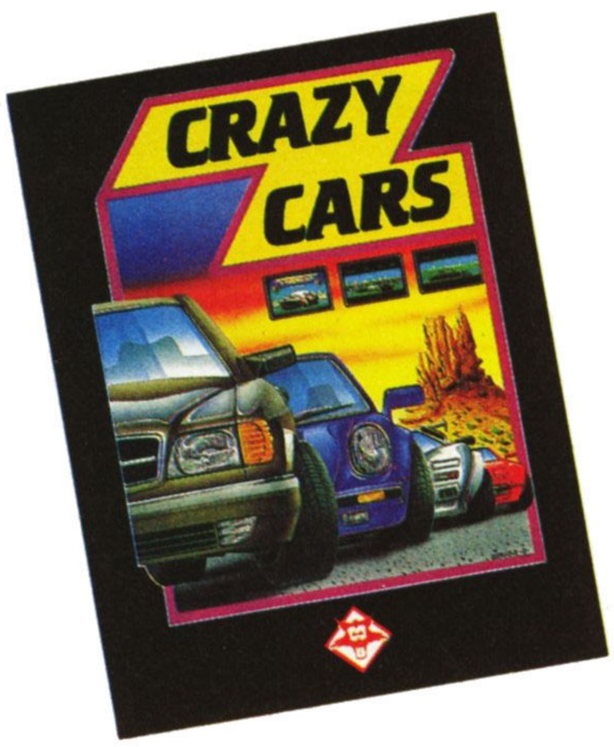
85 %

S

VOTRE VOITURE MONSIEUR PROST...







Imaginez-vous sortant d'une pub pour les pneus "Bonne Année". Brusquement plus de frein. OUAH ! ! ! Alain Prost et la pauvre nouille qui l'interviewe dans le fossé. Non, il y a encore des freins. En fait, vous avez juste confondu la pédale de frein avec celle de l'embrayage. Deux morts sur la conscience, que faire ? C'est à peu près ce qui m'est arrivé par une belle journée de fin décembre.
Il faut, bien sûr, que cet accident me tombe dessus. Je venais à peine de me trouver ce job. Une seule solution : tailler la route. J'ai tous les atouts de mon côté. Une superbe Mercedès,qui se tape le deux cents à l'aise, quelques notions de pilotage glanées ici ou là. Mon but : aller toujours plus loin, rejoindre cette ville qui me paraît si proche et qui pourtant semble me fuir. Malgré, la super adhérence de mes pneus "Bonne Année", je commence à ne plus me sentir aussi cool (and the gang). Enfin la route est large, je suis seul, le soleil brille, les petits oiseaux chantent.
Heureux ? Certes non. Ma solitude n'a pas eu le temps de me peser. Je ne suis plus seul. De petits bolides essayent de me faire la peau. On se croirait sur les Champs Elysées. Pire que les autos tamponneuses de la foire du Trône. Avec les bosses, je vous jure çà devient de plus en plus "craignos". Mais le compteur tourne, le temps s'écoule imperturbablement, et cette foutue ville qui recule tout le temps.
Aïe ! j'ai encore failli rater un virage. Heureusement, un petit coup de troisième et ça repart. Ah, celui-ci, j'l'avais pas vu. Il a surgi juste après une bosse, alors que ma voiture était encore à trois mètres du sol. Trop tard, j'viens de me prendre au moins une dizaine de poteaux, le temps de me remettre sur la route.
Les autres voitures me sont repassées devant. C'est pas que je sois un fan de compétition, mais je ne supporte pas qu'on me double. Pied au plancher, je dépasse la première par la droite. Je coupe le virage en rasant la seconde, ouaouf ! C'était limite. Quant à la troisième, le temps de redresser à la sortie du virage, je la vois juste devant moi. Impossible de l'éviter, mais une superbe bosse me fait décoller. En retouchant le sol, je m'aperçois qu'elle n'est plus devant, mais derrière moi. Ouf, j'ai eu chaud.
Les keufs m'ont repéré, et cette ville qui n'arrive toujours pas. Parvenu au niveau deux, je saute dans une superbe porche, style 911 Turbo. "Avec cette bête, je vais enfin pouvoir m'éclater maousse" me dis-je dans ma petite tête de moineau (rapace). Tu penses, comme l'autre elle se traîne à 200, un veau quoi ! Et rebelote, c'est reparti comme en quatorze. Ainsi, avec différentes voitures vous vous retrouvez aux mêmes endroits, avec les mêmes obstacles. Le décor, toujours égal à lui-même (c'est le même), défile imperturbablement. Je résumerai ce chef-d'oeuvre de la micro-informatique par une phrase :"point de frisson, point d'émoi, mais que de morosité."

Lipfy.

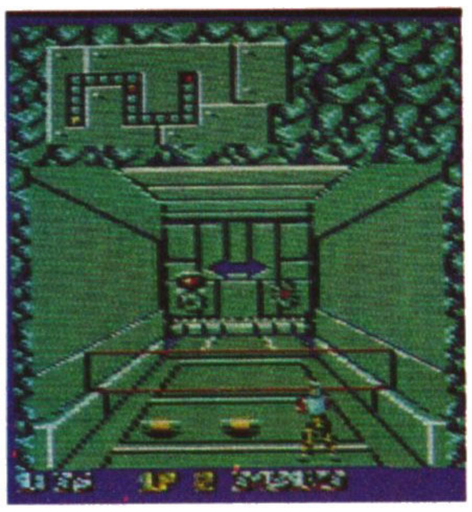
CRAZY CARS édité par TITUS. K7 : 165 F TTC, disk : 190 F TTC.

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	0/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	1/4
Longévité :	2/4
Rhaa/lovely :	2/4
Total :	11/20

55 %

AVIS CONTRAIRE Pas d'accord Monsieur Lipfy (quel nom !), pas d'accord ! Ok, le logiciel n'est pas passionnant-passionnant. Titus aurait pu soigner le scénario. Mais il faut cependant souligner la qualité technique extraordinaire de ce programme. Un niveau de programmation rarement atteint sur CPC : la course se déroule vraiment à une vitesse folle. Rien que pour ça, le logiciel vaut le détour.

LES SOFTS DU MOIS



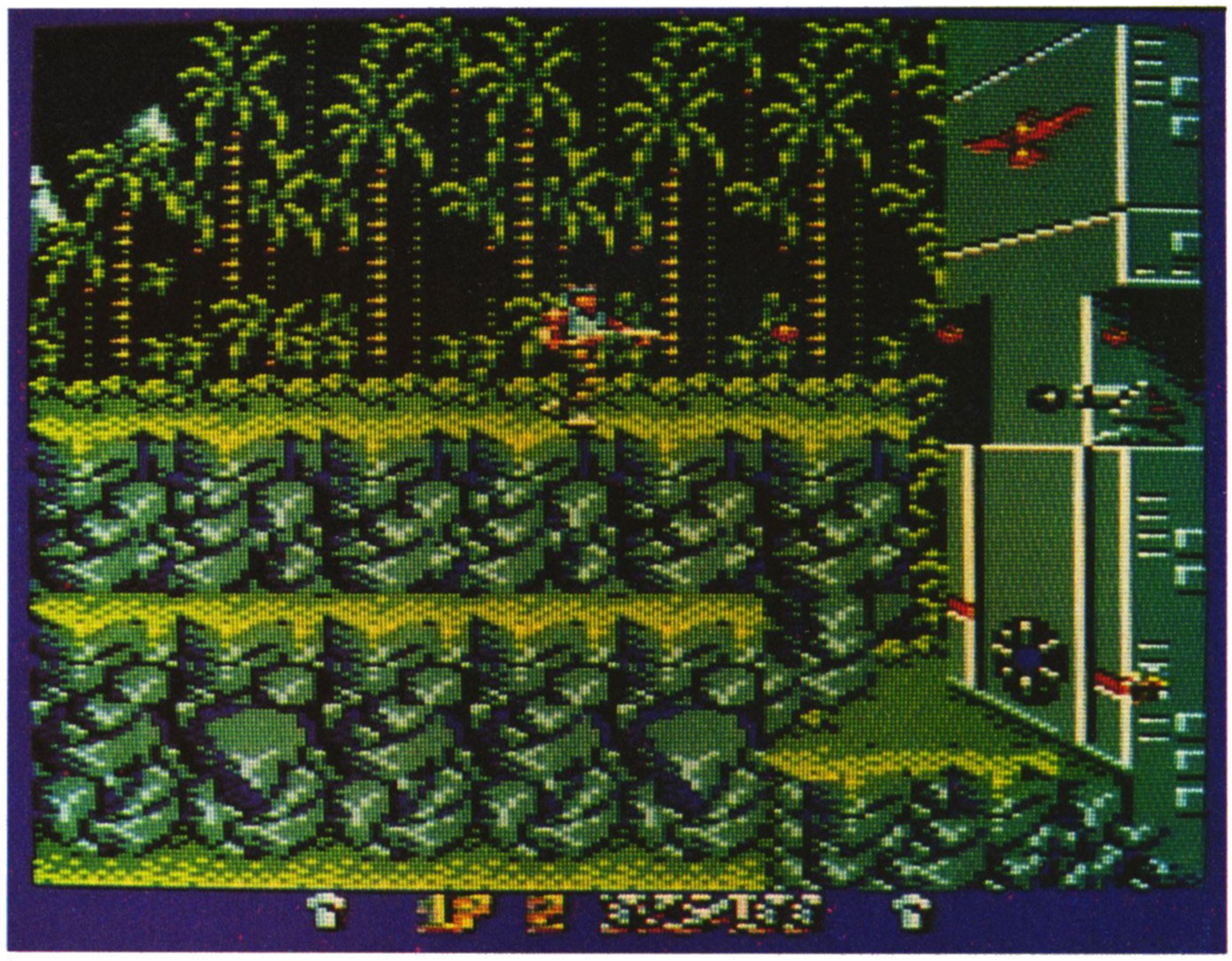
GRYZOR EST GRISANT ! !

Attention les poteaux, accrochez-vous ! ! Voilà du soft qu'il est bon, qu'il dégouline entre les doigts, et qu'après on se les pourlèche goulûment. GRYZOR fait partie de ces jeux à la con qui vous tiennent en haleine, la langue pendante, les nerfs à vif et les orteils en éventail durant de longues heures.
Voyez-vous, là il est 11 heures et 36 minutes, j'ai joué avec GRYZOR toute la nuit. Seul dans les bureaux d'une banlieue rouge désolée, j'me suis décarcassé pour vous faire voir de belles images (regardez les zolies photos). Ma technique n'est pas encore bien au point ; bien qu'un arbre généalogique poussiéreux, retrouvé dans un grenier, me donne une parenté éloignée avec Kâli (une déesse multi-tâches) ; je n'arrive pas toujours à jouer, puis à appuyer, au moment opportun, sur la touche pause ou le bouton de la MULTIFACE 2 qui me permet de sauver une page-écran puis de la photographier par la suite. Galère quoi !

GRYZOR ET GRYZKA

M'enfin, j'ai joué toute la nuit, j'ai les yeux éclatés, la colonne vertébrale en marmelade mais... Mais j'ai quand même réussi à atteindre la deuxième partie de GRYZOR. J'ai galéré, j'ai sué, j'ai les mains pleines de cloques, les voisins ont mal dormi, mais j'étais content ce matin de montrer à la femme deménache ma dextérité à manier le petit soldat. Ce fut par la suite un concert pour GRYZOR et achpirator en CPC majeur.

Alors que personne à la rédaction ne connaissait GRYZOR, ce fut la cohue ce matin autour de l'unique AMSTRAD CPC de la rédaction. Car non, ce n'est pas une rumeur, par ces périodes de fête, de vaches maigres et d'importantes chutes de neige sur GENTILLY la belle, c'est sur un seul et unique CPC que nous vous avons concocté notre numéro un. Nous aurons deux CPC pour le numéro deux et organiserons d'importantes soldes pour le numéro trente.



POURQUOI GRYZOR VA-T-IL FAIRE UN TABAC ?

Déjà, parce que j'y ai passé la nuit, sur ce foutu jeu, sans voir le temps passer. Parce que je me suis fait agresser par mes acolytes qui voulaient à tout prix prendre ma place et le joystick devant l'écran. Justement l'écran, graphiquement ce jeu est un enchantement, car si les personnages sont petits, ils sont bien dessinés et très colorés. Le personnage, LANCE GRYZOR (le héros quoi), est animé de nombreuses positions. Il ne s'agit pas d'un vulgaire "TCHAC-TCHAC-POUM-POUM", et il vous faudra de longues heures d'observation et d'apprentissage avant de maîtriser parfaitement les déplacements, bonds et pirouette de votre personnage. Et de plus, je ne vous donnerai aucune indication, aucune aide, car je veux vous laisser le plaisir d'en baver comme j'en ai bavé avec ce jeu d'enfer ! ! !
Un seul conseil, et je peux vous donner celui-là, ACHETEZ GRYZOR ! ! Et en disquette de préférence pour les chargements des différentes parties. Enfin, et je ne sais pas si je dois vous le rappeler, ce jeu est bien sûr une adaptation d'un jeu d'arcades ; mais là il faut souligner l'excellente tenue de cette transposition sur AMSTRAD CPC ! !

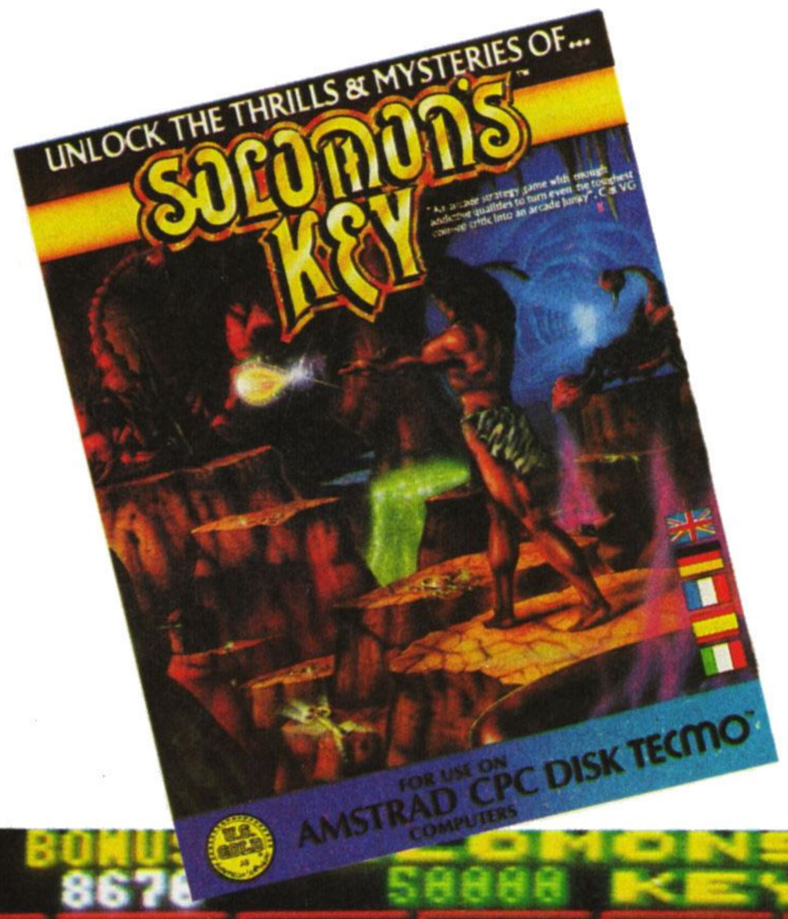
Robby qui va dormir.

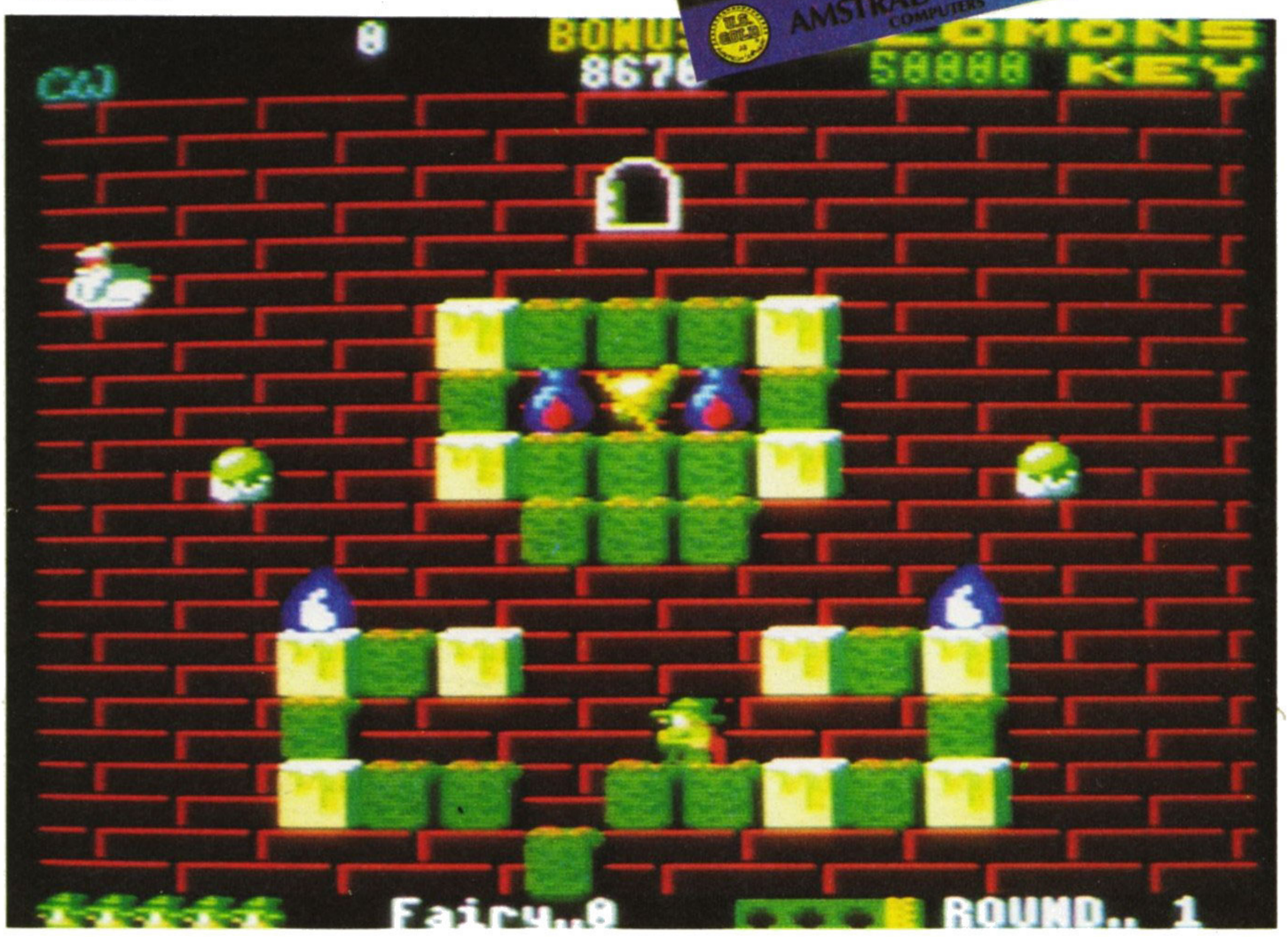
GRYZOR, édité par OCEAN et distribué par US GOLD.
K7 : 89 F, disk : 145 F.



IL EST BEAU MON SOLOMON ! ! !

Y a-t-il des rescapés dans la salle ? Je veux parler de ces nostalgiques de MANIC MINER, de ces allumés de JET SET WILLY, de ces inconditionnels de DONKEY KONG... Bref, de tous les fous des jeux multi-tableaux, plus ou moins jeux d'échelles et d'escalade, jeux à étapes où patience et dextérité sont les clés de la réussite et de la victoire.

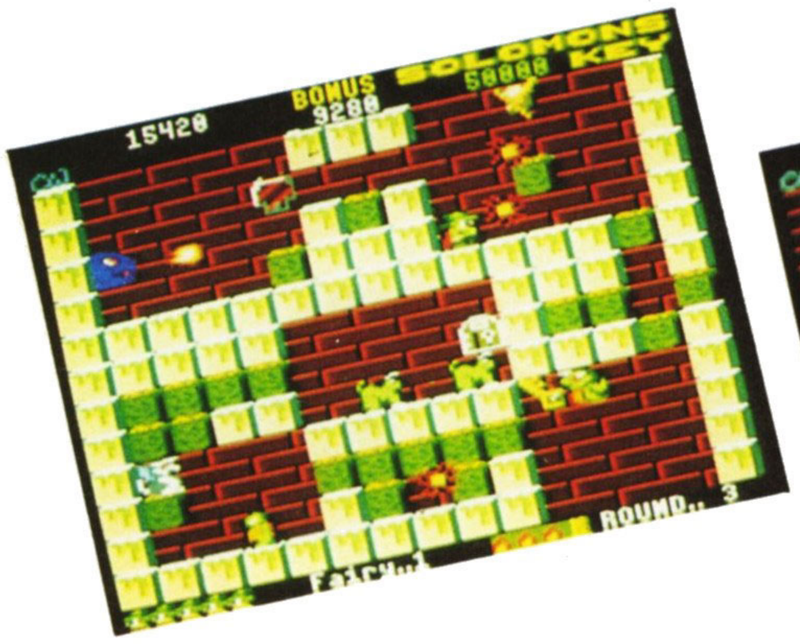


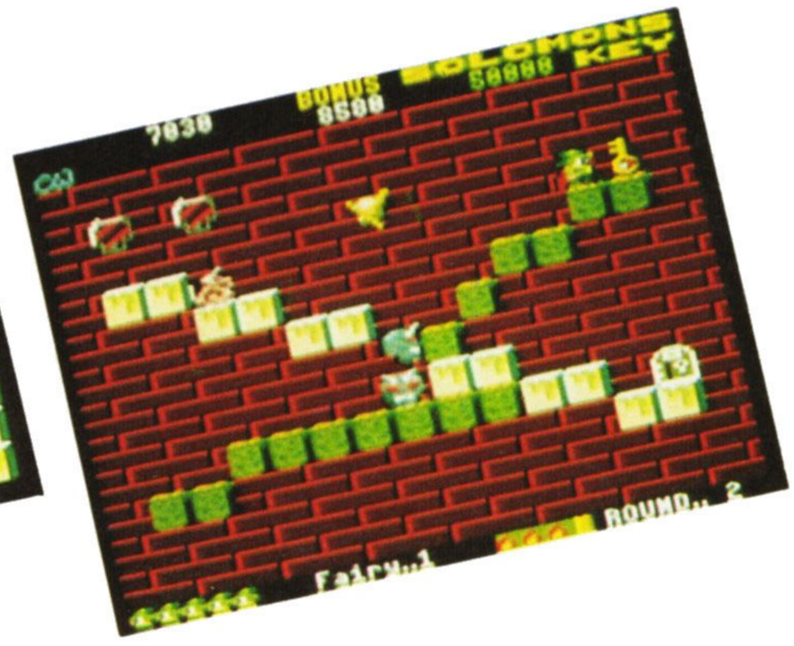


SOLOMON'S KEY pourrait être le digne descendant d'un jeu tel que LODE RUNNER. Pour les ceusses qui n'ont pas connu ces temps immémoriaux où l'informatique ludique avait le goût acidulé de la-pomme, rappelons que LODE RUNNER est un des tous premiers jeux multi-tableaux dit "d'échelles". Dans ce jeu aux 150 écrans, il fallait jouer d'adresse et de réflexion pour trouver le chemin du niveau supérieur. Pas de problème, SOLOMON'S KEY est de la lignée de ces softs sur lesquels on a passé, on passe, on passera des heures, des nuits blanches.
Justement, parlons-en de ces heures d'enfer, de joie, de désespoir passées sur ce jeu. Et j'enrage, je fulmine, je hais tout le monde : de TECMO, l'éditeur, à US GOLD, le distributeur.
C'est un Robby à cran qui vous parle en ce moment. Les citernes de café que j'ai pu ingurgiter ces derniers jours m'ont rendu quelque peu nerveux... JE VEUX PASSER LE TROISIEME TABLEAU ! ! ! !
Et ce n'est pas faute d'essayer. Ouaip, le troisième tableau de SOLOMON'S KEY est un défi de trop, mais comptez sur moi pour le relever. Je n'ai peut-être pas encore saisi toutes les subtilités de ce superbe jeu. Car oui, ce jeu, je le trouve plaisant, joli. Joli car j'ai eu le temps de l'admirer. Pour ce qui est des graphismes, ils sont assez agréables à l'œil comme vous pouvez le constater sur les photos. Il s'agit des photos des trois premiers tableaux, les seuls que j'ai pu voir pour l'instant !
Et je ne désespère pas, hoooo non ! ! ! Pourquoi ? Parce que la musique est entraînante, que le jeu promet d'être intéressant car déjà ardu au troisième tableau. Parce que le principe de déplacement en créant et supprimant des blocs est original. Presque aussi original que le scénario, quoique ce dernier, on l'oublie très vite. Ce n'est pas un jeu d'aventure, c'est un jeu où l'on doit aller le plus loin possible ; et moi j'arrive pas à y aller ! ! !
Ça vaudrait presque le coup que je fasse un deuxième essai le mois prochain (si toutefois j'ai trouvé la voie du quatrième tableau d'ici-là).
Ce soft a tous les ingrédients pour séduire les amateurs d'arcades où la réflexion est indispensable pour mener à bien sa mission.
Je vous laisse découvrir toutes les subtilités de SOLOMON'S KEY que je vous conseille, bien sûr, de vous offrir au plus vite.
Peut-être aurez-vous l'esprit plus vif que moi et trouverez-vous la parade pour franchir ce satané troisième tableau ! ! !
Tenez, dans un prochain numéro j'essaierai de trouver une page pour vous mettre plein de photos des différents tableaux de ce jeu diabolique si toutefois j'arrive à trouver toutes les clés de Salomon, le roi coupeur de mômes.

Robby qui se calme.

SOLOMON'S KEY, édité par TECMO / US GOLD. K7 : 95 F TTC, disk :145 F TTC.





Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	**15/20**

75 %



ROCKY VIDEOSHOW



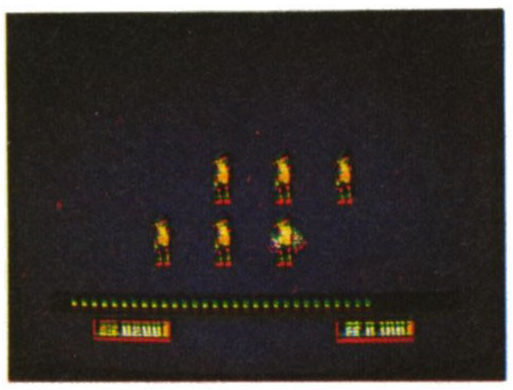
Saleté de coin. Faut dire, j'aurais pas dû venir. C'est vrai, j'le connais, ce quartier maudit. L'an dernier, j'étais déjà passé par ici. Même qu'y a des gars qu'en avaient fait un jeu vidéo, un "softwouare", comme y disent. Billy La Banlieue. Craignos, comme nom, vous trouvez pas. Enfin bref. Même que ce truc, ça avait eu une sorte d'oscar, un machin d'or heu... Tilt d'or, je crois, pour la meilleure animation. A mon avis, y devaient avoir un copain dans le jury, les mecs... Le jeu était sympa mais bon, faut pas QUE déconnecter, quand même. Il fallait que je joue à des jeux vidéo (ah ouais, super). Mais y avait des crétins qui m'empêchaient d'y accéder: Alors, y fallait que je leur donne des trucs, genre un coeur à une fille, un révolver à un flic... Vous vous rendez compte ! Moi filez un truc à un keuf. Si j'en croise un et que je lui file quelque chose, ce serait plutôt du genre coup de saton ou coup de boule. C'est pour ça que le soft, y m'avait moyennement plu. Pas assez destroy.
Mais ce coup-ci, je sors de taule, je retourne en ville. Et y faut que j'file un coup de bigo vite fait à ma gonzesse Lily. Sinon, à tous les coups, elle va se casser et me jeter (dures les meufs). Pas facile de trouver une cabine dans ce coin pourri. Toutes les lumières de la rue sont éteintes, les bourgeois dorment comme des cons, comme dirait Renaud. C'est pour montrer que sous mes tiags et mon perfecto se cache un mec vachement culturé. Bref. J'me balade tranquille. Oh tiens, une cave. Super, un jeu d'arcades. Ca fait un max de temps que j'me suis pas éclaté avec un truc çacomme. Un petit coup de tiag dans le compteur, et hop, à moi la partie gratuite. Ouah l'autre, c'est un Shoot Them Up, un genre de machin où tu dois déglinguer le maximum de cow-boys sur l'écran avant qu'ils ne te butent. Fastoche ! Un des tous premiers jeux d'arcades, mais ça fait toujours plaisir d'y rejouer.
Bon c'est pas tout ça, y faut que j'appelle ma nana, moi. Ok, je remonte. Hum, c'est plutôt glauque par ici. Les maisons sont mignonnes, mais m'est avis que le coin est plutôt mal fréquenté la nuit. Tiens ! Qu'est-ce que je disais. Un Keupon. Un punk. Un irokois. La crête verte en plus, drôlement ringard le pauv' mec. S'y croit qui va me faire peur, y faut qui retourne écouter Sex Pistols. D'abord, j'y cause même pas. Un coup de boule dans la cheutron, un coup de saton dans les burnes, et hop, rétamé : avant de revenir chatouiller Billy le rocky, y passera bien trois-quatre mois à l'hosto.
Brrr. Ca craint vraiment, ce bled. Tiens l'église. J'me rappelle, quand j'étais môme, avec mes potes, on allait remplacer le vin de messe par de la Vodka. Le pauv' curé, complètement bourré. Y s'est mis à chanter "Love me Tender" au milieu du sermon. L'éclate. Tiens, un autre jeu d'arcades. Oh, y'a un skin head qu'est déjà là. Peux pas les saquer, ces mecs-là. D'abord, c'est tous des fafs. Ensuite, c'est tous des c... Pousse-toi, ringard, laisse jouer les pros. J'aurais pas dû lui dire ça. J'avais pas vu qu'il avait une batte de base-ball, cet enfoiré de première. Et le coup qui m'a balancé sur la trogne, j'peux vous dire que c'était pas du pipeau. J'en ai vu un max, de chandelles. P'têt même trente-six, comme mes vieux y disent, mais j'ai même pas pu les compter. En tout cas, si un jour je retrouve ce skin, y verra que moi j'sais jouer du cran d'arrêt. En attendant, j'ai toujours pas appelé ma meuf. Si ça continue comme ça, sûr qu'elle va me larguer, cette... Merde les flics. Y z'ont du voir que j'avais éclaté le jeu vidéo. Y vont encore me ramasser et j'vais me retaper trois mois de mitard. Bah. Sûr que Loriciels, y vont bien encore sortir un soft sur moi. Y pourraient appeller ça BILLY 2, pas vrai ? Y pourraient mettre dedans plein de petits jeux d'arcades, genre ZAXX, Trempoline, Cow-boy, etc. Et pis y pourraient mettre des keufs, des skins, des punks, des mecs dans tous les coins. Le tout avec un graphisme sympa, une super animation et des commandes qui répondent bien au joystick. Et tiens, qu'y z'oublient surtout pas de mettre un bigophone, y faut que j'appelle ma nana, moi.
Note de Loriciels à Billy : ça roule, mon pote. Voilà le jeu tout comme tu voulais. Il est vachement mieux que le premier, pas vrai...

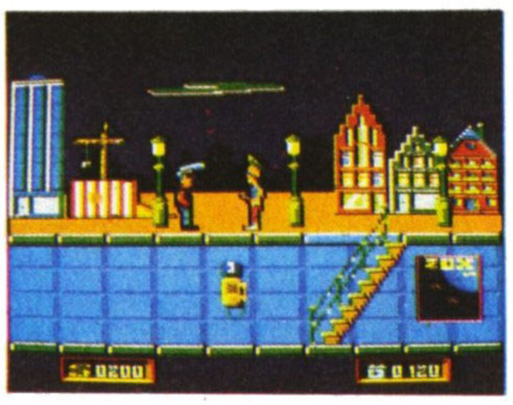
Olivier Zythoun

Billy 2 édité par Loriciels.
K7 : 140 F TTC,
Disk : 198 F TTC.

Graphisme	: 3/4
Son	: 3/4
Animation	: 3/4
Difficulté	: 2/4
Richesse	: 3/4
Scénario	: 3/4
Ergonomie	: 2/4
Notice	: 2/4
Longévité	: 3/4
Rhaa/Lovely	: 3/4
Note	: 14/20

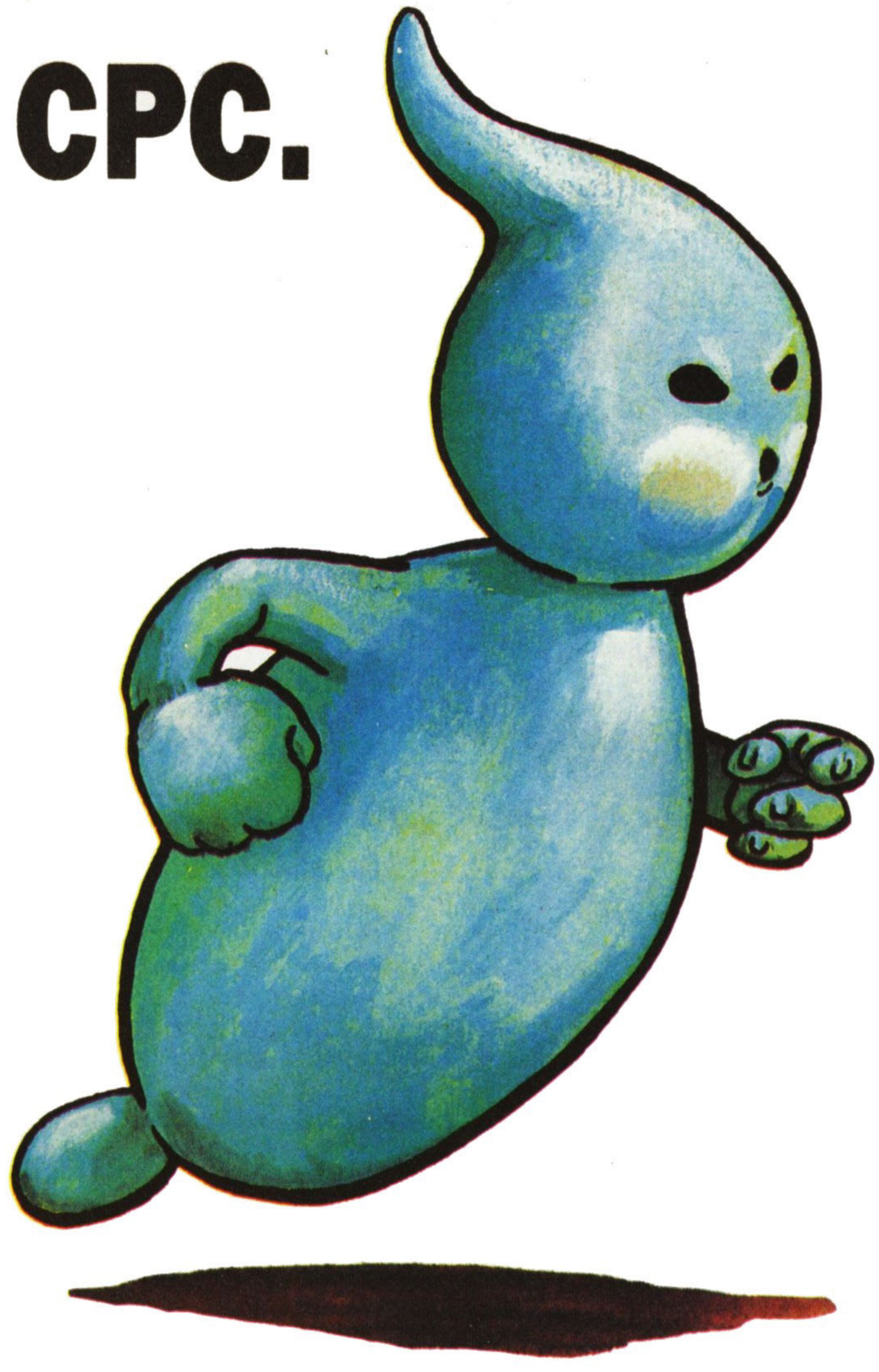
70 %





S

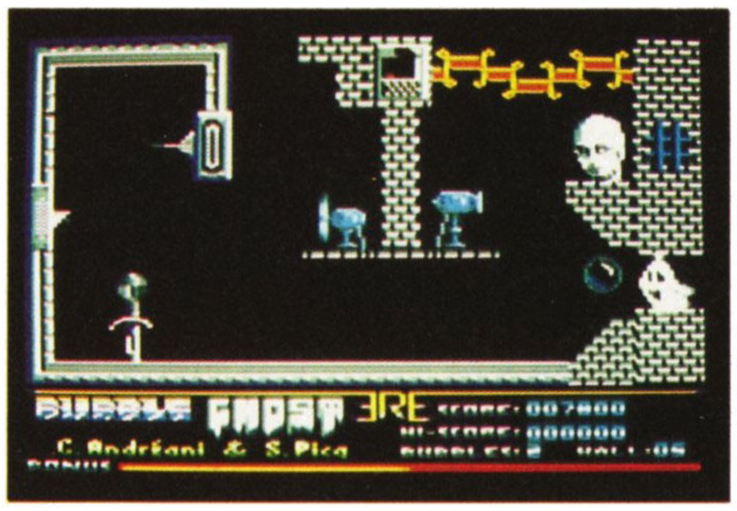
Hantez votre CPC.

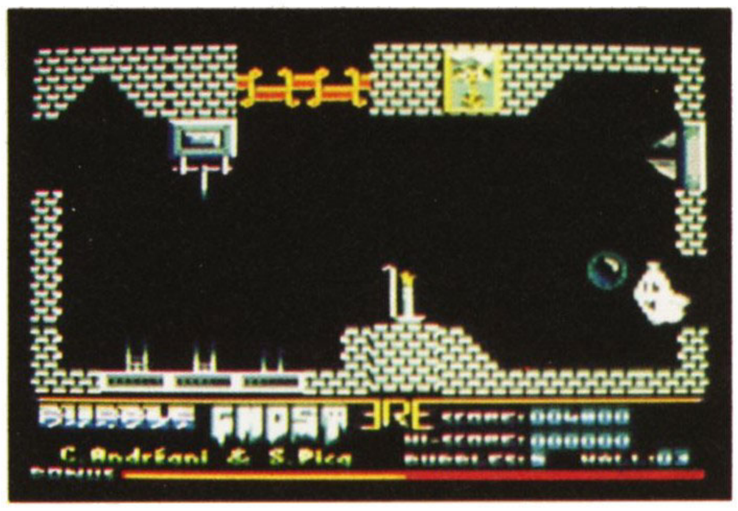


Marre de désintégrer du martien vert à la tonne ? Trop fatigué pour user vos méninges sur un jeu de stratégie ou de réflexion quelconque ? Vos petits nerfs sont crispés après une journée particulièrement éprouvante ? Décontractez-vous en douceur ! Enfilez un suaire, allumez quelques bougies, votre CPC et introduisez la disquette BUBBLE GHOST d'ERE Informatique.

J'avoue avoir été séduit par l'emballage à l'aspect fort sympathique doté de textes éminemment instructifs : on y apprend, ERE dixit, que l'auteur, né studieux et avec (chose incroyable !) l'esprit vif, en bon chevalier du troisième millénaire qui se respecte, a créé ce logiciel, que les Américains nous envient, entre deux sauts en parachute (si, si ! je n'invente rien).
Trêve de persiflage, passons à BUBBLE GHOST enfin au "fantôme bulle" je veux dire ! Dans ce jeu, un petit fantôme doit pousser (et non coincer) une petite bulle au travers des nombreuses salles d'un château du genre revisité "Hi Tech". Les fantômes étant par principe immatériels, notre gentil revenant peut traverser sans dommage tous les murs et artefacts divers disposés en travers de son chemin. Comment faire pour pousser la bulle ? Simple, cette race de fantômes dispose apparemment de poumons bien développés. Il faudra donc guider la bulle tout bêtement en soufflant dessus. Il est nécessaire, voire indispensable, de doser judicieusement la force et la direction du souffle. Prudence donc, car la bulle est soumise à l'inertie et explose au moindre contact avec murs, piques et autres objets plus ou moins dangereux placés là par l'esprit retors du programmeur. Si vous échouez dans la traversée d'une des pièces, le fantôme se fâche, et n'est apparemment pas très content du résultat. La bulle réapparaît au début de la salle et c'est reparti pour un tour.

Détail marrant, si vous soufflez trop longtemps, le petit fantôme devient rouge écarlate comme sous l'effet d'une asphyxie soudaine. Vous aurez à surmonter divers pièges dans cette aventure. Les bougies, par exemple, font se volatiliser la bulle par leur chaleur. Les ventilateurs se contentent, quant à eux, de créer de redoutables courants d'air poussant généralement la bulle vers les murs ou divers obstacles. Mais ne dévoilons pas tout, sachez simplement que nombreux autres objets animés existent pour vous mettre des bâtons dans les roues mais aussi uniquement pour décorer les pièces (pinces sortant des murs, étoiles variant de volume, têtes animées ...). Graphiquement agréable à regarder, le jeu dispose, en plus, d'une bonne animation. La musique et les bruitages sont tout à fait honorables. Enfin, détail supplémentaire, le jeu se joue au joystick et au clavier.



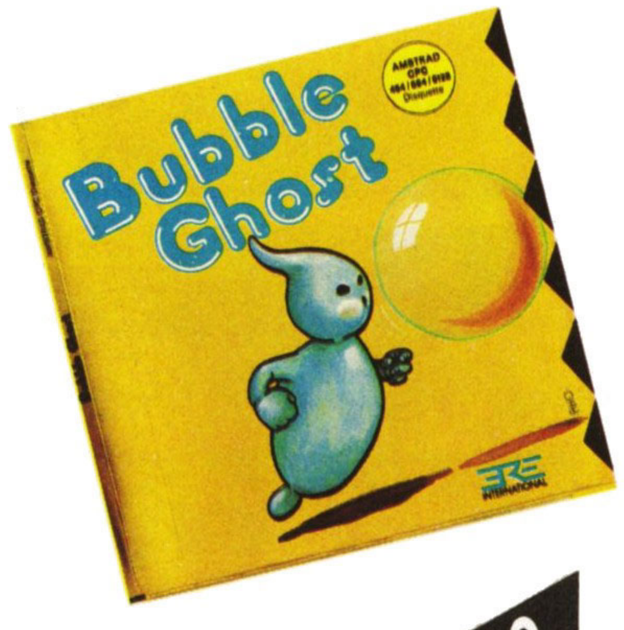


Les mésaventures du petit fantôme et de sa bulle prêtent peut-être à sourire, mais croyez-moi, c'est loin d'être évident. Une idée originale alliée à une réalisation de haut niveau donnent à ce jeu d'arcades une excellente tenue.

John Longsword

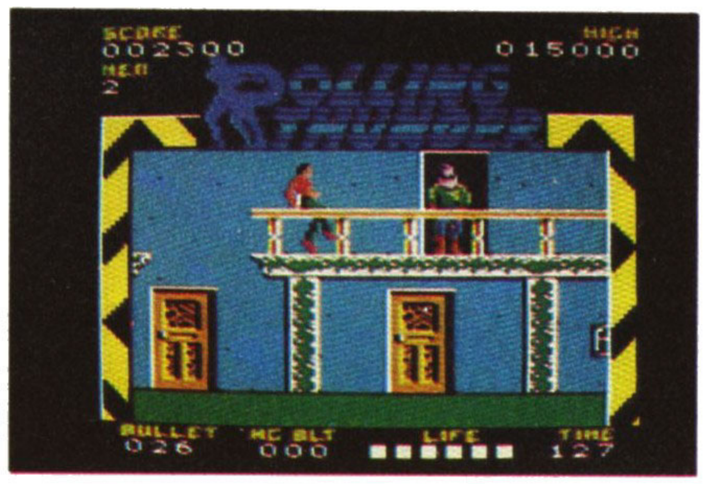
BUBBLE GHOST édité par ERE informatique K7 140 F, disk 180 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	15/20
Note :	**75 %**



LES SOFTS DU MOIS

ROLLING THUNDER



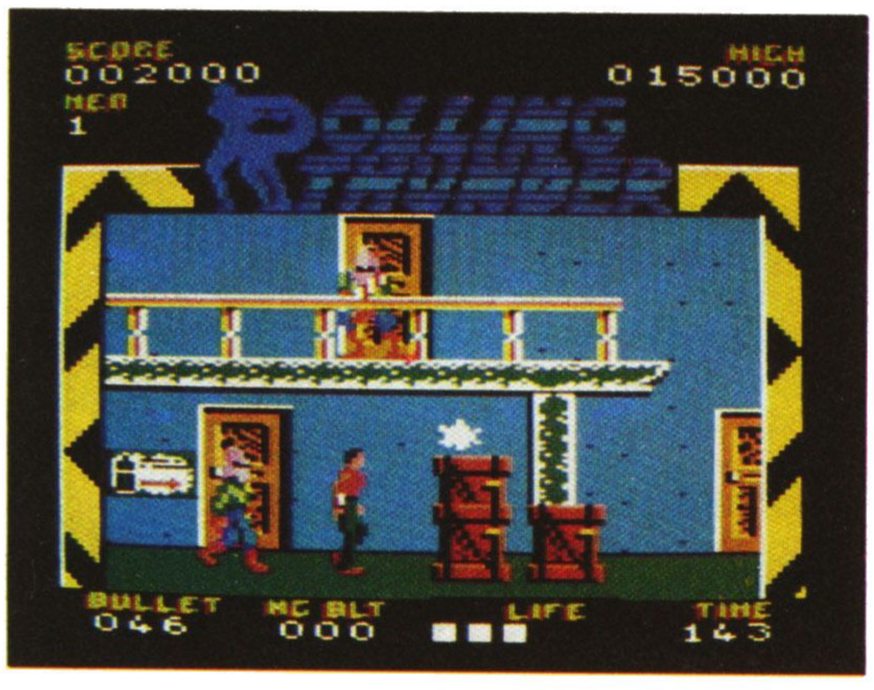
ou comment adapter un soft anglais à nos banlieues grises.

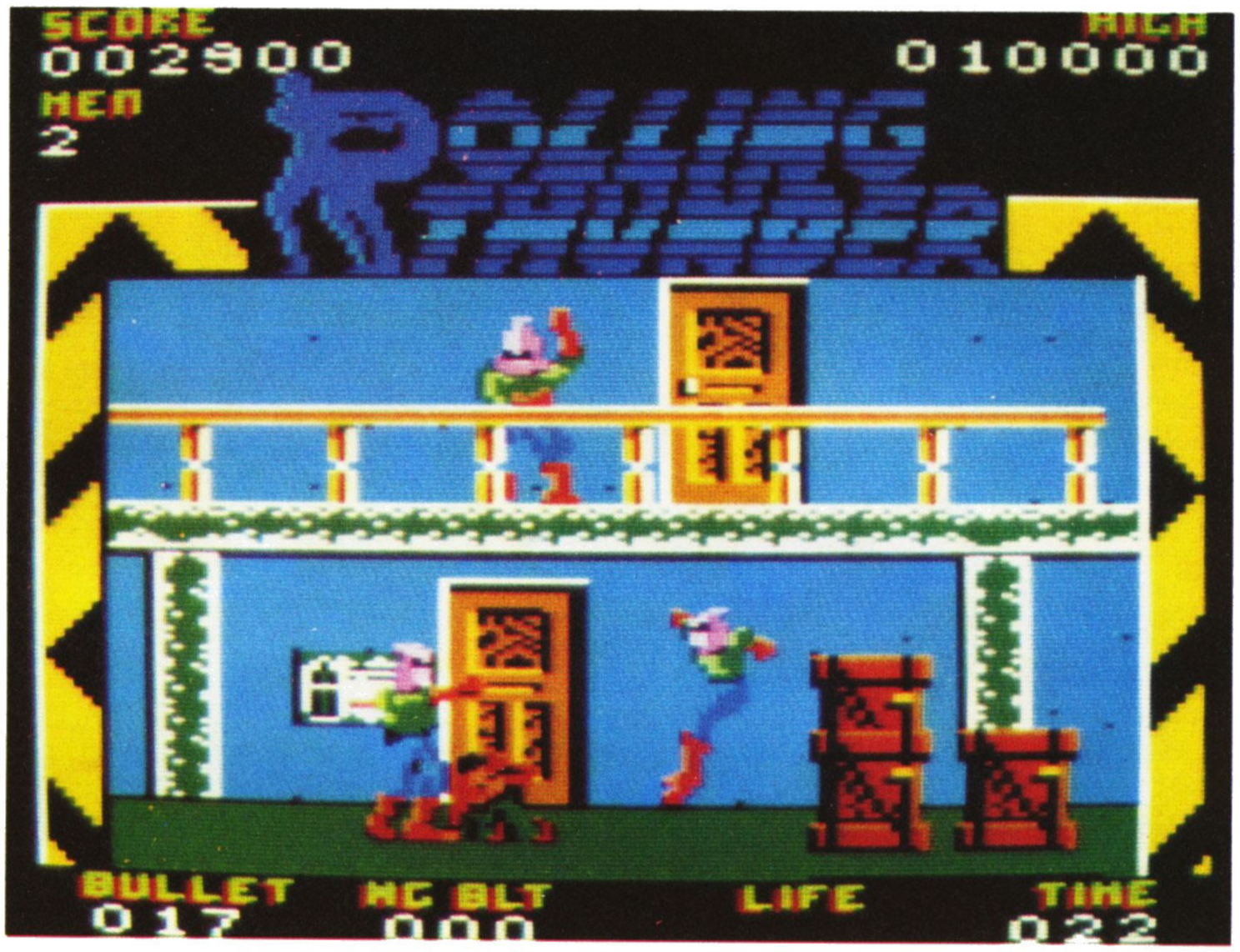
2 heures et demie du matin, la renault 25 file tranquillement à plus de 140 sur la RN186. Un silence de mort règne dans la voiture, ses occupants n'ont pas prononcé un mot depuis qu'ils ont quitté l'autoroute. "on doit être proche maintenant" pense intérieurement la jeune fille. Les quatre types qui l'entourent n'ont pas l'air commodes.
C'est après un grand panneau indiquant le Marché d'Interêt National de Rungis que la voiture ralentit.
Pendant tout le trajet, les types ont gardé leur ridicule cagoule qui ne sont pas sans rappeler celles du KKK.
La jeune femme commence à avoir vraiment peur quand elle aperçoit un grand hangar, lugubre, peu éclairé, mais apparemment très bien gardé par d'autres hommes encagoulés.
Après avoir roulé au pas dans le dédale des grandes allées vides de Rungis, la voiture s'arrête et la jeune femme est amenée sans ménagement dans un résidu obscur.

Le temps passe et les liens commencent à lacérer les poignets de la pauvre fille qui regrette amèrement sa curiosité à l'égard des comportements bizarres de son patron. Elle n'aura pas occupé longtemps sa place d'aide-comptable. La voici aux mains d'une redoutable organisation terroriste, complètement fanatisée par une secte bien peu recommandable.

Que va-t-il lui arriver ? Si seulement un charmant jeune homme pouvait trouver le carnet de notes laissé dans la petite poche de son grand sac, en toile bleue et verte, accroché parmi les vêtements sur le portemanteau près de la porte d'entrée de la maison juste à côté de la bibliothèque en noyer avant d'entrer dans le salon (oui, je sais, je suis cruel, allez boire un verre d'eau). Mais avec des scies, on deviendrait menuisier, mon brave monsieur...

Mais voilà, elle est bien seule dans cet endroit qui sent le poisson pourri, dans cette petite pièce sombre qui sent le roquefort à consommer avant fin juillet 1953.
Bien qu'elle se sache condamnée à l'autel pour le grand sacrifice, elle garde l'espoir qu'un jeune boutonneux allumera son CPC et, sous l'apparence d'un mannequin en slip pour affiche de RER, viendra la délivrer de ses horribles kidnappeurs.





Oui, il viendra son héros et "ça va faire mâle" ! !
Il viendra avec son beau pull rouge qu'elle lui aurait tricoté durant les longues soirées d'hiver, avec son revolver chargé à blanc (les balles sont blanches dans le jeu) et tuerait sur son passage, sans vergogne, tous ces êtres immondes dans cet énorme entrepôt-hangar des halles de Rungis. Et alors, il y aurait de la belle animation, des sprites bien animés et des cadavres partout sur son passage. Il aurait fort à faire pour traverser tous ces hangars, mais tellement pris par l'action, il irait jusqu'au bout ! !
Oui, le jeune homme, il va allumer son CPC pour combattre ces vilains fanatiques, et il jouera des heures avant d'arriver au bout de ses peines. Mais après tout, il aime ça !

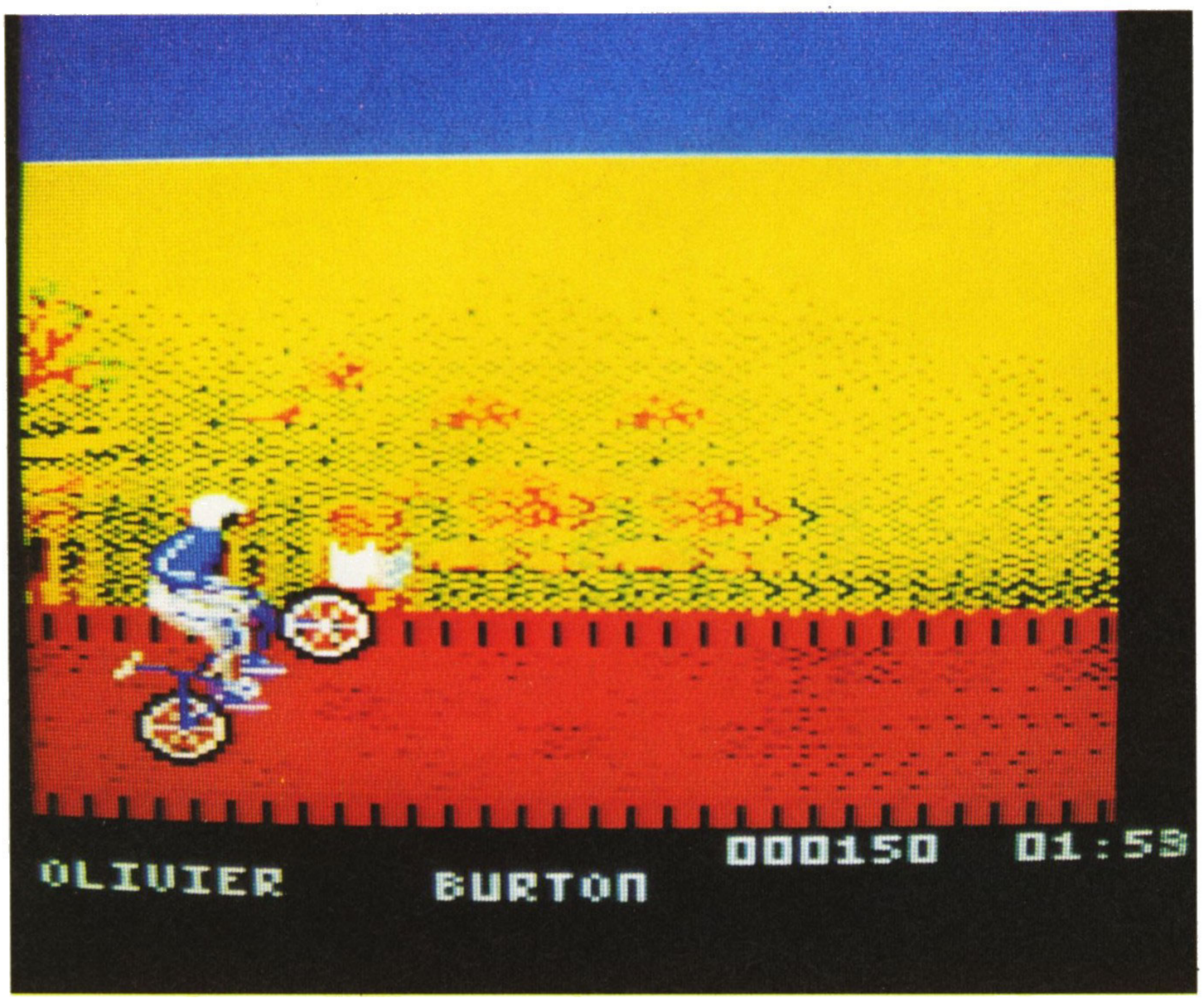
Robby de Rungis.

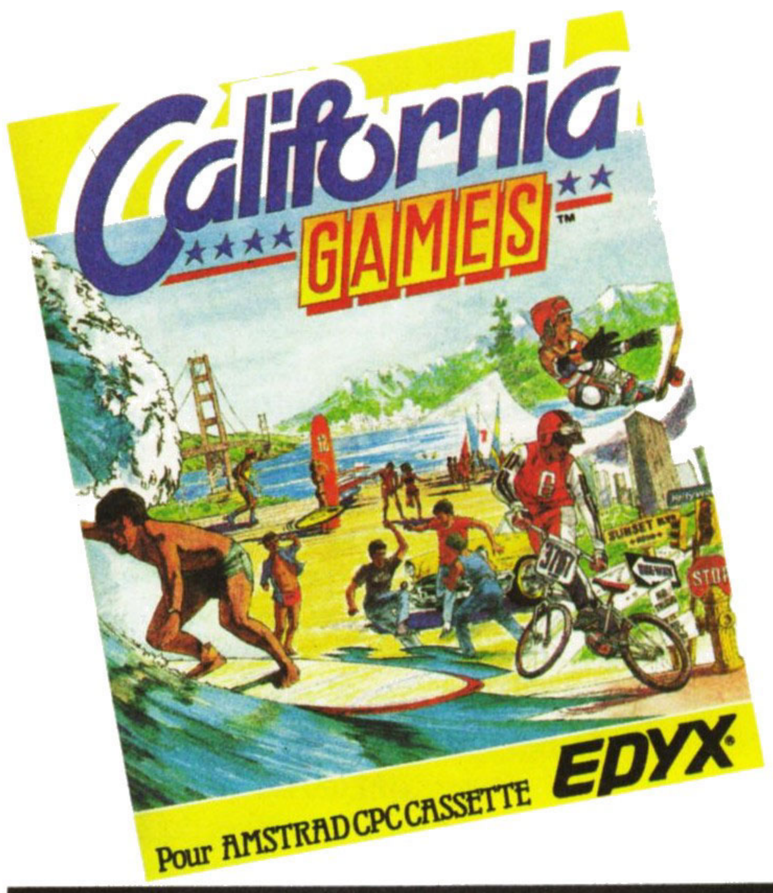
ROLLING THUNDER, édité par Namco et distribué par US Gold. K7 : 95 F, disk : 145 F.

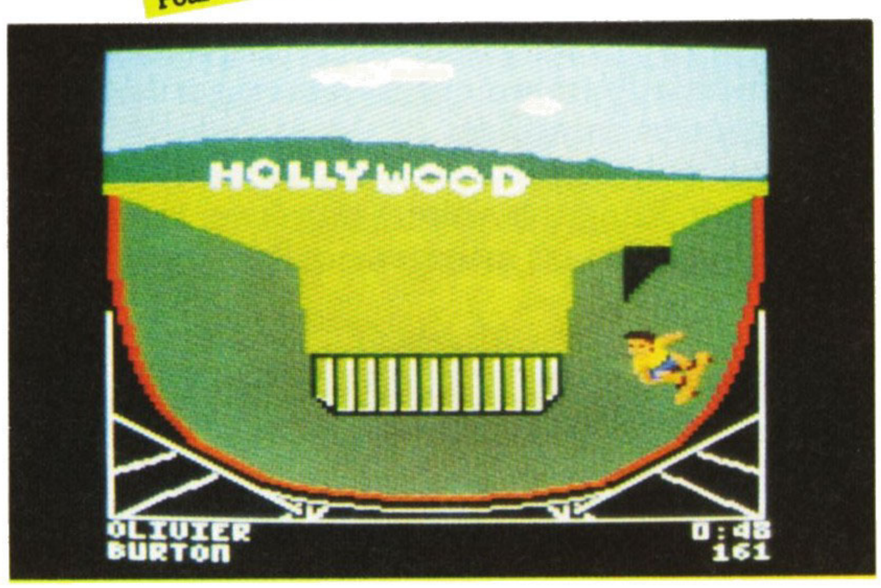
Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	**14/20**

70 %

SEA, SUN AND GAMES...







Le soleil au zénith. Les filles, belles à mourir. La plage, les palmiers. La mer, d'un bleu infini. Malibu. San Francisco. Los Angeles. Et toutes ces sortes de choses. En un mot, la Californie, les vacances, le soleil. Le décor est planté. On s'y croirait, pas vrai ? Bon, avant tout, on est là pour rigoler. Eh oui, pas de castagne aujourd'hui. Ne soyez pas déçu, on va quand même s'éclater. Si vous n'êtes pas branché sur les sports californiens, suivez-moi.

Allez, pour commencer, on va se faire un peu de skate-board. Pas question de faire une simple balade, il va falloir mouiller les genouillères. Je m'élance sur la piste en demi-cylindre, et c'est parti. J'amorce un demi complet, je monte sur la paroi opposée et hop, un demi-tour avec double axel dans l'air. A toi. Comment ça, t'as le vertige ? Bon OK, you're the boss.

Un frenchie, il doit aimer le foot, pas vrai ? Nous ici, on préfère jongler avec le ballon, ou, encore plus dur, avec une toute petite balle. Balaise, non ? Comment ça, t'aimes pas le foot ? T'es vraiment un cas, toi ! Qu'est-ce que tu dis ? T'es venu en Californie avant tout pour te dépayser, alors le foot, ça te gonfle ? OK, on va passer à quelque chose de plus typique. Rendez-vous à Malibu.

T'as vu cette plage, avec les palmiers, les filles en string... T'en vois tous les jours, des comme ça, à Deauville ou Palavas-les-flots ? Et le surf, t'en as déjà fait quand t'allais en vacances à Saint Malo ? Vas-y, monte sur la planche. Donne un coup de reins pour te diriger. Suit l'angle de la vague, you're stupid. Take it easy, monte pas trop haut ! Damned. Dans les choux. Ou plutôt, in the water. Comment ça, tu préférais encore le skate ? OK, on y retourne.

Ca tombe bien, il y a une piste qui longe Malibu. Evidemment, elle est pas très propre, y'a personne qui la nettoie. Evite les peaux de banane et saute par-dessus les fissures, that's fine, no ? No ! T'es vraiment un bâtard, toi. Et le vélo bi-cross sur une piste de compétition, avec figures acrobatiques, ça te plaît ? Et le freesbee ? OK, je te merde. Retourne dans ton banlieue et fous la paix à nous les Américains de la Californie. Minable. Pauv mec. Asshole...

Oh lui eh ! Il exagère ! ! ! D'abord, tout ces jeux, y sont même pas en vrai, y sont CPC. Y peut toujours frimer avec son accent à la gomme... C'est vrai que c'est un jeu d'EPYX, le célèbre papa de WINTER GAMES et WORLD GAMES, des simulations sportives extraordinaires qui firent des triomphes en leur temps. Deux softs géniaux alliant, avec bonheur, une animation superbe à des graphismes fabuleux (en particulier pour WINTER GAMES).

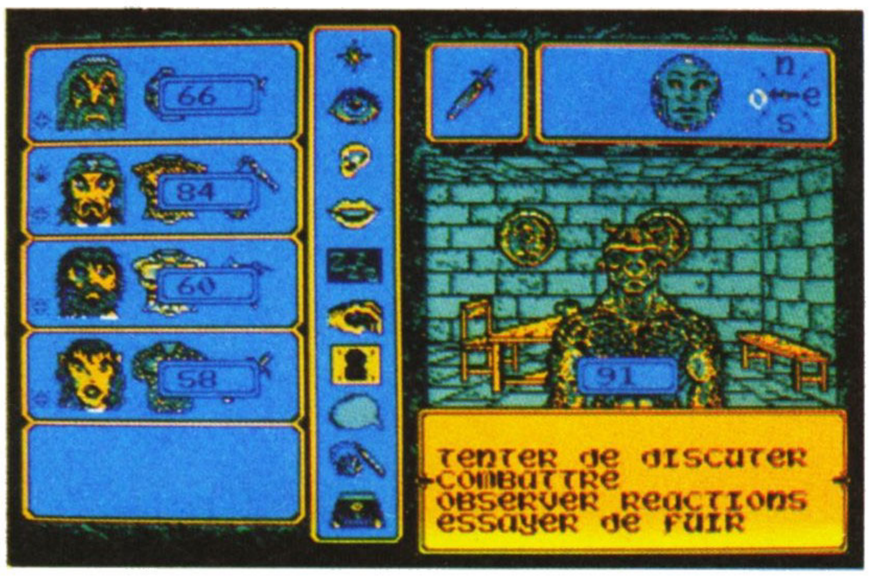
Nous attendions la suite avec impatience. Il n'y a rien à en redire, si ce n'est qu'elle est un peu en deçà de ses illustres prédécesseurs. Si l'animation a conservé toute sa fluidité, les graphismes ont été dépouillés à l'extrême. Ce changement aurait pu être excusé, si la vitesse du jeu s'en était trouvée accrue, mais cela n'est malheureusement pas le cas. Les six épreuves (skate acrobatique, football, surf, skate de vitesse, bi-cross et freesbee) sont toutes sympa et suffisamment difficiles, même si la notice (entièrement en français) n'explique pas toujours très clairement la marche à suivre. Regrettons certaines fausses notes : par exemple, le ballon avec lequel il faut jongler a la taille d'un pixel. Un peu petit, quand même... Et la version cassette est très mal dupliquée (cela ne deviendrait-il pas une mauvaise habitude, chez US GOLD ?) quant au chargement, il peut poser des problèmes. Malgré cela, California Games reste un très bon jeu, prenant et même passionnant. Et Epyx reste le leader incontesté des simulations sportives. A quand le prochain ?

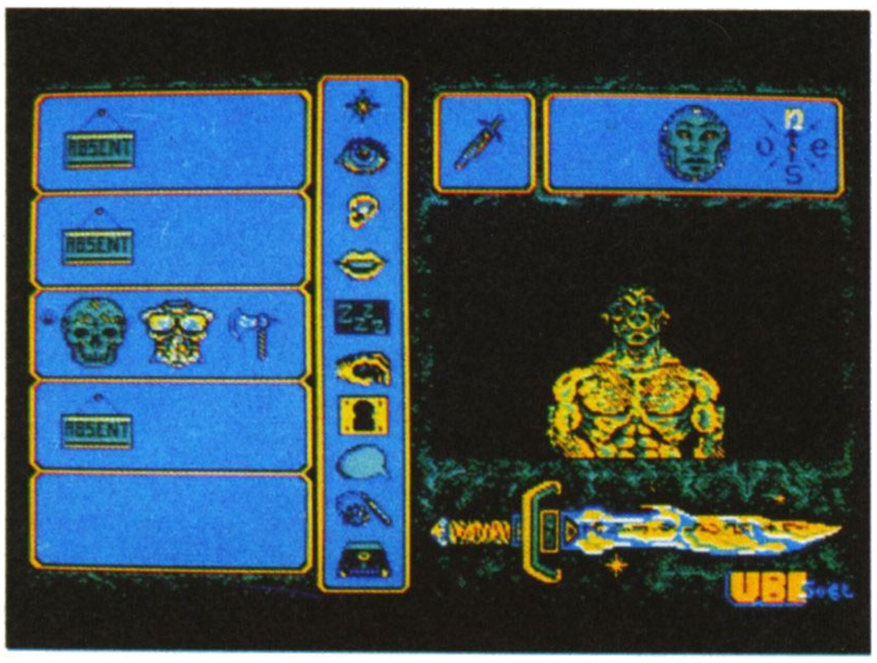
CALIFORNIA GAMES
édité par Epyx.
K7 : 95 F TTC,
disk : 145 F TTC.

Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	**14/20**

70 %

LES SOFTS DU MOIS





DAMNED !

Décidément le jeu de rôle ne cesse de déferler en vagues successives sur le petit monde micro-informatique. LE MAITRE DES AMES s'inspire des jeux de rôle d'"Héroic Fantasy" les plus populaires (Dongeons et Dragons, Swords and Sorcery, ...).
Après la création d'une équipe d'aventuriers, votre destin est tout tracé. En route pour le royaume des Licornes ! Le but final : la destruction de l'infâme tyran surnommé le Maître des âmes. Son immense château bourré de monstres et pièges en tout genre ne saurait être un obstacle à votre bravoure. Par Thor ! Le maléfique suzerain payera cher ses félonies.

Les équipiers de l'impossible

Après l'exploration méthodique de la documentation (assez mauvaise) il est temps de créer les personnages. Six caractéristiques par caractère (vie, force, intelligence, ...) sont tirées aléatoirement puis vient le choix de la profession. Signalons à ce sujet une confusion (voulue ?). Les classes offertes sont : guerrier, magicien, clerc, voleur, nain et elfe. Visiblement, il y a là confusion entre race et classe, pourquoi ne peut-on être nain guerrier ou elfe magicien ? Enfin l'achat de l'équipement (armures, armes, lanternes, ...) clôt la génération des aventuriers. A ce stade, il possible de sauver l'équipe sur disquette.

Bienvenue au donjon

Après la création, retour au menu principal pour sélectionner l'option donjon. Il est temps de s'aventurer dans le château. Nous voilà directement transportés dans les sinistres couloirs de la forteresse. Une perspective représente le lieu vu par les personnages dans la direction indiquée par une boussole. Les 4 aventuriers illustrés par leur portrait respectif ainsi qu'une partie de l'équipement en usage sont affichés sur la gauche de l'écran. Une barre verticale contient les icônes représentant les actions possibles (sélectionnées par un curseur guidé au joystick ou au clavier). La serrure ouvre les portes. L'oreille aide à vérifier l'absence de monstres sanguinaires en écoutant aux portes. La main permet le ramassage et la manipulation des objets, et la bulle, aux clercs et aux magiciens, d'utiliser les sorts. Enfin le fléau valide le mode combat, il est alors possible d'observer, discuter, attaquer ou tenter de fuir.

Longsword vous en dit plus

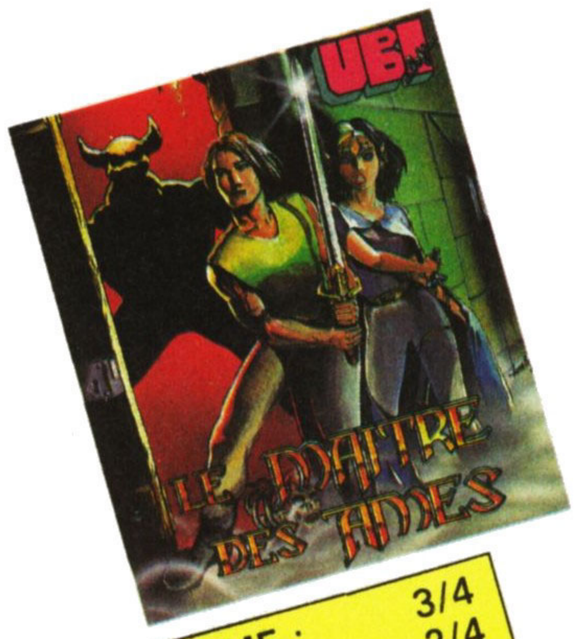
Point extrêmement positif, les personnages peuvent se séparer et disposent réellement d'une autonomie de déplacement (très rare dans les jeux de rôle micro). Celui-ci est obtenu en bloquant par la commande étoile certains des personnages dans un endroit et en se déplaçant normalement. Les protagonistes non présents sont alors représentés par des pancartes "absent". Il suffit de sélectionner la case du personnage désiré pour retourner là où il se trouve. Point moins positif, la lenteur du logiciel. Presque toutes les actions déclenchent des accès disque, qu'il s'agisse des déplacements, de l'ouverture des portes, de l'utilisation de l'équipement... Enfin, à la longue on arrive à s'habituer.

Alors ça vient, cette conclusion ?

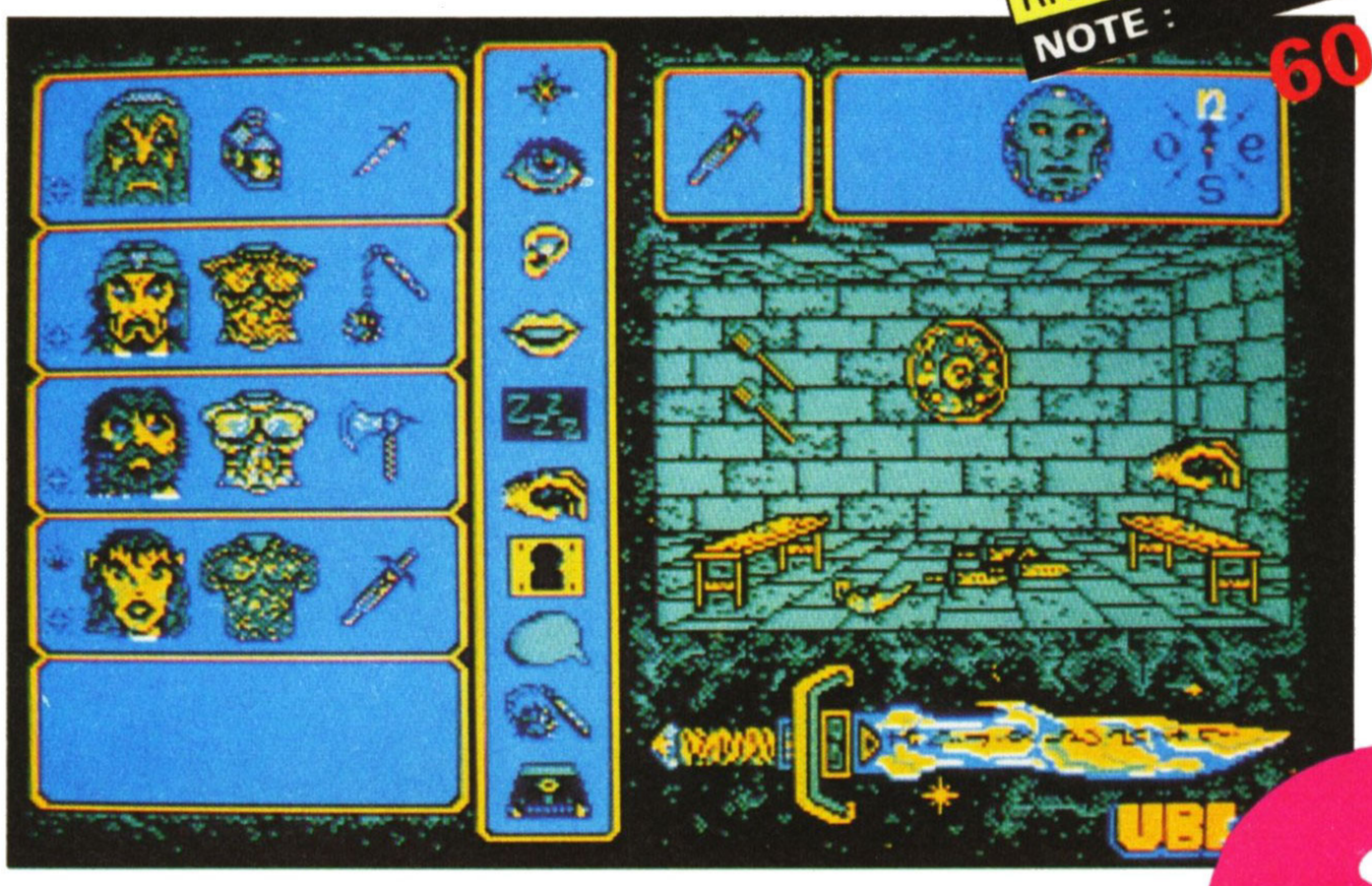
Malgré quelques défauts mineurs dans la réalisation, ce logiciel se révèle simple d'emploi. Le système employé pour le contrôle des actions (sélection par icônes) est assez pratique à l'usage. Des graphismes 4 couleurs superbes (hélas peu animés), une musique et des bruitages corrects, enfin un scénario honnête, rendent cette nouvelle production Ubi Soft recommandable à tous les amateurs de jeu de rôle sur Amstrad CPC.

Le maître des âmes édité par UBI soft, disk F.

John Longsword



GRAPHISME :	3/4
SON :	2/4
ANIMATION :	1/4
DIFFICULTE :	3/4
RICHESSE :	3/4
SCENARIO :	2/4
ERGONOMIE :	3/4
NOTICE :	1/4
LONGEVITE :	3/4
RHAA LOVELY :	3/4
NOTE :	12/20
	60 %



CHEVALIER DE L'UNIVERS

A deux pas de notre système solaire, il existe une petite planète, loin de toute route commerciale. C'est ici, que le magicien Sfax retient prisonnière "ma dame" (en langage de chevalerie, ça veut dire ma copine). Ca va chauffer... La guilde intergalactique ne veut pas intervenir dans ce conflit. Il me faut donc y aller seul. Je n'aurai que ma machine pour me défendre. Mais quelle machine : un bolide armé d'un canon à charges explosives (le laser était en option, mais ce n'est pas une arme noble).

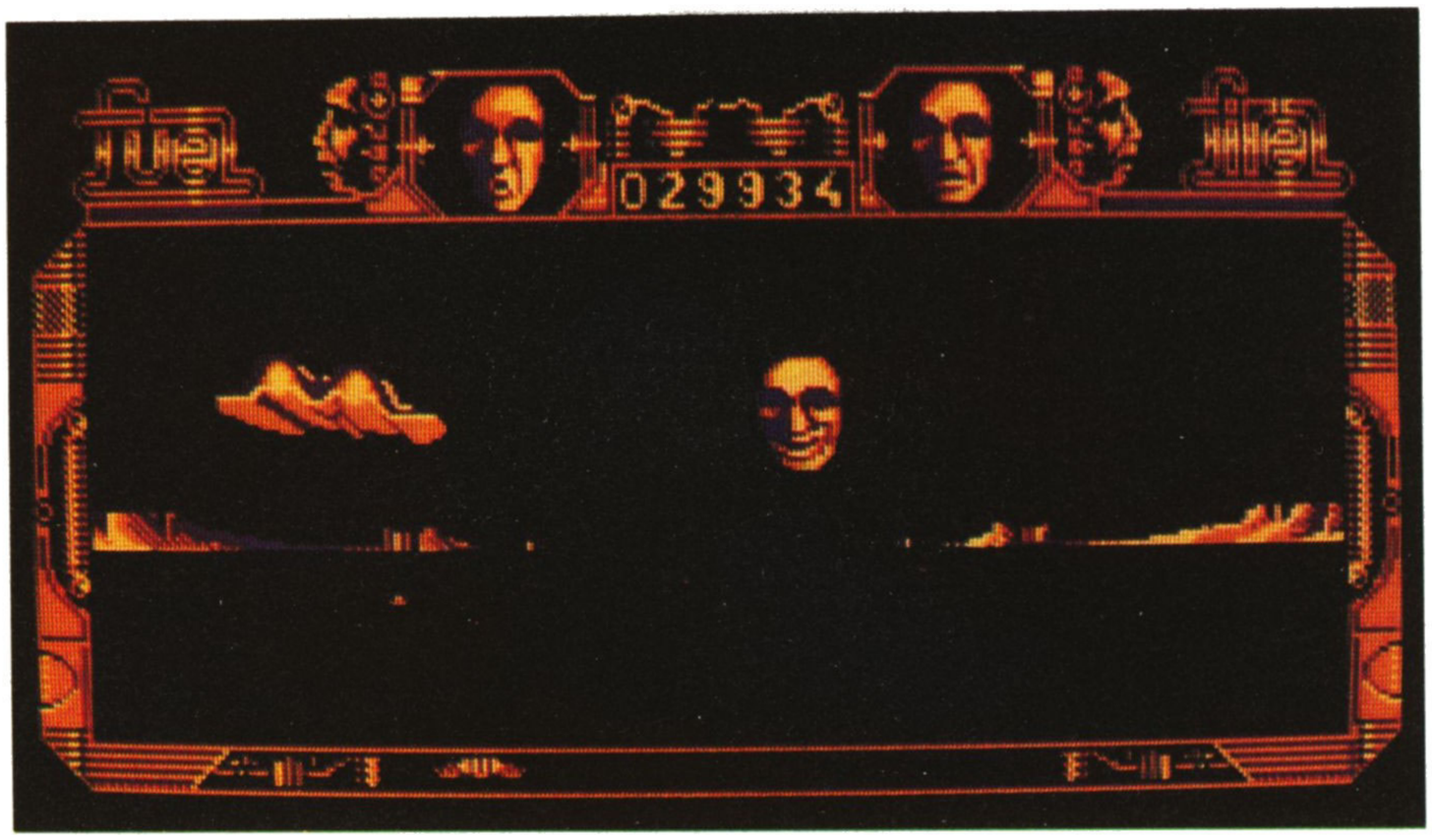
Prends garde, Sfax j'arrive. Es-tu prêt à relever le défi ? Première vague d'attaques, ce ne sont pas des enfants de coeur. je suis sûr qu'ils viennent de Jailearth, la planète prison de l'empire. Sfax a dû leur promettre la liberté s'ils arrivaient à m'intercepter. Désolé messieurs, ce ne sera pas pour aujourd'hui. Mais à peine ai-je le temps de me remettre de mes émotions qu' une deuxième vague apparaît. C'est pas possible, encore une illusion de ce farceur de Sfax. Il a certainement pris des cours avec Majax depuis notre dernière rencontre. Voilà que ces fictions se mettent à tirer. Heureusement que j'ai revu Top Gun récemment, d'un balancement d'ailes, facilité par la réaction immédiate des commandes, je les évite. Mon canon crache alors tout ce qu'il a dans le ventre. Ils n'y reviendront pas de sitôt.

Ce répit me permet d'observer le paysage, un peu désertique à mon goût, qui défile à une vitesse surprenante. Je vais me taper un petit rase-mottes, d'autant que j'aperçois des portes sous lesquelles j'aimerais bien passer. Brusquement des champignons éclatent sous mon avion. Des mines magnétiques, on ne se refuse décidément rien, monsieur Sfax. Je reprends, vite fait, de l'altitude, avant que mon vaisseau ne se désintègre. La troisième vague m'attend tranquillement et me tombe dessus, en piqué. J'ai bien peur que ma dernière heure n'ait sonné. Mais, il me semble que Sined, le savant ingénieur de la base m'a parlé d'une bidouille qu'il avait réalisée avant mon départ. Bon sang, mais c'est bien sûr ... La cabine de sauvetage spatio-temporelle. Automatiquement, celle-ci se déclenche alors que j'aperçois mon avion se réduire en miettes.

Grâce à cette capsule, je peux récupérer une nouvelle machine et me retrouver à l'endroit où l' autre vient de disparaître. Ouf, j'ai eu chaud. Malheureusement, celle-ci ne peut servir qu'un nombre limité de fois (quoi que si Sined remet son nez dedans, je suis sûr qu'il pourra m'arranger ça).

Bon, c'est pas tout ça. Il faudrait peut-être que je trouve ce maudit magicien. Une porte spatio-temporelle (oui, comme la capsule du docteur Sined), voilà ce qu'il me faut. Attention, elle est protégée par une rangée de mines. Après une approche parfaite, je plonge vers la porte, la lumière du soleil disparaît (vous avez déjà vu des rayons solaires traverser une porte, vous).

Sfax, à nous deux ! Sa tête, hilare, flotte dans l'air. J'ai la nette sensation qu'il se paye la mienne. La chasse commence, mais qui est le chasseur ? A vous de voir.

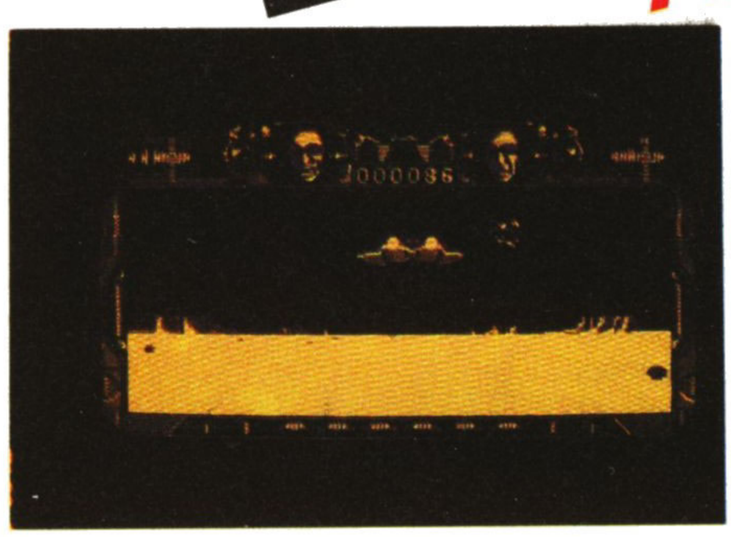


Enfin un jeu d'arcades qui se sert pleinement des possibilités du CPC. Pour commencer une surperbe page de présentation accompagnée d'une musique qui n' a rien à lui envier. Pendant le jeu, les scrollings vous donnent l'impression que la moindre défaillance de votre part entraînera irrémédiablement le crash. Avec sa puissance de feu, cette machine doit être maniée avec précaution. Un vrai pur sang qui une fois dompté vous emmènera à MACH 3.

Lipfy.

MACH 3 édité par LORICIELS. K7 140 F TTC, disk 198 F TTC.

Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	15/20
Total :	**75 %**





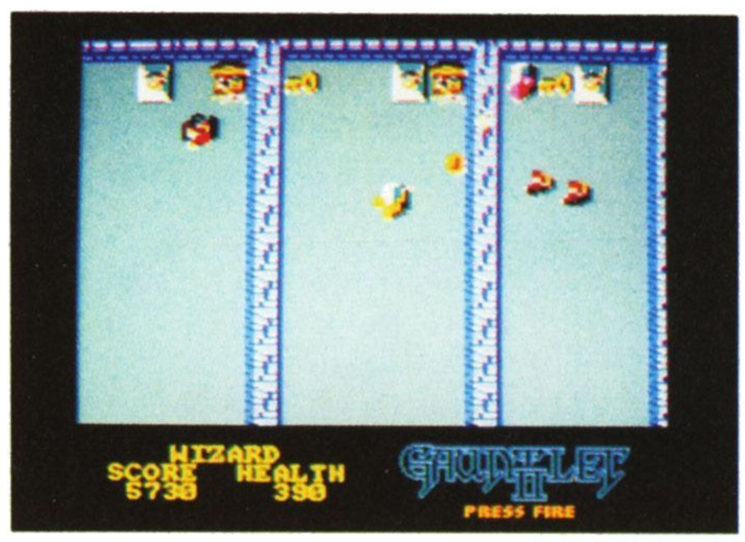
LES SOFTS DU MOIS

Gauntlet II

Rhahhh ! Bloqués dans les souterrains du château. Mais où est passée la sortie et quelles sont ces formes blanches menaçantes près des tas d'ossements ? Questor, l'elfe réagit instantanément, décochant une rafale de flèches sur la cohorte de fantômes qui menaçait Thor le barbare. Le combat gagne rapidement en âpreté, la hache du guerrier nordique trace maintenant des sillons sanglants dans les rangs de sorciers venus prêter main forte aux spectres. L'issue du combat devient de plus en plus incertaine. Les ossements des aventuriers reposeront-ils pour toujours dans ce sinistre donjon ? La majorité d'entre vous a immédiatement reconnu les héros de Gauntlet en action. Effectivement, nous allons vous entretenir de la suite tant attendue de Gauntlet.







Je veux être un héros

Après l'écran de présentation, choisissons notre personnage parmi l'un des 4 proposés : Thor le guerrier, Thyra la walkyrie, Merlin l'enchanteur, Questor l'elfe. Détail agréable, la couleur du personnage est laissée au choix du joueur. Chaque personnage se distingue par son armure plus ou moins efficace, sa puissance de tir, son habileté au corps à corps et enfin sa puissance magique (le guerrier, par exemple, dispose d'une armure correcte, d'une puissance de tir excellente et d'une capacité magique médiocre).

Des donjons bien remplis

Le jeu se présente sous la forme d'une vue de dessus d'un labyrinthe, dans lequel évoluent 1 ou 2 aventuriers. Ils doivent se tailler, par la force des armes, la ruse et l'habileté un chemin vers la sortie. Celle-ci débouche sur un autre niveau différent et plus dur. Difficile de venir à bout des 100 niveaux du jeu sans une coopération efficace entre joueurs. Chaque personnage dispose de points de vie réduits à chaque combat ou à cause d'absorption d'aliments enpoisonnés. Divers trésors, potions, aliments (pour reprendre des forces) et objets magiques parsèment le sol des salles du château. Prenez garde, votre survie dépend étroitement de leur utilisation judicieuse. De plus certains murs sont mobiles, la sortie peut, elle aussi, se déplacer. La recherche devient alors plus ardue.

Les nouveaux monstres

En plus des adversaires bien connus du premier Gauntlet (fantômes, grogneurs, démons, lanceurs de pierre, sorciers, morts) de petits nouveaux apparaissent : les supers sorciers capables de disparaître immédiatement après quelques tirs vicieux donneront du fil à retordre à nos aventuriers. Des flaques d'acide verdâtres se déplaçant sans but précis gêneront également la progression des joueurs. La palme de l'originalité revient sans conteste aux monstres "IT" et "THAT". Le premier rend les joueurs touchés très attirants pour tous les monstres à la ronde. Le second pourchasse les joueurs autour du donjon et retire en-cas de contact avec lui un pouvoir spécial, une potion, ou 100 points de santé.

Malgré le chargement sur cassette, les souffrances sont réduites par la mise en place modulaire des différents niveaux. Le contrôle des personnages est correct, enfin la notice bien que succincte est en français.

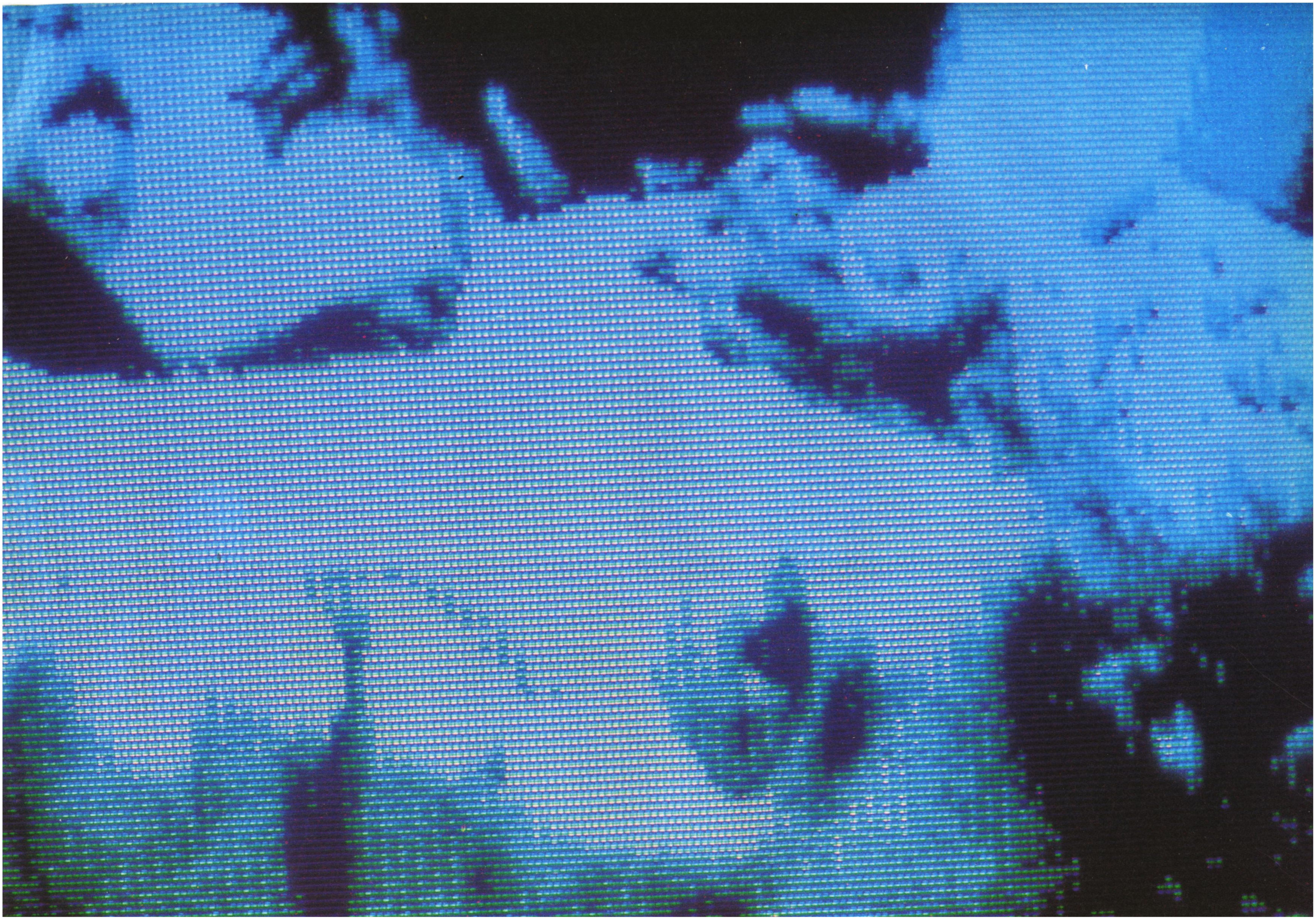
Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	16/20
Note :	**80 %**

Verdict final

Gauntlet II n'a pas à rougir en comparaison de son prédécesseur. Le plaisir de l'exploration des donjons est intact. Les nombreuses améliorations (nouveaux monstres, objets, pièges) renforcent puissamment l'attrait du jeu original (déjà excellent). Une bonne adaptation du superbe jeu d'arcades.

John Longsword

Gauntlet II édité par US Gold. K7 : 95 F, Disk : 145 F.



GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LA REGLE DU JEU

LES PRIX

Pour un revendeur indépendant en 1987, c'est la lutte sans merci contre les prix promos des hypers, sauf que le revendeur indépendant doit maintenir coûte que coûte les prix promos toute l'année, alors que l'hyper a une autre politique ponctuelle, limitée dans le temps.

Nos armes pour nous battre : une clientèle qui nous connait et qui vient chercher directement la bonne affaire. **Exemple :** si nous faisons rentrer 300 magnétoscopes à un prix, disons 300F moins cher que le prix moyen hyper, nous sommes sûrs de les vendre car nous avons chaque mois plus de 300 acheteurs potentiels sur ce type de produit, pourvu que nous ayons le bon prix. Nous avons également une connaissance encyclopédique des produits que nous vendons, avec une rapidité de décision incomparable par rapport à la lourdeur des grosses sociétés...

LES GARANTIES

Nous garantissons 2 ANS la plupart de nos produits (informatique, son, vidéo...) pour faire comme tout le monde... Mais nous pourrions aussi bien les garantir 10 ANS car, entre nous, combien de pannes avez-vous avec ce magnétoscope ou la TV ou la chaine hifi ou le radio-cassette ou l'ordinateur que vous avez acheté il y a quatre ans ? Nous savons bien que les produits en provenance d'extrême-orient sont conçus en immenses quantités pour le marché mondial comprenant parfois des pays ne disposant d'aucune infrastructure de service après-vente et d'autres pays où le coût de la main d'œuvre est si élevé qu'il vaut mieux jeter l'appareil que de le faire réparer...

LES PAIEMENTS

Vous pouvez payer en espèces, par chèque, carte bleue ou crédit. A partir de 2000 F d'achat, vous pouvez payer en 4 fois, sans intérêt, sur la plupart des produits. Nous passons par une société de crédit et nous payons les agios à votre place, sur trois mois. Ça vous aide à étaler votre règlement sans constituer le lourd et terrifiant crédit avec ses échéances mensuelles qui n'en finissent jamais... N'est-ce pas ?

LES CADEAUX

Tout le monde aime recevoir des cadeaux et GENERAL s'efforce d'offrir avec les produits majeurs de sa gamme de petites intentions qui constituent une manière attrayante de personnaliser votre achat.

LE CHOIX

Chez GENERAL, c'est la profusion de marchandises comme seuls les magasins de Hong-Kong savent le faire... Nous ne disons pas : moi, acheteur chez GENERAL, j'aime ce produit parce qu'il correspond à mes goûts et je vais m'efforcer de le faire aimer à mes clients. Le revendeur doit être très modeste. Il n'est que le point de convergence obligé entre le fabricant et le consommateur... Aussi, nous nous attachons à avoir le choix maximum sur le même type de produit, même si cela ne correspond pas à ce que nous aurions souhaité acheter personnellement pour nous même. La diversité des goûts, des couleurs, est infinie et c'est la liberté du consommateur de choisir ce qui lui plait.

LA QUALITE DES PRODUITS

On peut dire qu'en 1987 les fabricants qui survivent dans la jungle de l'électronique ont de bons produits. La qualité n'est pas à négliger, mais les produits de mauvaise qualité n'existent pratiquement plus.

OÙ ACHETER

Nous n'avons qu'un magasin et c'est volontaire, car avec des succursales, nous aurions trop de frais et nos prix ne seraient pas aussi compétitifs. C'est ce qui explique que la province représente plus de la moitié de notre chiffre d'affaires. Nous vendons également par correspondance.

LE CATALOGUE

Le catalogue GENERAL est devenu une institution que nos confrères lisent avec attention, bien qu'il soit destiné à nos clients. C'est un peu la bible d'achat de l'électronique. C'est touffu, hermétique, un peu compliqué pour le lecteur de revues en papier glacé. Mais, chez GENERAL, nous sommes fiers de servir celui qui cherche un bon produit pas cher.

LES CONDITIONS PARTICULIERES

Etudiants, collectivités, comités d'entreprises, fonctionnaires, militants, vous pouvez avoir droit, dans certains cas, à des tarifs spéciaux. Malheureusement, notre politique de prix bas pour tous fait que ce type d'avantage est amené à disparaitre pour le plus grand bien de nos clients. Les collectivités le comprennent d'ailleurs bien et viennent de plus en plus nombreuses s'inscrire chez GENERAL et envoyent leurs adhérents.

L'EVENEMENT DE LA RENTREE

Le plus grand rayon d'imprimantes prêtes à emporter à PARIS. Plus de 40 modèles en démonstration, de 1595F à 23000F.

CARTE AURORE GENERAL

VOICI LES 10 AVANTAGES

1 **Votre carte est gratuite:** rien à régler pour la recevoir et aucun frais pour l'ouverture de votre compte CARTE AURORE.

2 **Elle vous assure un droit à crédit garanti et permanent :** vous allez donc pouvoir utiliser votre carte quand vous voulez et aussi longtemps que vous voulez. Car vous reconstituez votre réserve, au fur et à mesure de vos utilisations, par vos remboursements mensuels fixes.

3 **Vous n'avez absolument rien à payer tant que vous n'utilisez pas votre carte :** le fait de demander dès maintenant votre carte et de profiter de notre offre de droit à crédit ne vous engage à rien. Vous ne commencerez à verser vos remboursements qu'à partir de la première utilisation de votre carte.

4 **Elle est valable dans 15.000 magasins partout en France :** oui, votre carte est valable dans les 15.000 magasins signalés CETELEM pour tous vos achats d'équipements et de loisirs (meubles, électroménager, télévision, hifi, vidéo...). Dans votre magasin, aucune formalité, aucune attente. Vous presentez votre carte à votre vendeur et vous signez un reçu dont vous conservez le double.

5 **Vous êtes à l'abri des pannes de budget :** votre CARTE AURORE vous permet également d'utiliser directement votre réserve dans votre agence. Un simple coup de fil suffit pour recevoir, dans les deux jours, un chèque à votre nom, du montant désiré. Une formule simple et rapide pour disposer de la somme dont vous avez besoin.

6 **Vous bénéficiez automatiquement du service de gestion CARTE AURORE :** ce service vous assure gratuitement le prélèvement automatique de votre remboursement fixe mensuel sur votre compte bancaire ou postal, le suivi de votre compte et l'envoi de votre relevé de compte mensuel détaillé.

7 **Vous êtes protégé en cas de vol ou de perte :** vous n'avez qu'un seul numéro de téléphone à composer : dès la remise de votre CARTE AURORE, nous vous communiquons un numéro de téléphone vert (appel gratuit). Un simple appel de votre part nous signalant la perte ou le vol de votre carte et nous bloquons aussitôt votre compte. Prévenez-nous le plus vite possible et confirmez-le nous par lettre recommandée.

8 **Vous pouvez à tout moment effectuer des remboursements supplémentaires :** si vous désirez reconstituer plus vite votre réserve, il vous suffit d'adresser un chèque du montant décidé à votre agence CETELEM et votre compte sera automatiquement crédité de cette somme.

9 **Vous pouvez demander une augmentation de votre carte :** téléphonez simplement ou passez à votre agence. Votre Attaché Commercial définira avec vous le nouveau montant de votre carte le mieux adapté à votre budget.

10 **Vous bénéficiez dans votre agence d'une priorité-projets :** en tant que titulaire d'une CARTE AURORE, vous avez dans votre agence un accès prioritaire aux solutions les plus avantageuses pour réaliser vos projets importants (achat d'une nouvelle voiture, la réalisation de travaux, le financement d'un voyage...)

CONFIDENTIEL

Demande de Carte GENERAL AURORE gratuite et sans engagement

Je suis intéressé par la Carte General Aurore et ses avantages.
Je suis déjà client Cetelem OUI ☐ NON ☐
Je souhaite disposer d'une réserve de : ☐ 5 000 F ☐ 8 000 F ☐ 10 000 F (cochez selon votre choix)
Et ma mensualité sera donc de : 250 F 400 F 500 F
Autre choix : montant

Cette demande ne m'engage d'aucune façon. Je n'aurai aucune obligation d'utilisation de ma Carte General Aurore et n'aurai rien à payer tant que je ne l'utiliserai pas.

Je m'appelle nom : _____ prénoms : _____
nom de jeune fille : _____ né(e) le : _____ département ☐☐ nationalité : _____
ma situation familiale - je suis : marié ☐ veuf ☐ divorcé ☐ depuis 19☐☐
vis maritalement ☐ célibataire ☐
J'ai ☐☐ enfants à charge
Mon conjoint nom : _____ prénoms : _____
nom de jeune fille : _____ né(e) le : _____ département ☐☐ nationalité : _____
J'habite adresse : _____
depuis le : _____ mon n° de téléphone : _____
Je suis locataire ☐ d'un appartement ☐ ou ancien ☐
propriétaire ☐ d'une maison ☐ neuf ☐
autres (précisez) : _____
Ma profession _____ mon employeur : _____
depuis le : _____ adresse : _____ n° de tél. : _____
Celle de mon conjoint _____ son employeur : _____
depuis le : _____ adresse : _____ n° de tél. : _____
Ma banque (ou c.c.p.) nom : _____
adresse : _____
numéro de compte : _____ ouvert depuis le : _____
possédez-vous une Carte Bleue ? ☐ OUI ☐ NON

Mon budget

mes revenus	montant mensuel	mes dépenses	montant mensuel
mon salaire net		mon loyer ou prêt immobilier	
celui de mon conjoint		mes charges locatives	
autres revenus (A.F., retraite, pension...)		total crédits en cours	
		autres charges (nourrice, impôts...)	
total revenus		total dépenses	

Je certifie tous ces renseignements exacts et demande à recevoir une offre préalable de Carte Aurore.

Le : _____ Signature : _____

Article 27 de la loi 78-17 du 6 janvier 1978 dite loi "Informatique et Libertés". Les réponses à ce questionnaire nous sont obligatoires pour établir votre demande de crédit. Elles sont destinées au seul usage interne du Cetelem et des tiers autorisés mentionnés sur les déclarations faites à la Commission Nationale Informatique et Libertés. Un droit d'accès et de rectification vous est accordé en vous adressant à la Direction des Opérations de Cetelem : 89, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine.

IMPORTANT : Merci de joindre un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal

PROGRAMME PRINTEMPS 88

OPERATION CADEAUX*

Cadeau PC 1512 Amstrad

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

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

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

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

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

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

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

Cadeaux pour les PCW Amstrad

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

Cadeaux pour les CPC 464 et 6128 Amstrad

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

Cadeaux pour toute imprimante achetée chez GENERAL

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

Cadeaux pour les magnétoscopes

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

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

Demandez notre CATALOGUE

Contenant plus de 5000 produits référencés. Aucune obligation d'achat. A prendre au magasin ou à demander par correspondance à l'aide du COUPON ci-dessous !

BON POUR UN CATALOGUE

Nom .....

Société (facultatif) .....

Adresse .....

.....

.....

(SVP, joindre 15F en timbre pour expédition)



LES AFFAIRES DE LA SAISON

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

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

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

le temple d'amstrad

Ordinateur familial Amstrad CPC 464

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

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

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

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

AMSTRAD CPC 464
l'ordinateur familial de pointe

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

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

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

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

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

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

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

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

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes où les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.



Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic qué 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.

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

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

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

CADEAU
1 MANETTE DE JEU
50 JEUX CADEAUX
voir page
Opération Cadeaux
1 GARANTIE 2 ANS
pièces et main d'œuvre
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS INTERET

Ordinateur personnel Amstrad CPC 6128

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

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

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

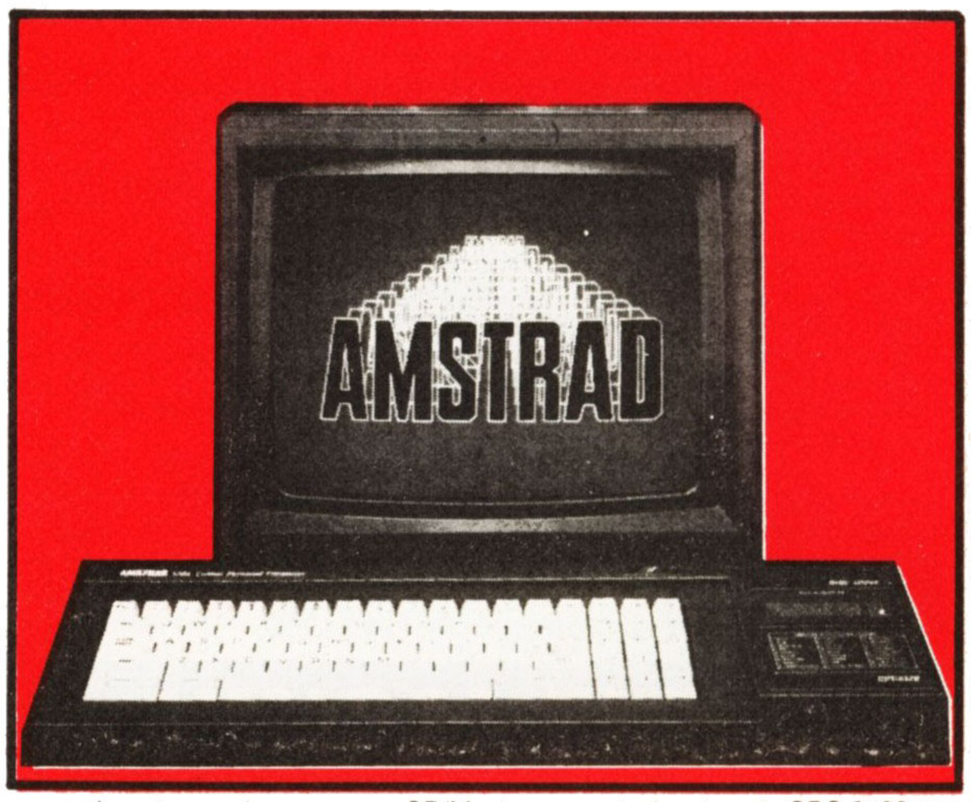
LES GRAPHIQUES
Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien pourvus. Il existe trois modes d'écran offrant la couleur et la netteté exceptionnelle, les 16 couleurs choisies dans une palette de 27 sont idéales pour réaliser des jeux. Les autre modes offrent un écran texte de 40 colonnes avec 4 couleurs, idéal pour les applications éducatives et un écran texte de 80 colonnes avec 2 couleurs (parmi la palette de 27) pour les diagrammes de haute résolution et les histogrammes.

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

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

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

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES
Le clavier, classique de type AZERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.
Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de



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

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incoporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pourl'utilisation de certains logiciels.
Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacunes.

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE
Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous les avons inclus dans le CPC 6128.

L'unité de disquette et le moniteur, les deux éléments les plus importants, sont intégrés dans le 6128. Et nous avons ajouté les interfaces les plus utiles. Si l'expérience des jeux et des graphiques que vous avez, est basée sur un téléviseur classique, la couleur de notre moniteur vous enchantera.

Nos produits additionnels en option sont tout aussi impressionnants. Vous pourrez améliorer vos jeux, révolutionner vos affaires et communiquer avec d'autres ordinateurs. Et tout cela pour un prix beaucoup plus compétitf que vous ne le pensez.

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

GENERAL

Amstrad PCW 8256

ordinateur personnel traitement de texte

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

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES:

L'écran.

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

Disquettes.

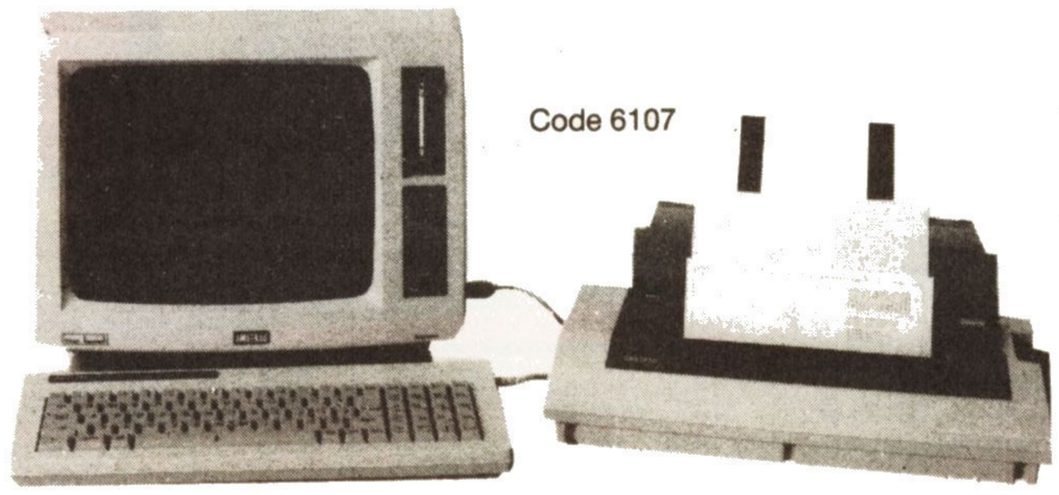
Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formatée disponibles sur chaque face. Une deuxième unité de disquettes peut être installée (1 M.O.).

Clavier et logiciel.

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

Imprimante.

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



Code 6107

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

3997 F HT

4741F

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

REVOLUTIONNAIRE

Ruban carbone noir MULTITRACK pour IMPRIMANTE PCW 119F

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

Amstrad PCW 8512

l'outil idéal pour les décideurs

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

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

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



Code 6103

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.

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

LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

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

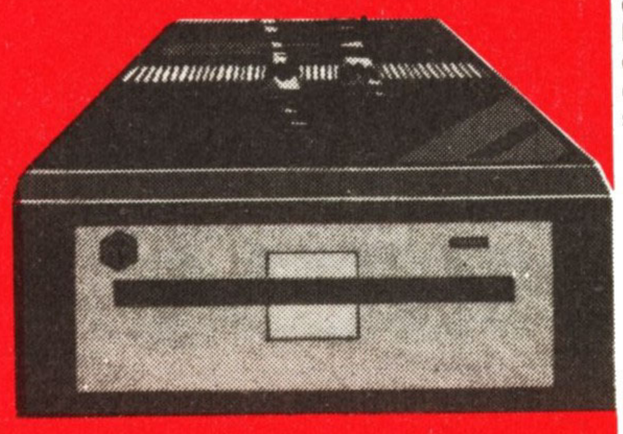
Pour ceux qui connaissent déjà Mr TRAN, l'un des plus brillants informaticiens français de notre génération, nul doute que ce lecteur de conception et d'assemblage français est dans la droite lignée des produits géniaux qu'il a sorti par le passé avec l'ORIC ATMOS. Anciens possesseurs d'Oric, vous avez tous rêvé d'un lecteur JASMIN 3P pour votre Atmos. Il existe désormais en 5P1/4 pour votre AMSTRAD. Avec un 464, il se connectera sur un DD1. Avec un 6128, il se connectera directement sur le CPC. Pour les 8256 et 8512, un kit d'adaptation est nécéssaire.

Cordon liaison AM5D/6128 **155F** Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL
LECTEUR JASMIN AM 5D
Code 6195

1799F

A CREDIT CETELEM
299F au comptant
+ 6 mensualités de **268,60F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 111,60F



Lecteurs Amstrad DD1/FD1

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le marché. Bien sur, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsqu'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur. Vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DD1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

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



TARIF GENERAL LECTEUR AMSTRAD DD1
avec alimentation et interface

1990F

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

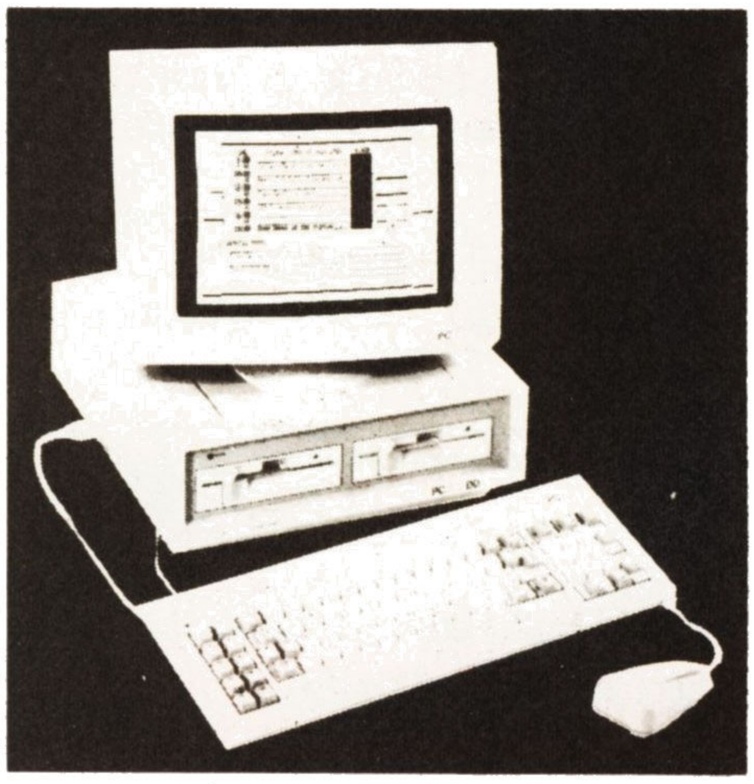
TARIF GENERAL
LECTEUR AMSTRAD FD1
2e unité sans interface controleur

1590F

GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

Département MICRO INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1512 ORDINATEUR PROFESSIONNEL COMPATIBLE



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

4190F HT 4960F TTC

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

5190F HT 6150F TTC

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec U.C., moniteur monochrome, un lecteur disq. 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDos 3.2, Dos Plus, Gem Desktop et Paint, Basic2

8190F HT 9710F TTC

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

5990F HT 7100F TTC

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

6990F HT 8290F TTC

PC 1512 HD 20 Méga Octets avec U.C., moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDos 3.2, Dos Plus, Gem Desktop et Paint, Basic2

9990 F HT 11840F TTC

CADEAU ! Extension mémoire vive de 512 Ko à 640 Ko

COMPATIBILITE ET PERFORMANCES

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

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.

VERSIONS A DISQUE DUR

POURQUOI UN DISQUE DUR ?

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

PC 1512 VERSION GENERAL

PC 1512 SD mono +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	5990F
PC 1512 SD couleur +2e lecteur 5 P 1/4 OSHIN 360 Ko	7999F
PC 1512 SD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	8990F
PC 1512 SD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10990F
PC 1512 DD mono +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	10490F
PC 1512 DD couleur +DISQUE DUR 32 Mo Western Digital	12590F

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.

CARACTERIQUES TECHNIQUES

Unité centrale 512Ko avec toute l'électronique sur la carte mère. Microprocesseur 8086 à 8 MHz. Adaptateur graphique couleur intégral avec mode haute résolution 16 couleurs. 3 slots d'extension avec emplacement pour cartes de grande taille. Alimentation suffisante pour accueillir un disque dur et son contrôleur. Choix entre 1 ou 2 lecteurs de disquettes 5 pouces 1/4 de 360Ko ou un lecteur de disquette et un disque dur de 10Mo ou 20Mo. Interfaces series RS 232C et parallèle sur la carte mère avec prises standard. Haut-parleur avec commande de volume. Horloge temps réel permanente. Support pour coprocesseur mathématique 8087. Prise pour stylo optique. Fourni complet avec moniteur monochrome ou couleur. Clavier AZERTY complet avec pavé numérique séparé et voyants lumineux de verrouillage CAP et NUM. Prise de joystick sur le clavier. Touches supplémentaires DEL et ENTER. Hauteur réglable. Souris ergonomique à deux boutons avec prise spéciale sur l'unité centrale. Mode texte compatible avec Mouse. Com de Microsoft. ROM BIOS compatible IBM. MS-DOS 3.2 de Microsoft. Logiciel d'exploitation complet comprenant quatre disquettes. Système compatible RAM-disc. Support de réseau et disque dur. Nombreux utilitaires. GEM (Graphics Environment Manager) plus GEM Desktop de Digital Research. GEM Paint de Digital Research. DOS Plus de Digital Research compatible avec de nombreuses applications MS-DOS et CP/M-86. Basic 2 de Locomotive Software (compatible GEM). Manuel d'utilisation comprenant : Initiation, GEM, MS-DOS, les utilitaires. DOS-Plus et Introduction au Basic 2.

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

GENERAL, c'est le PC sur mesure à prix budget

CONFIGURATIONS PC XT AMSTRAD PERSONNALISE GENERAL

ou L'AMSTRAD PC 1512 SUR MESURE

NOTRE RECETTE : vous prenez l'excellent PC 1512 SD simple drive et vous l'équipez d'abord avec un lecteur de disque supplémentaire (floppy 5"1/4 ou disque dur) de très bonne qualité. Ensuite, vous pouvez lui adjoindre une carte Hercule ou un moniteur EGA avec sa carte, ce qui augmente considérablement ses qualités graphiques. Vous n'oubliez pas d'étendre sa mémoire à 640 Ko. Vous obtenez alors de multiples configurations très performantes et parfaitement adaptées à vos besoins. Pour ne rien vous cacher, vous vous appercevrez que la tarification de ces versions est pratiquement imbattable, fait courant chez GENERAL. Tous les appareils personnalisés GENERAL sont livrés montés, contrôlés et réglés, ce qui vous assure une garantie de bon fonctionnement au déballage.

PC 1512 VERSION 1

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

5990FTTC

PC 1512 VERSION 2

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7899FTTC

PC 1512 VERSION 3

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ 1 carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7290FTTC

PC 1512 VERSION 4

PC 1512 640Ko
+ 2 lecteurs disque 5"1/4 dont 1 TAMICHI 360Ko
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

11690FTTC

PC 1512 VERSION 5

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

7890FTTC

PC 1512 VERSION 6

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 21Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9990FTTC

PC 1512 VERSION 7

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

8990FTTC

PC 1512 VERSION 8

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

10890FTTC

PC 1512 VERSION 9

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur monochrome modifié Hercule
+ Carte HC 1512 Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

9499FTTC

PC 1512 VERSION 10

PC 1512 640Ko
+ 1 lecteur disque 5"1/4 d'origine
+ 1 disque dur 32Mo Western Digital
+ 1 moniteur couleur EGA ADI PX 22 + Carte EGA multimode CGA Hercule + 1 souris
+ GEM + DOS 3.2
+ Integral PC + 4 jeux

13890FTTC

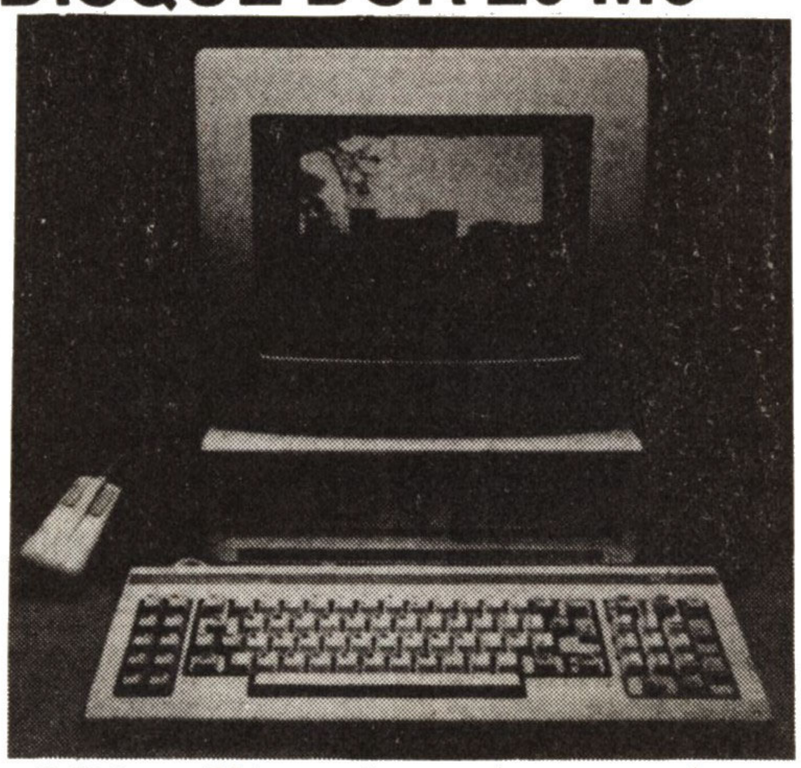
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT INFORMATIQUE

AMSTRAD PC 1640 HD 20 COULEUR EGA

1 DRIVE 360 Ko + 1 DISQUE DUR 20 Mo



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

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

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

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

1249OF HT

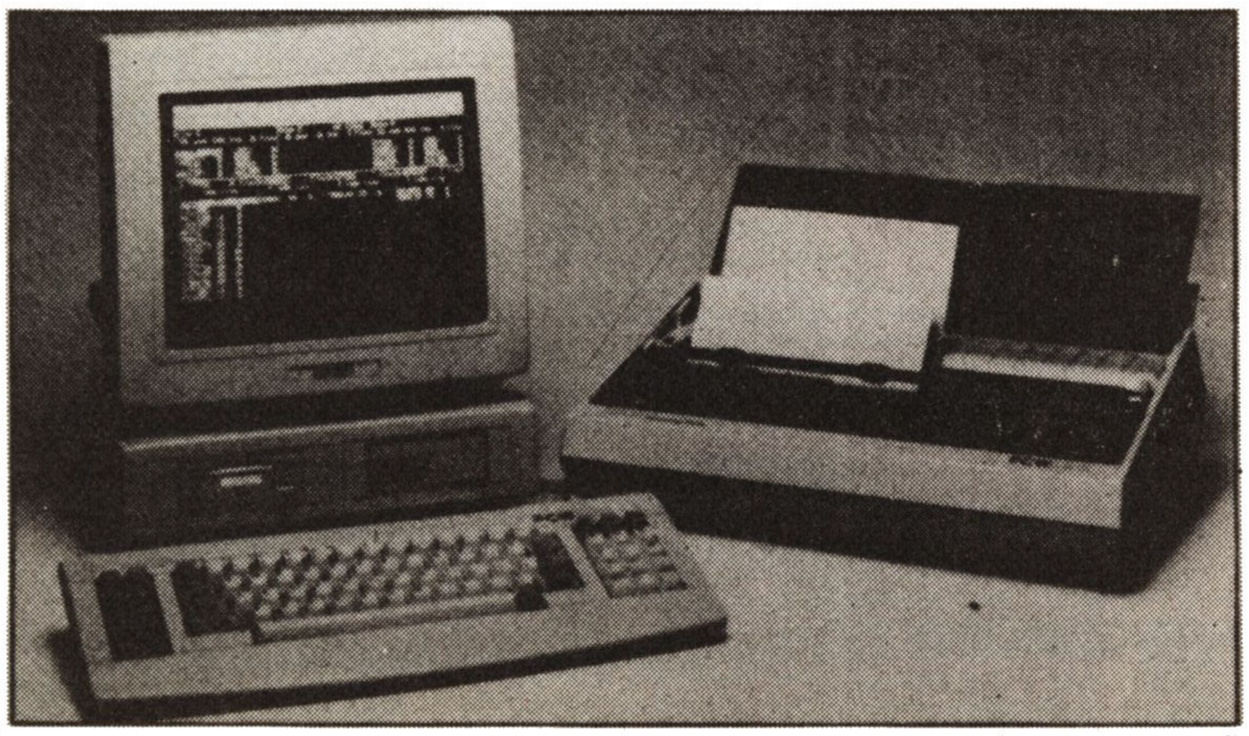
soit **14790F TTC**

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

CADEAU :
GESTION DE FICHIERS SUPERBASE (valeur 1174 F TTC)

GARANTIE 2 ANS

AMSTRAD PCW 9512



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

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

5490F HT

soit **6510F TTC**

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

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

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

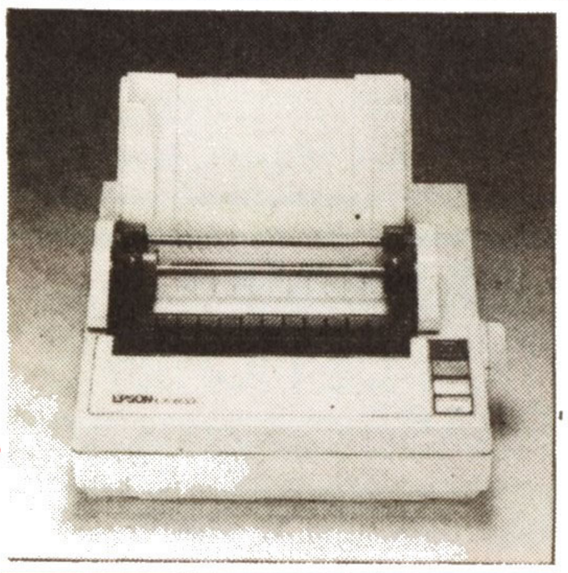
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

EPSON est considéré par les professionnels comme le nec plus ultra en matière d'imprimante sur le plan de la qualité et de la longévité. Légèrement plus chères que leurs concurrentes en apparence, elles constituent en réalité un très bon investissement. Une imprimante EPSON ne se démode pas et conserve toujours une excellente valeur à la revente, ce qui est le gage d'un investissement sérieux et intelligent.

LX 800



LX 800 : 2525F HT
2995F TTC

Caractéristiques

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

Avance ligne
1/6" ou programmable (minimum 1/216")

Saut de page
Programmable de 0 à 255 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables

Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 : épreuve pica
- 11×18 : courrier pica

Dimension
2.1×3.1 mm

Jeux de caractères

- Table ASCII, IBM
- 96 caractères ASCII standard
- 13 jeux de caractères internationaux
- 6 caractères programmables (de 58 à 63)
- 2 qualités courrier : Roman et Sans Serif

Densités d'impression

Nombre de caractères par ligne
- Pica normal : 80
- Pica élargi : 40
- Pica condensé : 137
- Elite normal : 96
- Elite condensé : 160

Nombre de caractères par pouce
- Pica normal : 10
- Pica élargi : 5
- Pica condensé : 17
- Elite normal : 12
- Elite condensé : 20

Papier

Paravent
Largeur : 102 à 254 mm

Feuilles séparées
Largeur : 182 à 216 mm

Rouleau
216 ±3

Epaisseur maxi
0.25 (1+2 copies)

En option, la LX 800 peut recevoir soit un bac feuille à feuille (1 bac), soit un support rouleau. Le tracteur est livré en standard.

Interfaces

Standard
Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- RS 232 C
- IEEE 488
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34/36/38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 3 Ko
- Option : 32, 64, 128

Rubans

Epson
Type 8750 monochrome (compatible MX, RX, FX 80 colonnes)

Fiabilité

MCBF
3×10^6 lignes

Tête
100×10^6 caractères (épreuve)

Ruban
3×10^6 caractères (épreuve)

(1 caractère en mode épreuve se compose de 14 points en moyenne)

Fonctions spéciales

Du clavier
- Choix d'écritures en qualité courrier ou épreuve
- Choix de la police en qualité courrier
- Chargement automatique d'une feuille

Du capot anti-poussière
Permet de découper les feuilles en utilisation avec le support rouleau papier (réf. 8310)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 %

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %

Fréquence
49,5 - 60,5 Hz

Consommation
120 Va

Dimensions

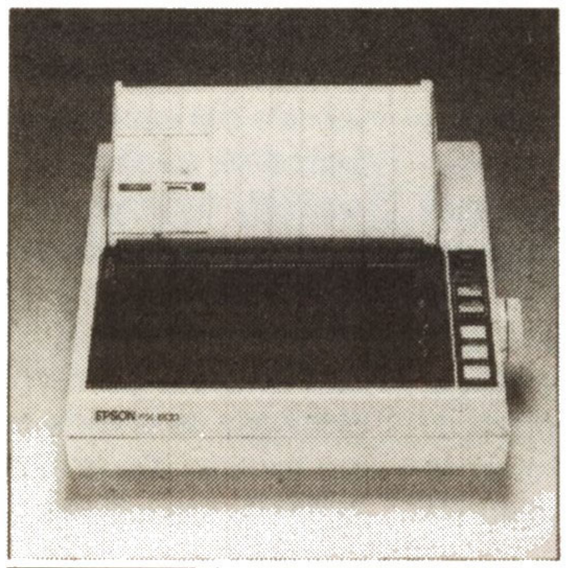
Largeur
485 mm

Hauteur
103 mm

Profondeur
302 mm

Poids
6 kg

FX800/FX1000



FX 800 : 4207,91F HT
4990F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
- 240 cps (épreuve élite)
- 200 cps (épreuve pica)
- 48 cps (courrier élite)
- 40 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte

Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

Nombre d'aiguilles
9

Matrice d'impression

Structure
- 9×9 (pica), qualité épreuve
- 18×20 (pica), qualité courrier

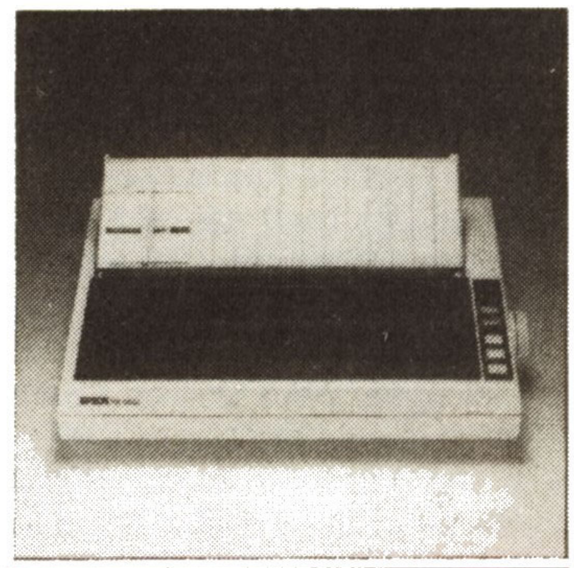
Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

- 13 jeux de caractères internationaux
- 96 caractères ASCII standard
- 256 caractères programmables
- Tables ASCII, IBM en standard
- 2 polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

- ESC/P étendu
- IBM Proprinter



FX 1000 : 5050F HT
5990F TTC

Densités d'impression

Caractères par ligne	FX 800	FX 1000
- Pica normal	80	136
- Pica élargi	40	68
- Pica condensé	137	233
- Elite normal	96	163
- Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	FX 800 / FX 1000
- Pica normal	10
- Pica élargi	5
- Pica condensé	17.1
- Elite normal	12
- Elite condensé	20

Papier

Paravent	FX 800	FX 1000
- Largeur (mm) :	101-254	101-406.4

- Alimentation standard : tracteur réglable

Feuilles séparées	FX 800	FX 1000
- Largeur (mm) :	182-218	182-366

- Alimentation standard : friction
- Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; FX 800 : réf. 8347 ; FX 1000 : réf. 8348

Rouleau (friction)	FX 800	FX 1000
- Largeur (mm) :	216 ±3	non disponible

Nombre de copies
3 dont l'original

Epaisseur papier
0,25 mm maxi

Interfaces

Standard
- Parallèle 8 bits type Centronics

Options
- IEEE 488
- RS 232 C avec boucle de courant
- Videotex 16 ou 64 Ko
- Twinax pour systèmes 34, 36, 38
- Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
- Standard : 8 Ko
- Options : de 32 à 128 Ko

Rubans

- Epson : réf. 8750, cartouche jetable pour FX 800
- Epson : réf. 8755.M, rechargeable pour FX 1000
- Epson : réf. 8755, cartouche jetable pour FX 1000

Fiabilité

MCBF
5×10^6 lignes (en dehors de la tête)

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES EPSON

Tête
100×10⁶ caractères (14 points par caractère)

Ruban
3×10⁶ caractères (14 points par caractère)

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

Alimentation électrique

Tension
220 volts ± 10 %

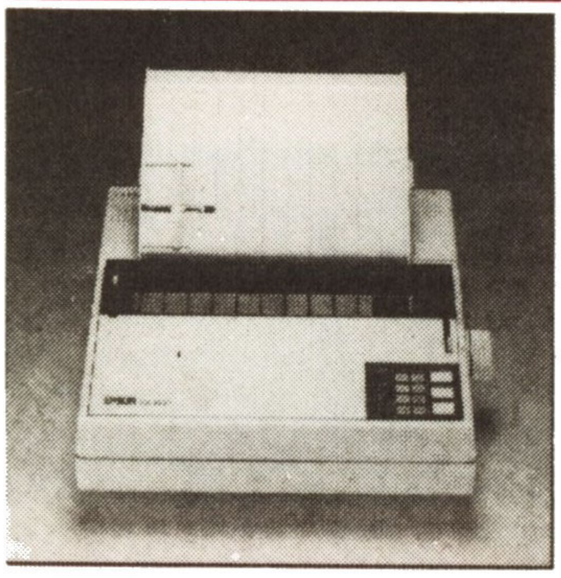
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz

Consommation
120 VA

Dimensions

	FX 800	FX 1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	419 mm	542 mm
Hauteur		
– Sans tracteur	90 mm	90 mm
– Avec tracteur	141 mm	141 mm
Profondeur	334 mm	340 mm
Poids (avec tracteur)	7,7 kg	10,1 kg

EX800/EX1000



EX 800 : 5126F HT
6080F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
– 300 cps (épreuve élite)
– 250 cps (épreuve pica)
– 50 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé à la fois en mode texte et en mode image

Avance ligne
1/6" ou 1/8" (minimum 1/216")

Nombre d'aiguilles
9

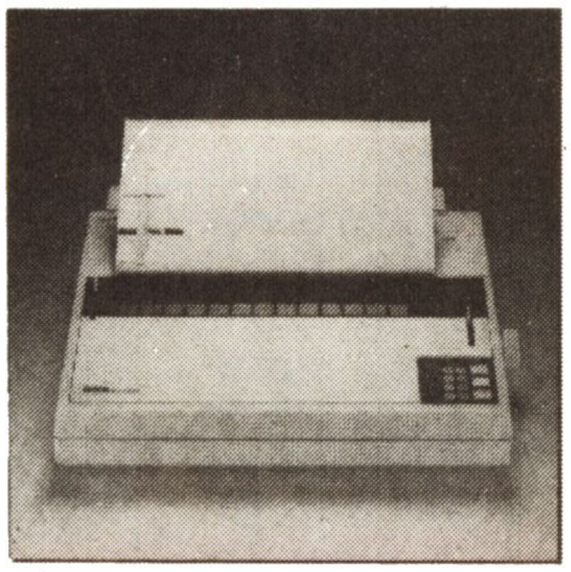
Matrice d'impression

Structure
– 9×9 (pica), qualité épreuve
– 18×18 (pica), qualité courrier

Dimensions
2.1×3.1 mm (pica)

Jeux de caractères

– 13 jeux de caractères internationaux
– 96 caractères ASCII standard
– 256 caractères programmables en qualité épreuve et qualité courrier
– Table ASCII, IBM en standard



EX 1000 : 6355F HT
7550F TTC

– Polices d'écriture : Roman et Sans Serif en standard

Compatibilité double

– ESC/P étendu
– IBM Proprinter

Densités d'impression

Caractères par ligne	EX 800	EX 1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	231
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	EX 800 / EX 1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17.1
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Papier

Paravent	EX 800	EX 1000
– Largeur (mm) :	101-254	101-406

– Alimentation standard : tracteur réglable, bi-directionnel (marche avant / marche arrière)

Feuilles séparées	EX 800	EX 1000
– Largeur (mm) :	182-218	182-363

– Alimentation standard : friction
– Alimentation optionnelle : bac feuille à feuille ; 1 bac EX 800 : réf. 8342 ;
1 bac EX 1000 : réf. 8343 ;
2 bacs EX 1000 : réf. 8346

Rouleau	EX 800	EX 1000
– Largeur (mm) :	216	non disponible

– Support rouleaux, réf. 8310

Nombre de copies
3 dont l'original

Epaisseur papier
0,16 mm maxi

Interfaces

Standard
– Parallèle 8 bits type Centronics
– RS 232 X-ON / X-OFF,

Options
– IEEE 488
– RS 232 C avec boucle de courant
– Twinax pour systèmes 34/36/38
– Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
Standard : 8 Ko, extensible à 32, 64 et 128 Ko

Rubans

– Epson : réf. 8763 (noir)
– Epson : réf. 8764 (4 couleurs)
– Type : cartouches jetables

Kit option couleur
Réf. 8391 P

Installable par l'utilisateur

Kit option scanner
Réf. 8392

Installable par l'utilisateur

Fiabilité

MCBF
5×10⁶ lignes (en dehors de la tête)

Tête
100×10⁶ caractères (14 points/caractère)

Ruban
– Noir : 3×10⁶ caractères
– Couleur : 2×10⁶ caractères noir
1×10⁶ caractères cyan
1×10⁶ caractères magenta
1×10⁶ caractères jaune

Conditions d'utilisation

Température ambiante
De 5 °C à 35 °C

Humidité relative
De 10 à 80 % sans condensation

Alimentation électrique

Tension
220/240 volts ± 10 %

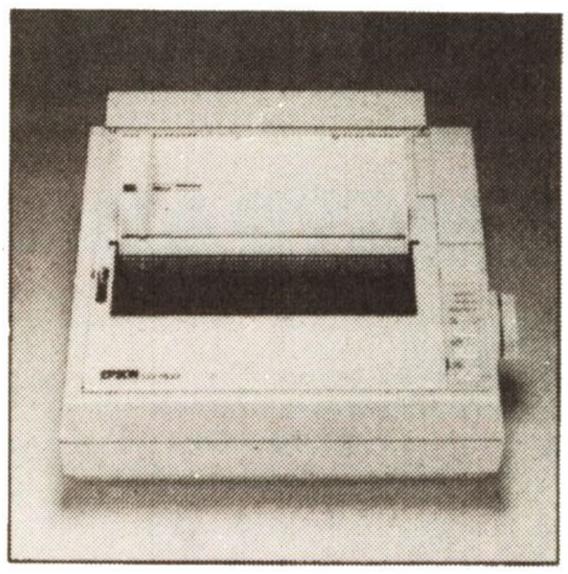
Fréquence
49,5 à 60,5 Hz

Consommation
120 VA maximum

Dimensions

	EX 800	EX 1000
Largeur (avec bouton entraînement papier)	447 mm	618 mm
Hauteur	119 mm	121 mm
Profondeur	378 mm	388 mm
Poids	10 kg	11,4 kg

LQ800/LQ1000



LQ 800 : 7130F HT
8450F TTC

Caractéristiques

Méthode d'impression
Matricielle à impact

Vitesse
– 180 cps (épreuve pica)
– 72 cps (courrier élite)
– 60 cps (courrier pica)

Sens d'impression
Bidirectionnel optimisé en mode texte

Avance ligne
1/6" ou 1/8" programmable (minimum 1/180")

Saut de page
Programmable de 0 à 127 lignes

Tabulations horizontales
32 programmables

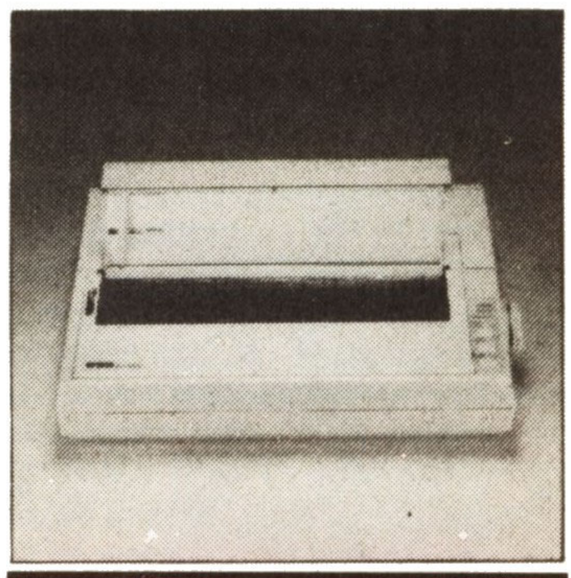
Tabulations verticales
8 canaux VFU programmables de 16 positions

Nombre d'aiguilles
24

Matrice d'impression

Structure
– 9×23 (pica épreuve)
– 29×23 (pica courrier)

Dimensions
2.1×3.1 mm



LQ 1000 : 7990F HT
9450F TTC

Jeux de caractères

– Table ASCII IBM
– 96 caractères ASCII standard
– 13 jeux de caractères internationaux
– 128 caractères programmables
– 5 qualités courrier en option par module

Densités d'impression

Caractères par ligne	LQ 800	LQ 1000
– Pica normal	80	136
– Pica élargi	40	68
– Pica condensé	137	233
– Elite normal	96	163
– Elite condensé	160	272

Caractères par pouce	LQ 800 / LQ 1000
– Pica normal	10
– Pica élargi	5
– Pica condensé	17
– Elite normal	12
– Elite condensé	20

Options
– RS 232 C avec X-ON/X-OFF et boucle de courant
– IEEE 488
– Videotex 16 ou 64 Ko
– Twinax pour systèmes 34, 36, 38
– Coax émulation 3287, 4214

Mémoire tampon
– Standard : 7 Ko
– Option : 32, 64 ou 128 Ko

Papier

	LQ 800	LQ 1000
Paravent		
Largeur (mm)	102-254	102-406
Feuilles séparées		
Largeur (mm)	182-216	182-364
Rouleau		
Largeur (mm)	216 ±3	

Epaisseur maxi
O.10 (1 + 1 copie)

En option, la LQ 800 et la LQ 1000 peuvent recevoir un bac feuille à feuille ou bien un tracteur tirant. Seule la LQ 800 peut recevoir un support rouleau papier

Interfaces

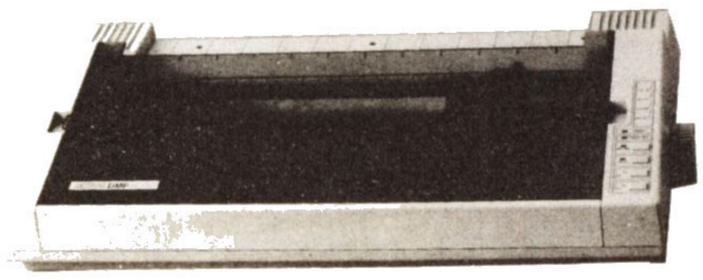
Standard
– Parallèle : 8 bits type Centronics
– RS 232 C DIN 6 broches

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

DPT IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP 4000



imprimante matricielle compatible PC avec chariot de 15" de large

SPECIFICATIONS TECHNIQUES :

Système d'impression : matricielle. **Vitesse d'impression :** 200 CPS (caractère normal) ; 50 CPS (qualité courrier). **Caractéristiques d'impression (vertical X horizontal) :** 9x9 (caractères ASCII - table 1) ; 18x9 (caractère ASCII - table 2) ; 12x11 (caractères spéciaux - tables 3.1 et 3.2) ; 24x11 (caractères spéciaux - tables 4.1 et 4.2) ; 8xnombre choisi (image binaire graphique) : **Caractères** ASCII-96 ; Italiques-96 ; NLQ-96 (qualité courrier) ; NLQ italique-96 ; Jeux de caractères internationaux-9 ; Caractères spéciaux-132. **Tailles d'impression :** Standard (pica) 10CPI/136CPL ; Mini (Elite) 12CPI/163CPL ; Condensé 17CPI/233CPL. **Nombre de colonnes :** 136 (standard) ; 233 (condensé). **Largeur de saut de ligne :** 1/6 pouce ; 1/8 pouce ; 7/72 pouce ; ‹n›/72 pouce programmable ; ‹n›/216 pouce programmable. **Vitesse de saut de ligne :** 100 mS (1/6 pouce). **Types de papier :** 75 à 420 mm (traction) ; 50 à 395 mm (friction, papier continu ou feuille à feuille). **Interface :** Parallèle (compatible Centronics). Puissance : 220-240 volts AC 50Hz. **Dimensions :** (LxHxP) 600 x 350 x 120 mm. **Poids :** 9,5 kg.

3995F

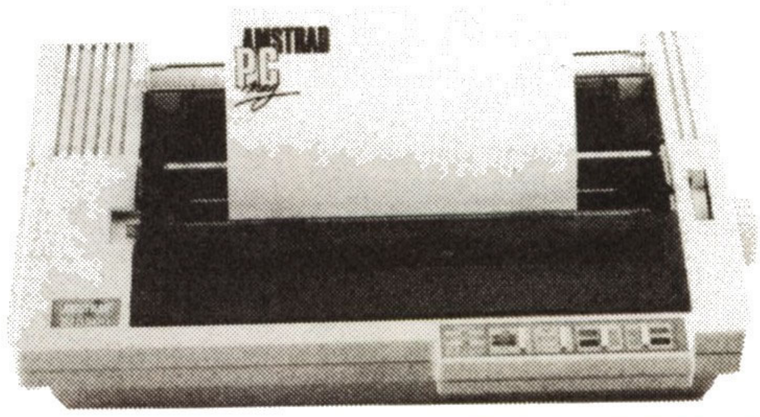
IMPRIMANTE AMSTRAD LQ 3500

La LQ 3500 est une imprimante matricielle, 24 aiguilles, 80 colonnes (chariot court) qui vous assure une qualité courrier très proche d'une imprimante à marguerite. Sa rapidité, 160 CPS en listing et 54 CPS en NLQ (Near Letter Quality) lui donne une place intéressante pour une utilisation personnelle. Son originalité est son tableau de contrôle en façade à la façon des imprimantes "STAR". Il est certain que pouvoir commander un certain nombre de fonctions directement sur l'imprimante plutôt que de passer par un logiciel confère un meilleur confort d'utilisation.

Ces touches de façade permettent :

a) avance ligne ;
b) avance page ;
c) qualité listing ;
d) qualité courrier.

La sélection du mode courrier est signalé par deux bibs, un seul bib signalant le mode listing. L'entrainement se fait par friction ou tracteur. Un guide papier est fourni avec l'imprimante. Il permet, en position haute, l'introduction automatique d'une feuille de papier machine. Le buffer d'impression est de 7 Ko. Les différents caractères résidant dans le machine sont : pica, élite, condensé, double largeur avec toute options : indice, exposant, italique, gras, soulignement. L'interface parallèle est compatible EPSON et IBM, c'est-à-dire que vous pourrez tout aussi bien brancher un 464, un 6128, un PC 1512 ou un Atari. La configuration par défaut se fait à l'arrière de la machine au moyen de micro microswitchs facilement accessible.

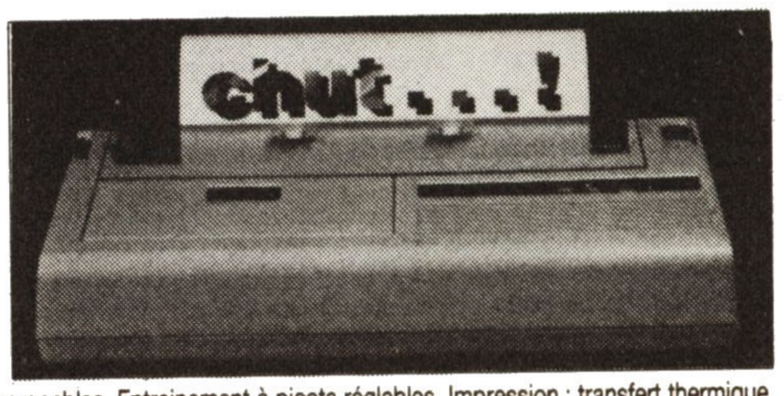


3990 F

paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (CETELEM)

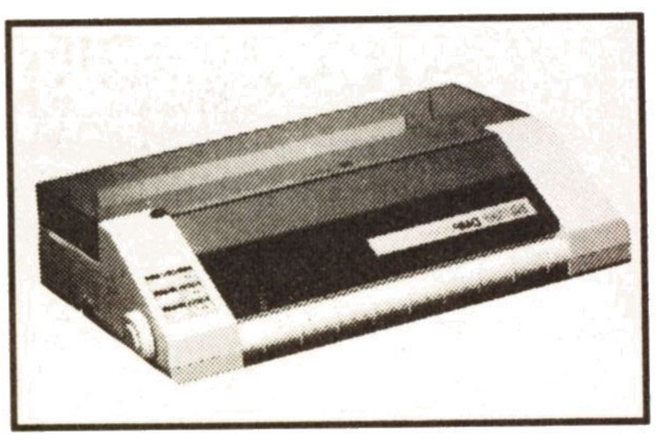
IMPRIMANTE OKIMATE 20

OKIMATE 20 + INTERFACE PC + LOGICIEL
DE RECOPIE D'ECRAN COULEUR CSP + CABLE
PC + 1 RUBAN COULEUR + 1 RUBAN N/B
2995F



IMPRIMANTE 4 COULEURS : adaptable aux ordinateurs PC et compatibles, la nouvelle imprimante OKIMATE vous offre l'esthétique, le confort du silence, les performances techniques et la performance prix.
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES : qualité listing à 80 CPS. Qualité courrier à 40 CPS. Graphiques (144x144 points/pouce). Tabulations verticales et horizontales. Caractères élargis. 10 polices de caractères nationaux. Mémoire tampon de 4Ko. Tête d'impression enfichable. Jeu de caractères téléchargeables. Entrainement à picots réglables. Impression : transfert thermique. Largeur de papier de 254mm pour alimentation continue ou feuille à feuille. Possibilité d'imprimer jusqu'à 100 nuances.

Imprimante AMSTRAD DMP 3160



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

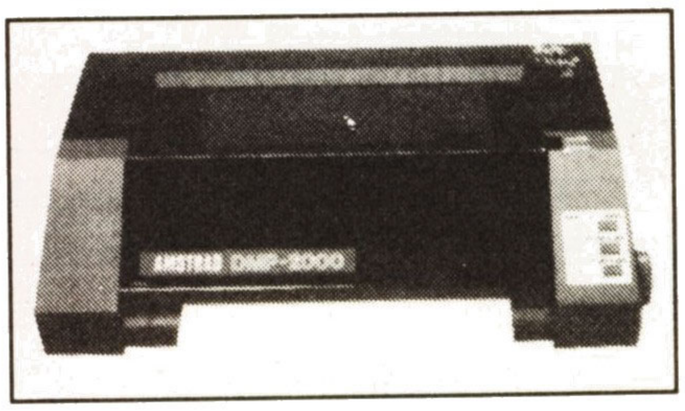
La super imprimante au rapport qualité/prix/performance stupéfiant, comme toute la gamme 1512. Jugez donc vous même en lisant les caractéristiques techniques ci-dessous.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Système d'impression : impact matrices
Vitesse : caractère normal **160 CPS**
double caractère 52 CPS
Dim. caractères (normal) : 2,1x2,55mm
Styles et dimensions possibles : Pica, Elite, Condensé, Large, etc...
Papier : feuille à feuille ou rouleau.
Entrainement : traction et friction.
Nombre de copies : 2 (papier autocopiant).
Interface : parallèle Centronics.
Alimentation : 220/240V.
Dimensions (LxHxP) : 400x250x100mm.
Poids : 4,2 kg.

Imprimante Amstrad DMP 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

Dpt IMPRIMANTES

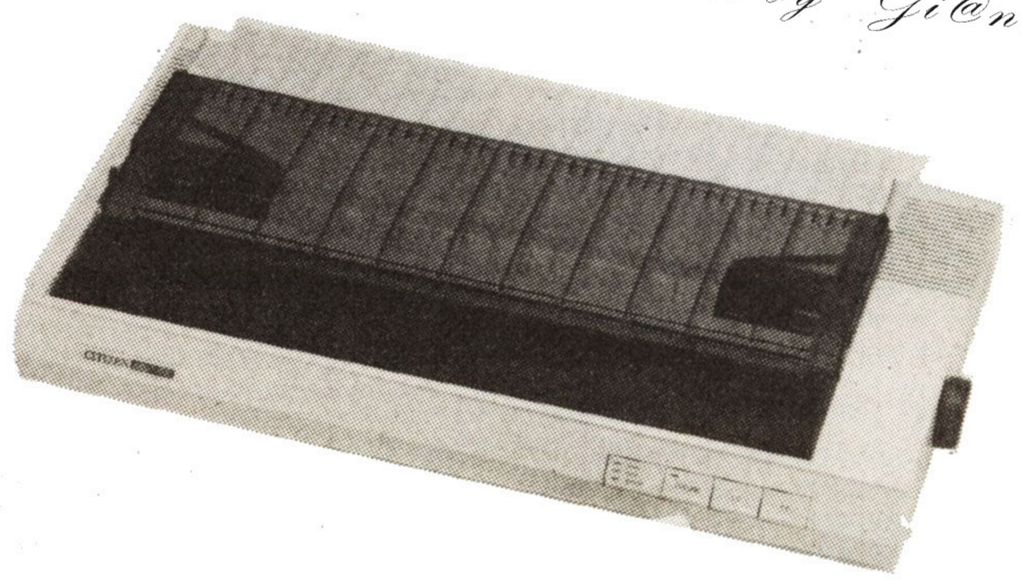
IMPRIMANTE CITIZEN MSP 15E

Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Elle a été conçue et fabriquée avec le plus grand soin dans la finition que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.

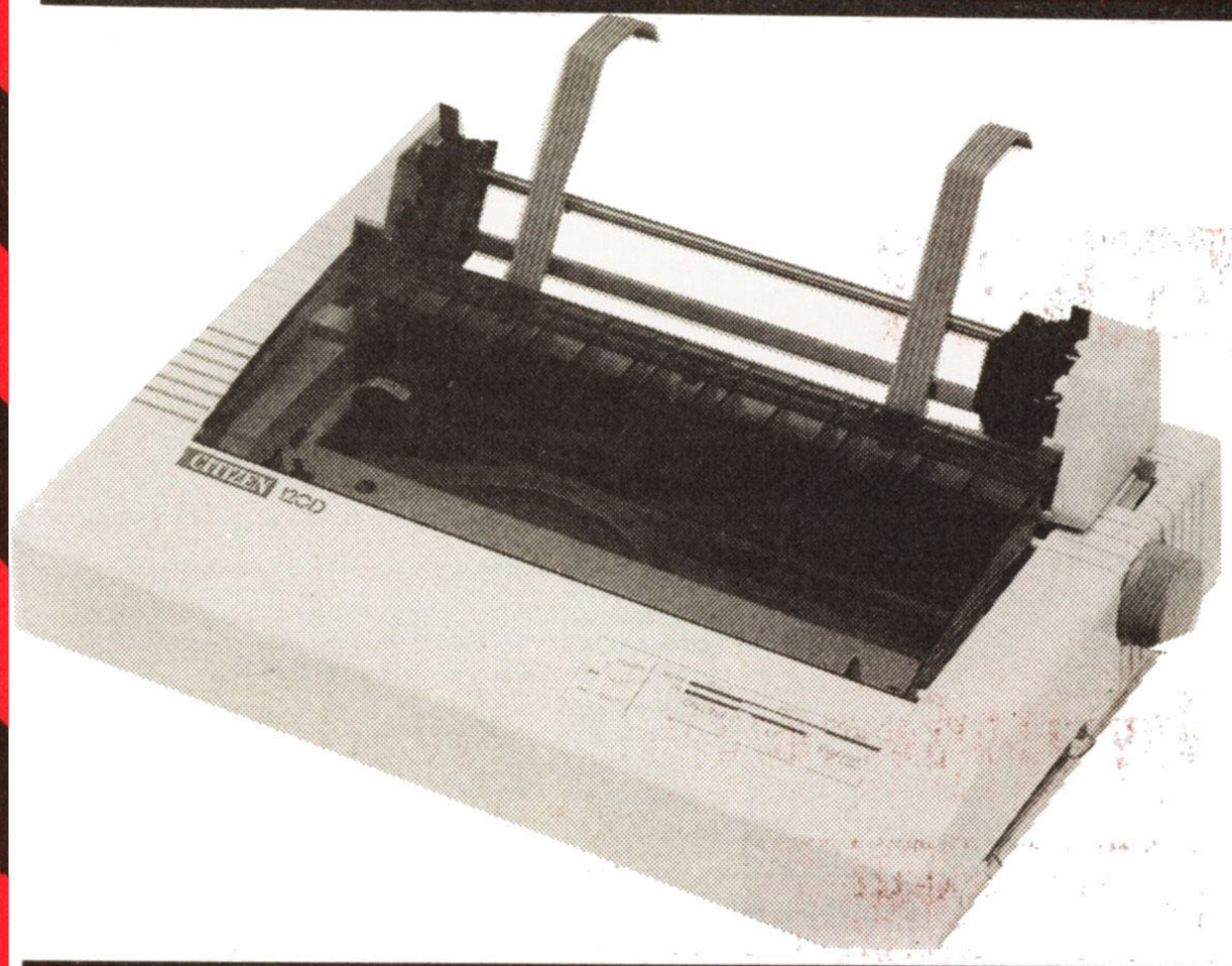
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles. Compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels, elle accepte une multitude d'applications, exploitables avec les logiciels du commerce ou avec vos propres programmes. La MSP offre toutes les fonctions d'impression que l'on peut attendre d'une imprimante matricielle de haut niveau : impression expansée, compressée, caractère gras, double frappe, italique, indices et exposants. Ajoutons à cela la qualité courrier, l'impression en négatif (caractères blancs sur fond noir), la double hauteur des caractères, les jeux de caractères nationaux intégrés et le graphisme par lignes — sans oublier les graphismes par points dans six densités graphiques différentes. Créez votre propre sigle, elle peut l'imprimer. Vous pouvez même concevoir votre jeu de caractères. Et en plus, elle est très rapide. A 160 caractères par seconde, le travail d'impression ne sera désormais plus un pensum. Grace à son buffer 8Ko, vous pouvez poursuivre votre travail sur l'ordinateur, tandis que la MSP imprime. La MSP CITIZEN, c'est aussi deux imprimantes en une : l'imprimante EPSON FX et l'imprimante graphique IBM. Il suffit de modifier la position d'un commutateur.

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

Scan by Gi@nts 20



IMPRIMANTE CITIZEN 120D



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

Vitesse d'impression en qualité informatique : 120 cps. Vitesse d'impression en qualité courrier : 25 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Interface en cartouche. Alimentation papier en friction et traction. Imprimante compacte. En option : dispositif d'alimentation feuille à feuille.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE CITIZEN 120 D
1799F
A CREDIT CETELEM
199F au comptant
+ 6 mensualités de 286,30F
TEG : 18,24% - Coût total du crédit avec assurance : 117,80F

IMPRIMANTE SEIKOSHA SL-80-AI

LE MONSTRE ! Une imprimante 24 aiguilles à moins de 3900F :

- Tête d'impression à 24 aiguilles
- Qualité courrier LQ à 45 cps
- Vitesse d'impression à 135 cps en listing (PICA 10 cpi)
- Compatible IBM* et EPSON* LQ 1500
- Entrée parallèle Centronics
- Mémoire de 16k-octets
- Caractères téléchargeables
- Entraînement traction ou friction (tracteur fourni)
- Bac introducteur de feuilles en option.

3895F

Option bac feuille à feuille : **1540F TTC**



GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

IMPRIMANTES STAR

IMPRIMANTE STAR NL-10

Les performances techniques offertes par l'imprimante **STAR NL-10** à l'utilisateur d'un micro-ordinateur sont éloquentes : deux vitesses d'impression, impression proche qualité courrier, introduction semi-automatique de feuilles individuelles, possibilité de définir des caractères particuliers et beaucoup d'autres choses. Cependant ce qui la caractérise le plus, c'est sa flexibilité d'utilisation. Grâce au principe de la cartouche d'interface, l'imprimante se raccorde à la plupart des micro-ordinateurs commercialisés, et ceci sans changement important du logiciel et sans introduction de caractères de contrôle supplémentaire. L'imprimante NL-10 est vraiment une superstar.

L'imprimante NL-10 avec ses performances se situe, dans sa catégorie de prix, parmi le peloton de tête. Elle réunit tous les avantages que l'on attend aujourd'hui d'une imprimante professionnelle. C'est un produit techniquement confirmé et conforme au standard de qualité qui fait la renommée des imprimantes **STAR.** La tête d'impression, par exemple, possède une durée de vie bien supérieure aux imprimantes comparables. Justement, c'est avec la tête d'impression que **STAR** montre ce qu'on entend par précision : des aiguilles parfaitement calibrées qui mettent les points sur le papier. Le point est plus gros, ce qui se traduit par un graphisme continu du caractère. En qualité courrier cet effet est renforcé en décalant légèrement les points lors du deuxième passage. Le résultat : une qualité d'impression se confondant avec l'écriture d'une machine à écrire ou d'une imprimante à roue d'impression.

Deux vitesses d'impression : pour l'écriture courante (listing) et pour la qualité courrier.

L'imprimante NL-10 édite des programmes complets, des notes internes, des statistiques à la vitesse de 120 caractères par seconde. En qualité courrier (NLQ = Near Letter Quality), la vitesse est de 30 caractères par seconde pour une définition du caractère de 18 x 23 points. Si vous le désirez, vous pouvez imprimer cela en italique (selon le modèle de cartouche d'interface).

Il est bien entendu que l'imprimante NL-10 réalise aussi des graphiques, des diagrammes et des dessins techniques. La résolution en mode graphique dépend de la cartouche d'interface utilisée.

Cartouches d'interface : la compatibilité en un tour de main.

L'imprimante NL-10 ne possède pas d'interface intégrée fixe. Elle dispose d'un jeu de cartouches d'interface enfichables. Ces interfaces sont choisies en fonction du type de micro-ordinateurs auquel l'imprimante doit être raccordée. Chaque cartouche d'interface possède le système complet d'exploitation avec les jeux de caractères et les codes de contrôle. Jamais la compatibilité n'a été rendue aussi simple. L'imprimante forme un tout avec le micro-ordinateur. Vous économiserez beaucoup de temps de programmation.



L'imprimante NL-10 se raccorde pratiquement à tous les micro-ordinateurs actuellement commercialisés. Même si dans votre société, le service A dispose d'un micro-ordinateur différent du service B, il suffit de changer la cartouche d'interface pour être compatible.

avec cartouche interface parallèle
Atari ST, Amstrad CPC, Amstrad PC
PC compatibles

2695F TTC

BAC FEUILLE A FEUILLE : **890F TTC**

Les problèmes de communication sont inconnus avec l'imprimante NL-10. Le raccordement à un micro-ordinateur familial ne pose aucune difficulté ; vous trouverez la cartouche d'interface adaptée.

Actuellement les cartouches d'interface parallèle, IBM et COMMODORE sont disponibles. NL-10 est la partenaire idéale pour votre micro-ordinateur. L'imprimante NL-10 comprend, bien sûr, les codes de contrôle EPSON.

Papier continu ou feuille à feuille ?

Pas de soucis, l'imprimante NL-10 est conçue pour imprimer des feuilles individuelles et du papier continu. Ce qui la caractérise, c'est l'introduction semi-automatique de feuilles individuelles avec laquelle il est également possible d'insérer le papier continu. En option, l'imprimante NL-10 peut être équipée d'un introducteur automatique feuille à feuille à un bac.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Mécanisme d'impression			
Procédé d'impression :	imprimante matricielle à aiguilles		
Tête d'impression :	à 9 aiguilles		
Diamètre des aiguilles :	env. 0,3 mm		
Vitesse d'impression :	120 caractères/seconde en mode listing 30 caractères/seconde en NLQ		
Sens d'impression :	bidirectionnel, optimisé en mode listing unidirectionnel en mode NLQ et graphique		
Interligne :	1/6, 1/8, 7/72, n/72, n/216 de pouce		
Mémoire-tampon (entrée) :	5K-octets minimum	5K-octets minimum	1 ligne
Jeux de caractères/Nombre de caractères			
Caractères ASCII :	4 de 96	2 de 96	3 de 96
Caractères internationaux :	11	11	11
Impression proportionnelle :	oui	oui	oui
Caractères redéfinissables :	96	96	96
Mode graphique (Commodore) :	–	–	2 de 192
Mode Business (Commodore) :	–	–	2 de 192
Caractères spéciaux IBM :	–	81	–
Caractères graphiques IBM :	–	52	–
Sélection du jeu de caractères internationaux :	par logiciel, 8 directement par micro-interrupteurs		
Caractères par ligne/par pouce			
Pica :	80/10		
Pica comprimé :	136/17		
Pica élargi :	40/5		
Pica comprimé élargi :	68/8,5		
Elite :	96/12		
Elite comprimé :	160/20	160/20	–
Elite élargi :	48/6		
Elite comprimé élargi :	80/10	80/10	–
Graphisme du caractère			
Mode listing (listing) :	9 x 11		
Mode qualité courrier (NLQ) :	18 x 23		
Impression proportionnelle :	9 x n		
Graphique IBM :	–	12 x 6	–
Mode graphique (points/pouce) :	–	–	7 x 60
	–	–	7 x 120
	8 x 60	8 x 60	8 x 60
	8 x 72	8 x 72	–
	8 x 80	8 x 80	–
	8 x 90	8 x 90	–
	8 x 120	8 x 120	8 x 120
	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse	8 x 120 grande vitesse
	8 x 240	8 x 240	8 x 240
	9 x 60	9 x 60	–

Mise en page	
Saut de ligne :	programmable jusqu'à 255 lignes
Tabulation horizontale :	40 positions / 40 positions / 40 positions
Tabulation verticale :	16 positions / 16 positions / 20 positions
Papier	
Vitesse de l'avance-papier :	16 lignes/seconde
Entraînement du papier :	par friction, par traction (picots), introduction semi-automatique de feuilles individuelles
Largeur du papier :	en continu de 10 à 25 cm en feuille de 14 à 21 cm

	Cartouche d'interface parallèle	IBM	Commodore
Ruban-encreur			
Couleur :	noire		
Type :	cassette-encreuse		
Durée de vie :	environ 3 millions de caractères		
Interfaces	Module enfichable. L'imprimante est pilotée par la cartouche d'interface avec les jeux de caractères, les codes de contrôle, etc.		
	Centronics compatible avec Epson	Centronics compatible avec IBM-PC, imprimante graphique IBM	Commodore compatible à l'imprimante ASCII MPS 803
Tableau de touches	Sur action des touches, choix de très nombreuses fonctions		
Alimentation			
Tension :	220 V, 50/60 Hz		
Appareil			
Dimensions (l x p x h) :	400 x 336 x 104 mm		
Poids :	environ 6,6 kg		
Niveau sonore pendant l'impression :	58,7 dB selon DIN 45 635, § 19		
Option			
Introducteur automatique feuille à feuille :	à 1 bac		
Interfaces :	parallèle, IBM, Commodore		
Particularités	cartouches d'interface (parallèle, IBM, Commodore)		
	introduction semi-automatique de feuilles individuelles		
	impression en double et quadruple hauteur et largeur		
	impression listing (normal) et qualité courrier		
	fonction hex dump		
	auto-test		
	tableau de touches		
	micro-interrupteurs facilement accessibles, soulignage continu, impression caractères gras		
	caractères élargis, italique...		
	caractères redéfinissables		

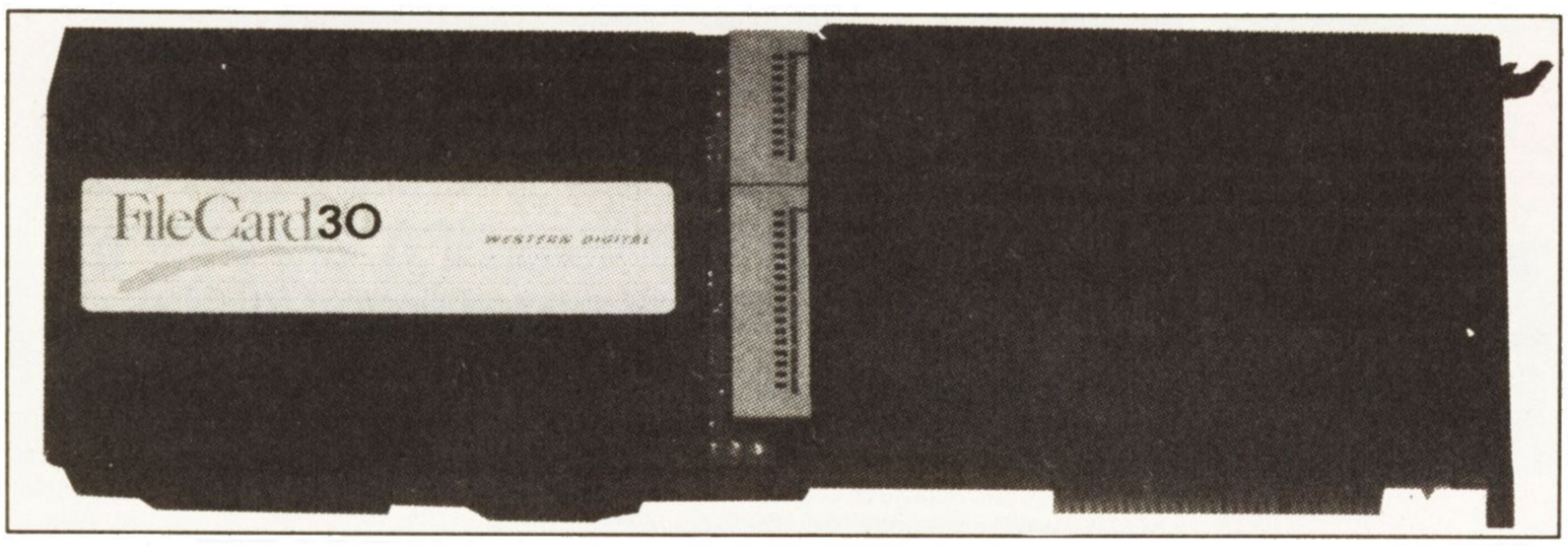
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 30 MO

Carte Disque Dur WESTERN DIGITAL



LA CARTE PRETE A L'EMPLOI

3990F TTC

3364,24F HT

Paiement en 4 fois sans intérêt
après acceptation du dossier (Cetelem)

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

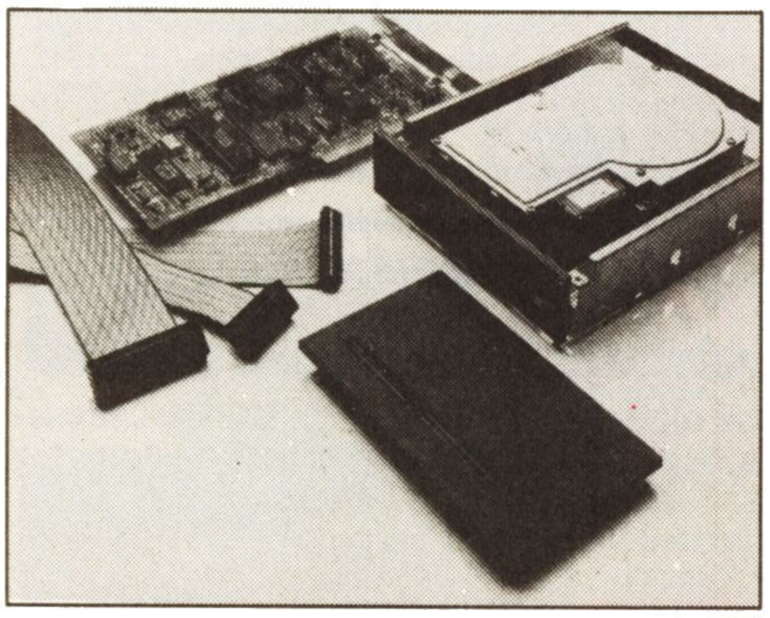
CARACTERISTIQUES ELECTRIQUES : Tension : +5Vcc, +12Vcc - Courant maximal : 1,7 A à 5Vcc ; 2,0 A à 12Vcc - Consommation moyenne : 14W

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...

KIT EXTENSION DISQUE DUR INTERNE 20 Mo pour PC 1512 ET COMPATIBLES PC



2995F TTC

La possibilité d'accroître les performances de votre PC 1512 ou compatible avec la puissance d'un disque dur 20 Mo comporte un certain nombre d'avantages : enregistrement et stockage des données facilités, gestion simplifiée, utilisation de logiciels plus puissants.

Contrairement à bien des systèmes d'extension interne, le WD20i ne sacrifie pas la qualité et la fiabilité à l'intégration. Western Digital s'appuie sur sa position de leader dans la technologie des contrôleurs de disque, pour proposer une solution disque dur totalement intégrée, testée, garantie et agréée FCC.

Le cœur du système d'exploitation interne WD20i est un disque dur Winchester 20 Mo de 3" 1/2 (réduction de 40 % de la consommation par rapport aux disques 5" 1/4, ce qui diminue d'autant la sollicitation de l'alimentation interne du micro-ordinateur).

La blocage automatique de la tête et l'utilisation des dernières technologies en matière de support magnétique assurent une protection optimale des données sur le disque. Celui-ci est monté dans un support amortisseur 5" 1/4 demi-hauteur, pouvant s'intégrer dans la plupart des PC, XT et compatibles et en particulier dans les portables. Cette extension interne est aussi disponible dans une version 10 Mo. La carte contrôleur et le lecteur de disque ont été testés ensemble afin d'obtenir une performance et une fiabilité maximales.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Compatibilité : PC, XT, compatibles et portables compatibles. Logiciel : DOS 2.0 et suivants. Taux de transfert : 5Mbits/s. Capacité formattée : 10 Moctets. Temps d'accès moyen : 80 msec. Nombre de cylindres : 612. Densité des pistes : 753 TPI. Densité d'enregistrement : 14,667 bpi. Nombre de têtes : 4. Nombre de disques : 2. Vitesse de rotation : 3550 t/mn. taux d'errreurs : aléatoires, 1 pour 10^{10} bits lus ; permanentes, 1 pour 10^{12} bits lus ; recherche des pistes, 1 pour 10^{6}. Fiabilité (MTBF) :10.000 heures sous-tension. Alimentation et consommation : +5V, +12V, 18W typiques. Environnemen : température de fonctionnement 15/33°C. Résistance aux chocs : 7G (opérationnel), 50G (non opérationnel). Humidité relative : 8 à 80 %. Norme FCC : certifié classe B.

MISE EN PLACE

LE KIT WD 20i COMPREND :
- un disque dur Miniscribe 20Mo
- une carte controleur Western Digital
- 2 cables pour relier le controleur et le disque dur
- une platine de montage
- quatre vis UNC pour fixer le disque sur son étrier
- deux vis autoblocantes pour fixer la platine de montage au chassis de l'ordinateur
- quatre amortisseurs caoutchouc.

A) Ouvrir le PC 1512
Eteindre l'appareil et retirer le moniteur pour permettre l'accès à l'unité centrale
Retirer le couvercle du haut qui donne accès aux slots d'extension
Retirer les cartes d'extension déjà placées et rangez-les soigneusement. Retirer les caches du slot d'extension destiné à recevoir la carte controleur du disque
Retirer les 4 vis du couvercle de l'unité centrale après avoir préablablement oté les caches des vis
Très soigneusement, enlever le couvercle de l'unité centrale en ayant soin de détacher les fils des piles et de repousser l'étrier en métal des slots d'extension pour permettre au couvercle de s'extraire.

B) Installer le disque dur en façade avant et la carte controleur
Placer le disque dur sur la platine de montage et fixer les vis UNC sur le disque dur au travers de la platine de montage
Retirer la plaquette avant occultant la fente du disque dur sur l'unité centrale
Placer les amortisseurs de caoutchouc sous la platine
Fixer la platine de montage sur le chassis du PC au moyen des vis fournies. Faites attention à ne pas visser sur le câble en nappe du controleur qui va au disque dur
Placer la carte controleur sur un slot disponible. Replacer, s'il y a lieu, les autres cartes d'extension et vérifier bien que les cables du disque dur ne gènent pas et refermez le couvercle.

C) Installation du soft
Tapez les 8 lignes du programme fourni avec la notice du WD 20i pour formatter le disque dur puis faites tourner les utilitaires FDisk et Format fournis avec le MS.DOS de votre machine.

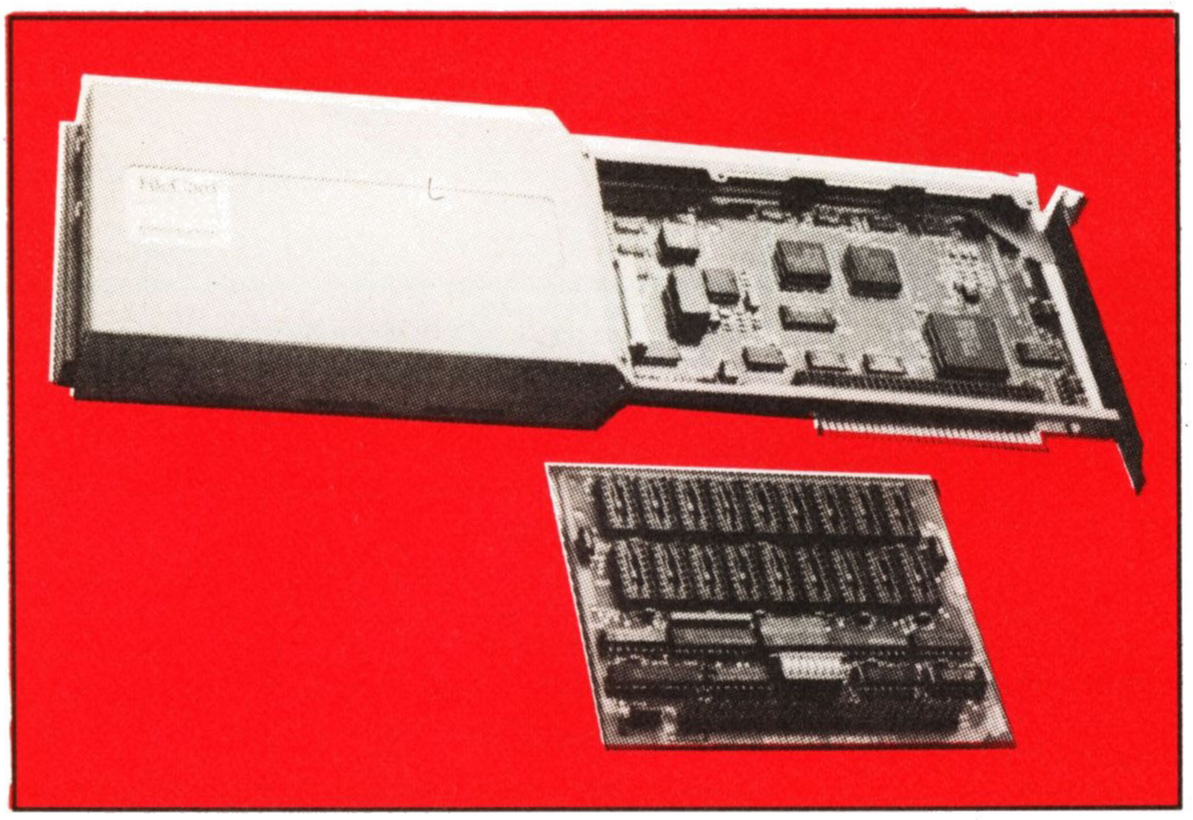
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

EXTENSIONS POUR PC ET COMPATIBLES

FILECARD 20 Mo - Carte disque dur Western Digital

Protégez votre investissement ou doublez la puissance de votre PC ou compatible en installant facilement un disque dur 20 Mo, monté sur une simple carte. Il sera même ensuite possible, avec cette carte, d'accroître de manière économique les performances du système, en ajoutant des cartes optionnelles qui personnalisent la configuration de votre PC. La FileCard, Modèle WD 20FC permet à votre PC XT ou compatible, de conserver ses 2 lecteurs de disques souples. La FileCard, légère et compacte, est très rapidement installée, puisqu'il suffit de l'insérer dans l'un des connecteurs libres du système. Une installation simplifiée par le programme de mise en route automatique résidant sur la carte : frappez quelques touches et votre disque est prêt à fonctionner. La gestion du répertoire et du sous-répertoire est amplement facilitée par le programme de gestion de fichiers XTREE. XTREE, entièrement accessible par menu, permet de copier, effacer, référencer des fichiers, préparer des répertoires, exécuter des programmes sans faire appel aux commandes DOS et possède une gestion de fichiers facile à utiliser. L'utilisation des circuits VLSI de Western Digital et de la technologie de montage en surface pour la réalisation du contrôleur ont permis de réduire le nombre de composants et donc d'augmenter la 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.

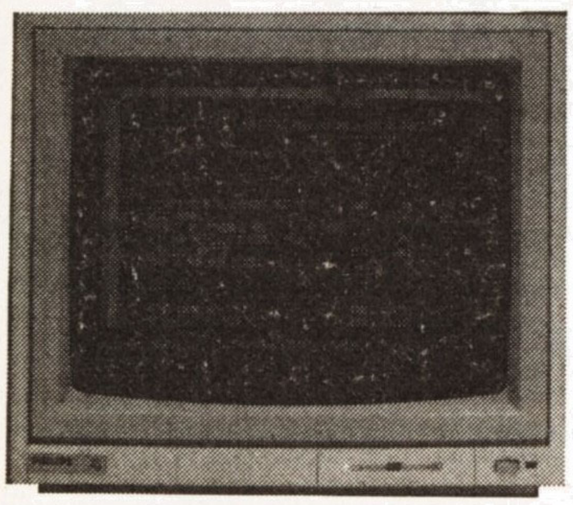
CARACTÉRISTIQUES TÉCHNIQUES

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. **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.

La carte prête à l'emploi
2790F TTC
Paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (Cetelem)

les moniteurs PC et leurs cartes

PHILIPS 7513 / 7523



Idéal pour tous types de PC tels que SANYO 16 et 17+

moniteur 12" (diagonale 31cm)
monochrome
phosphore vert PS39 = 7513
ambre H8 = 7523

Haute résolution : signal d'entrée 18KHz. Bande passante vidéo : 18 MHz à +/−3dB (compatible Hercule). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage horizontal : 18,432 KHz, vertical : 50Hz. Prise : normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 30W. Dimensions : 329x276x370 mm. Poids : 7,5 kg. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

990F TTC

TATUNG TM 01

Idéal pour tous types de PC et compatible tels que SANYO 16+ et 17+

moniteur couleur 14"
(diagonale 36cm)
moyenne résolution

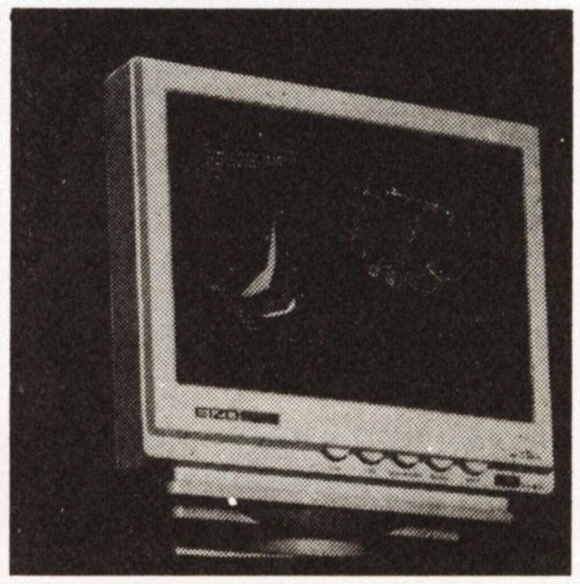
1990F TTC

Bande passante vidéo : 12 MHz à +3dB (compatible CGA). Affichage : 2000 caractères (80x25). Fréquence de balayage : horizontale 15,6 KHz, verticale 50Hz. Prise normalisée TTL DB 9 broches. Consommation : 75W. Câble fourni pour raccord à unité centrale.

EIZO 8060 MULTISYNCHRONE EGA

certainement la meilleure offre du marché pour un multisynchrone

Le moniteur 8060 dispose d'une fréquence horizontale auto ajustable de 15,5 à 35KHz. Son CRT est de 0,28 et il est compatible PGA. Le tube spécial Flexiscan permet à l'utilisateur de bénéficier de l'évolution récente dans la technologie des cartes graphiques qui permet à tout utilisateur de changer les polices, la fenêtre de visualisation et même la fréquence de balayage. Résolution recommandée : 820x620. Largeur de bande vidéo : 30MHz. Dimensions : 358x325x400.



6799F TTC

EIZO EGA 8042/8042H/8042S

Moniteur couleur japonais haute résolution

EIZO est au moniteur ce qu'EPSON est à l'imprimante. Du reste, les PC EGA EPSON sont équipés d'origine avec un moniteur EIZO, ce qui veut tout dire.

2 fréquences de balayage horizontal : 22 KHz et 15,75 KHz. Dimension : 14", 245x178mm, diagonale 36cm. Angle de déflection : 90°. Dot Pitch (CRT) (espacement entre deux points de l'écran) 8042S : 0,28mm ; 8042H : 0,31mm ; 8042 : 0,39mm. Fréquence de balayage vertical : 60Hz. Amplificateur vidéo, temps de montée/temps de descente : 20NS. Palette couleurs : 64 couleurs en 22KHz, 16 couleurs en 15,75KHz. Résolution : 640x350 en 22KHz, 640x200 en 15,75KHz. Format d'affichage : 2000 caractères (80x25). Matrice de caractère : 8x14 en 22KHz, 8x8 en 15,75KHz. Alimentation : 220V/50Hz. Consommation 8042S : 75W ; 8042/8042H : 70W. Poids : 13kg. Dimensions hors-tout : 460x490x435mm.

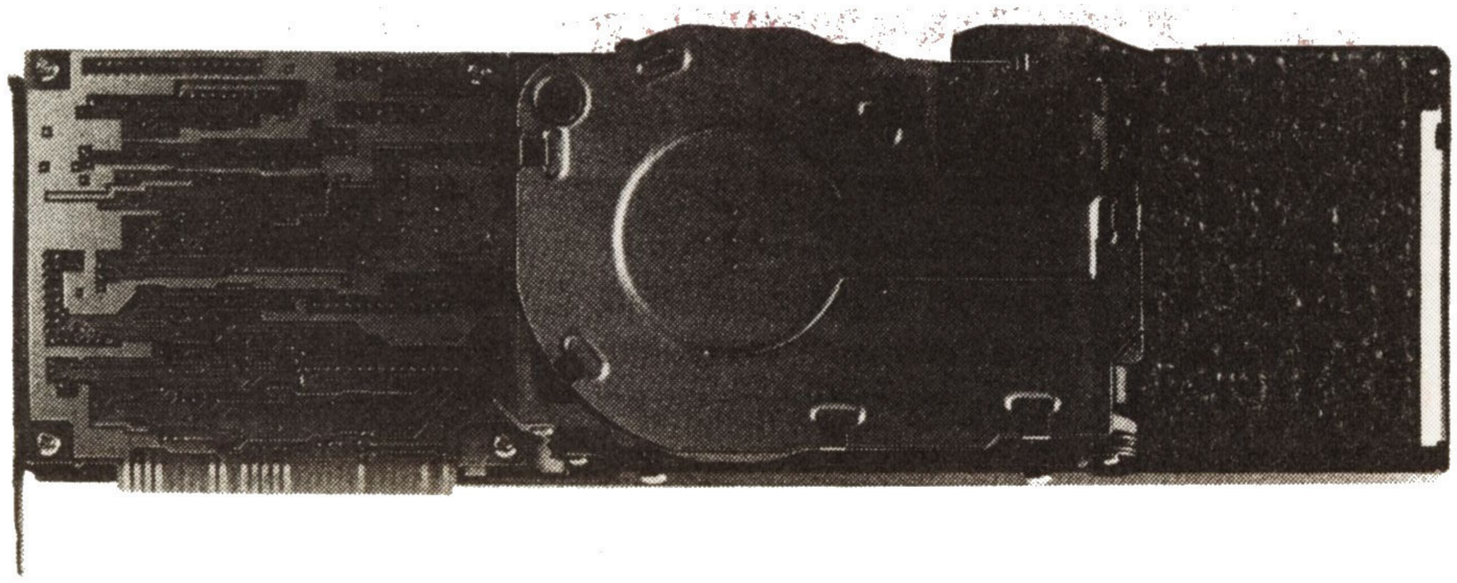
EIZO 8042	4995F TTC
EIZO 8042H	5395F TTC
EIZO 8042S	5595F TTC

CARTE HERCULE COMPATIBLE	499 F
CARTE EGA COMPATIBLE	1290 F
CARTE EGA PARADISE MULTISYNC COMPATIBLE CGA HERCULE	2390 F
CARTE EGA VEGA DELUXE MULTISYNC	2390 F
CARTE EGA EIZO EXEGA MD-BO3 MULTISYNC	2390 F

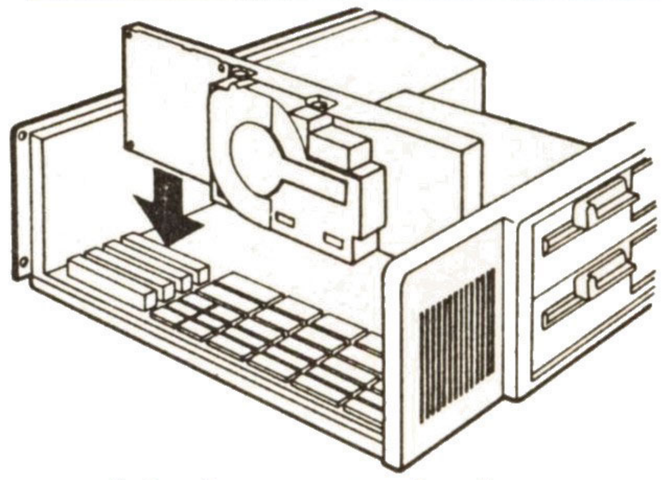
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

TANDON



Business Card 2995F TTC



BusinessCard de TANDON est une carte qui augmente considérablement la puissance de votre ordinateur (IBM PC ou compatibles). C'est la carte idéale pour les professionnels qui veulent accroître les performances de leur système en lui ajoutant une mémoire de masse de 21 Mo.

BusinessCard est une carte système complète, comprenant à la fois le Winchester de 21 Mo et la carte contôleur. C'est la seule carte de 21 Mo qui n'utilise qu'un seul slot d'extension (1). BusinessCard s'installe simplement dans votre ordinateur, en quelques minutes, sans carte annexe, ni câble supplémentaire, ni logiciel d'installation.

Bien sûr, l'unité de disque dur est fabriquée par Tandon, le leader mondial des unités de disques souples et de disques durs. Les unités de disques Tandon sont les plus utilisées dans les ordinateurs. Il est d'ailleurs fort probable que l'unité de disque intégrée dans votre ordinateur soit fabriquée par Tandon. Ainsi lorsque vous connectez une BusinessCard (ou toute autre unité de disque de la gamme Tandon), vous êtes sûr d'être en bonne compagnie !

L'intégration verticale (fabrication par Tandon de la plupart des composants de ses unités) garantit à la fois la meilleure fiabilité et le meilleur rapport qualité/prix.

L'installation d'un système d'exploitation qui permettra l'utilisation de vos données n'est qu'une question de quelques minutes. Vous vous apercevrez très vite que vos informations sont disponibles beaucoup plus rapidement que grâce à vos anciennes unités de disquettes. En fait, cela prend beaucoup moins de temps pour obtenir les données qu'il n'en faut pour atteindre la carte.

Caractéristiques techniques

- Capacité : 21.3 Mo formatés
- Compatibilité avec les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS (versions 2.0 et supérieures).
- Système de positionnement régulé en température.
- Technologie de pointe dans la fabrication des têtes de lecture/écriture.
- Support magnétique longue durée.
- Retrait et blocage des têtes dans une zone hors écriture pour une plus grande protection des données.
- Consommation : 11 W nominal.
- Aucune alimentation supplémentaire nécessaire.
- Dimensions : 41.1 x 101.6 x 342.9 mm (exh x 1).
- Poids : 1100 g.

TANDON se réserve le droit de modifier ces caractéristiques sans préavis (2/86).

(1) Dans certains compatibles, un second slot peut être nécessaire.

EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES TANDON

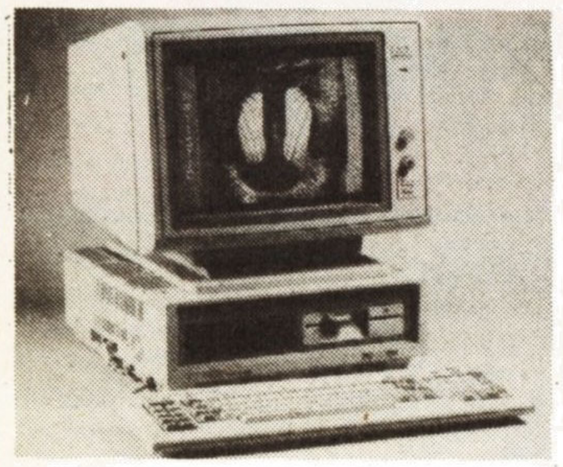
Option Couleur EGA. Carte et moniteur couleur EGA 14" à la place de la carte et du moniteur monochrome	4738F TTC
NAV 24. Carte interface série type RS 232 pour PC et PCX.	1061F TTC
NA SP. Carte interface série + parallèle pour PCA	1891F TTC
NA 8087. Co-processeur arithmétique 8087	1891F TTC
NA 80287. Co-processeur arithmétique 80287	4856F TTC
NA + 512. 18 composants 41256 pour implantation sur la carte mère pour PC, PCX, PCA	1180F TTC
NA 2 Mo. Carte mémoire 2 Méga octets AG	7347F TTC
TM 965-2. Lecteur de disquette 360Ko demi hauteur pour PC, XT, AT et compatibles	1245F TTC
TM 975-8. Lecteur de disquette 1,2Mo demi-hauteur pour AT et compatibles	1897F TTC
TM 925-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 10Mo pour XT, AT et compatibles	3083F TTC
TM 925-2 Al. Disque dur demi hauteur de 10Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	4091F TTC
TM 926-2 Slave. Disque dur demi hauteur de 20Mo pour XT, AT et compatibles	4684F TTC
TM 703 Slave. Disque dur pleine hauteur de 30Mo pour XT, AT et compatibles	6167F TTC
TM 703 Al. Disque dur pleine hauteur de 30Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	7175F TTC
TM 755 Slave. Disque dur demi hauteur de 40Mo pour AT et compatibles	7412F TTC
TM 755 Al. Disque dur demi hauteur de 40Mo avec carte contrôleur pour PC et compatibles	8420F TTC

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES POUR PC ET COMPATIBLES

KIT EGA GENERAL POUR PC 1512



Voici enfin la possibilité d'utiliser pleinement la résolution graphique de vos logiciels de dessin, de CAO ou de traitement de texte sur l'AMSTRAD PC 1512. L'ensemble graphique couleur, constitué d'un moniteur PX 22 de marque ADI et d'une carte EGA permet d'obtenir les caractéristiques suivantes :

- haute résolution : 640x350
- 16 couleurs parmi une palette de 64
- Caractères texte de grande qualité : 8x14.
- Compatibilité EGA et CGA.

Le kit EGA GENERAL se compose d'un moniteur EGA 14 pouces ADI PX22 haute résolution, d'une alimentation intégrée au moniteur qui alimente l'unité centrale en +5V, −5V, +12V, −12V (en effet, il ne faut pas oublier que le PC 1512 est alimenté par son moniteur d'origine) et d'une carte EGA multimode.

Pour installer le kit EGA GENERAL, c'est fort simple. Vous retirez votre moniteur Amstrad d'origine, vous mettez à la place le moniteur ADI, vous introduisez sur un slot arrière la carte EGA et vous la raccordez au moniteur.

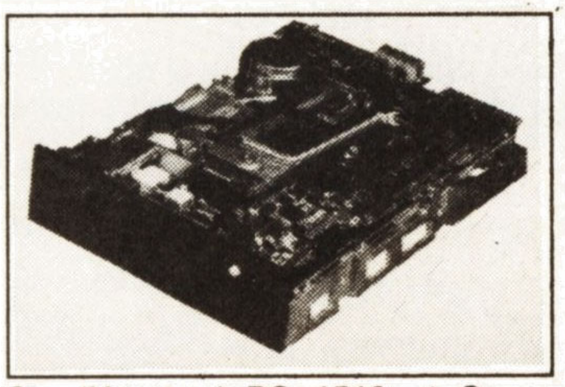
En conclusion, un PC 1512 équipé d'un kit EGA GENERAL constitue une véritable révolution par rapport au système d'origine. La lisibilité des textes devient parfaite et les graphiques prennent une précision très satisfaisante. Pour ceux qui exigent beaucoup de leur PC 1512, le kit EGA GENERAL est indispensable.

5860F HT
6950F TTC

LECTEUR DE DISQUETTES TAMICHI

Lecteur super-plat pour PC XT/AT, idéal comme 2e lecteur de disquette pour PC 1512 Amstrad, Sanyo 16+ et tout compatible.

40 pistes, DF/DD. 360 Ko de capacité mémoire. Parfaitement compatible. 300 RPM haute précision. Niveau d'écriture/lecture excellent. Alignement parfait. Adresse sélectionnable par cavalier. Moteur pas à pas Sankyo Seiki. Circuit imprimé haute qualité avec composants TTL. Consommation réduite 12V/0,9A - 5V/0,6A. Prêt à fonctionner.



Sur l'Amstrad PC 1512 et Sanyo 16+, branchement direct sans carte additionnelle.

690F TTC

KIT HERCULE HC 1512

Révolutionnaire : transformez votre écran monochrome AMSTRAD en moniteur HERCULE

Sans avoir besoin de changer de moniteur, GENERAL vous propose un KIT COMPLET DE TRANSFORMATION MONITEUR ET CARTE VIDEO pour transformer votre PC 1512 en un ensemble haute résolution, graphique et texte. La lisibilité à l'écran est totalement transformée. Appareil en démonstration permanente chez GENERAL.

1690 F

GENERAL COM

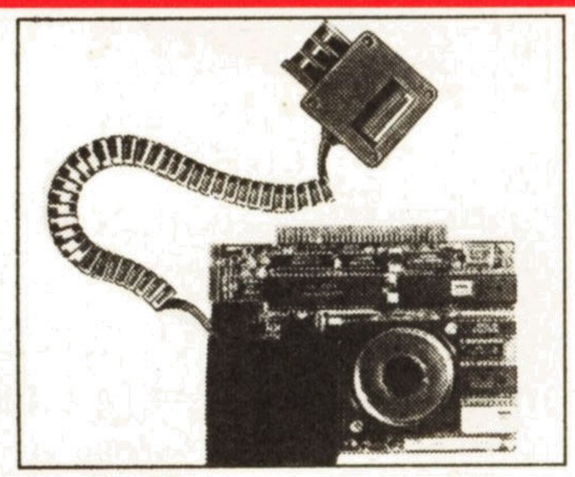
la carte modem PC made in France à un prix GENERAL

Cette carte, fabriquée pour GENERAL, est agréée PTT. Elle constitue une révolution dans le monde de la télécommunication, compte-tenu de son rapport prix/performances.

GENERAL COM est une carte courte, compatible AMSTRAD PC 1512 et tout type de compatible PC XT/AT. Elle transforme votre PC en minitel, permet la connexion sur Transpac via le PAV et permet de communiquer entre PC. Elle est fournie avec un câble et une prise gigogne pour se brancher sur votre ligne téléphonique. Elle est également livrée avec un logiciel utilitaire très performant qui vous autorisera à émuler minitel en mode MDA, CGA, HERCULE et EGA, à sauvegarder des informations sur disque et à mémoriser les numéros de téléphone.

GENERAL COM permet d'interroger les banques de données Vidéotext. Les pages Vidéotext sont affichées en couleur, toutes les informations peuvent être capturées puis extraites en ASCII. Il est possible de les visualiser autant de fois que vous le désirez. La connexion à Transpac est possible via tous les logiciels Hayes.

Caractéristiques techniques : modem 1200/75 bauds, réversible, conforme à l'avis V23 du CCITT à numérotation et réponse automatiques (V25 et 25 bis).



Transmission série asynchrone full duplex. Débit d'information : 1200 bits/seconde et 75 bits/seconde. Symétriseur de vitesse : 1200/12000 bauds. Support : réseau téléphonique commuté. Suivi de l'appel : reconnaissance des tonalités haut-parleur. Interface asynchrone : inclus COM1, COM2, COM3, COM4. Logiciel fourni sous MS DOS : co-résident, multifonctions, fenêtrage, menus déroulants, 7 modules : télécommunications, bases de données, éditeur, agenda, coupez/collez, calculette, services DOS. Carte courte : dim. 110x140 mm. Haute intégration, circuit 4 couches. Fonctions supplémentaires : RAM téléchargeable, encryptage, filtrage, téléchargement de programmes, gestion des numéros brulés.

990F TTC
Pose en notre atelier : +**490F**

GENERAL vous convie à profiter de sa Station Service DISQUE DUR

Sans rendez-vous, un de nos 4 techniciens informatique prendra en charge votre unité centrale et y intégrera, dans un délai moyen de 1 heure, le disque dur de votre choix. Les prix qui suivent sont pose et kit de fixation compris.

Disque dur 10 Mo avec contrôleur	**2490 F TTC**
Disque dur 20 Mo avec contrôleur	**3490 F TTC**
Disque dur 30 Mo avec contrôleur	**3990 F TTC**
Disque dur 40 Mo avec contrôleur	**4990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 360Ko	**990 F TTC**
Lecteur 5"1/4 1,2Mo	**1690 F TTC**
Lecteur 3"1/2 700Ko	**1490 F TTC**
Streamer 40 Mo	**4590 F TTC**

Extension mémoire de 128Ko à 2 Mo : suivant extension, tarif de 490 F à 3500 F TTC

Quelques conseils de Marcel, notre "technologue", pour booster votre PC : remplacement du 8086 par une NEC V30 = meilleure rapidité de traitement des opérations **(495 F TTC)** ; addition d'un 8087 à côté du 8086, pour augmenter considérablement la vitesse de calcul, idéal pour les tableurs du type Multiplan **(1590 F TTC).**

ACCESSOIRES CPC

CRAYON OPTIQUE DK TRONICS
Ce crayon, muni d'un logiciel sur cassette ne se branche que sur le 464. Les dessins créés peuvent être sauvegardés sur cassette ou disquette. Le menu est déroulant avec des icones ou fenêtres qui donnent au programme l'allure d'un petit logiciel "Mac". Il offre un choix de 10 couleurs et de 4 tailles de traits.
Code 7055 **290 F**

CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464
Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.
Code 7167 **395 F**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LES CABLES DE LIAISON

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

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

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

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le cablage de la fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce HIFI , on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.
Code 7025 **60 F**

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.
Code 7117 **135 F**

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

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

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

LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 (Code 7041)	**95 F**
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009 (Code 7039)	**95 F**
EPSON LX 80 (Code 7119)	**69 F**
DMP 2000 (Code 7120)	**95 F**
DMP 8256 (Code 7121)	**115 F**
OKIMATE 20 (coul) (Code 7122)	**105 F**
OKIMATE 20 (N/B) (Code 7122)	**105 F**
FUJI PD 80 (Code 7040)	**95 F**

CASSETTES VIERGES C20
GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.
Code 7123 **7,90 F pièce**
par 10 pièces, la 11e est **CADEAU**

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

DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D
Code 2007

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

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

BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO
C'est, de loin, la boite la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboiter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intecalaires supplémentaires.
Code 7143 **139 F**

PAPIER POUR IMPRIMANTE

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

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

LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE
Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 664 (Code 7125)	**70 F**
Housse clavier 6128 (Code 7125)	**70 F**
Housse moniteur monochrome (Code 7126)	**70 F**
Housse moniteur couleur (Code 7127)	**80 F**
Housse clavier 8256 (Code 7127)	**70 F**
Housse moniteur 8256 (Code 7127)	**85 F**
Housse unité disquette (Code 7102)	**55 F**
Housse DMP 2000 (Code 7131)	**80 F**
Housse LX 80 (Code 7131)	**80 F**
Housse Centronics (Code 7131)	**80 F**
Housse Okimate 20 (Code 7131)	**80 F**
Housse FUJI PD 80 (Code 7131)	**80 F**

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

TABLE GRAPHISCOP
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciels, Ere, etc...). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins à l'écran en utilisant la résolution graphique maximale de votre micro pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur K7 ou disquette.
Code 7160 **990 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.
Code 7132 **135 F**

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).
Code 7133 **195 F**

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

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

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

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

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

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

LA SOURIS AMX AMSTRAD
L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en nilsan. Il est accompagné de 4 logiciels :
A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icones.
B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icones dans une matrice 16x16.
C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.
D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.
Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacment sur une surface lisse, cliquage. sur l'un des trois boutons.
Code 7101 **690 F**

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

EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109
Code 0000 **800 F**
Cette carte, livrée en boitier plastique et reliée à l'AMSTRAD par un câble court CL1 ou CL2 adjoint 64K RAM supplémentaires à votre AMSTRAD sous forme de disquette virtuelle. Des routines d'exploitation sont fournies avec le produit, sous la référence JL Bank en cassette ou disquette.

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

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

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

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

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

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

ALIMENTATION JAGOT et LEON E108
Cette alimentation 5V/3A régulée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.
Code 7163 **490 F**

CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101
Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.
Code 7164 **590 F**

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

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

CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103
A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.
Code 7166 **590 F**

CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105
Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs
Code 7000 **590 F**

CARTE SERIE JAGOT et LEON E104
Cette interface est entièrement programmable (10 vitesses de 75 à 19200 bauds, positionnement et scrutation des lignes générales par software. Une prise CANON D25 femelle est installée sur la carte, avec 10 fils connectés pour résoudre tous vos problèmes de communication série. La sortie est en 12V selon la norme.
Code 7008 **690 F**

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

KIT SERVEUR
Il vous permet de vous constituer votre propre serveur avec vos propres images : tout un chacun peut appeler votre serveur, consulter à l'aide d'un Minitel les informations que vous souhaitez diffuser (publicité, renseignements commerciaux, informations de club...) et vous laisser des messages. Il comprend : un modem agréé P & T autorépondeur, une carte série RS 232, le logiciel SERIE et le cable CL5, une diquette de programme) de la société JMN) pour la création d'images vidéotex, leur archivage et la constitution du chainage de serveur.
Code 7009 **2990 F**

MODEM DTL 2000 V23
Code 7155 **1490 F**

MODEM 2000+ V21/V23
Code 7156 **1990 F**

EMULATEUR COULEUR

Cassette	Code 8910 **250 F**
Disquette	Code 8909 **280 F**

MONIBASE
Support orientable toutes directions. Se place sous le moniteur CPC et permet d'orienter ce moniteur pour une bonne vision de l'utilisateur. Un papillon de serrage permet de bloquer la position.
Code 7157 **295 F**

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

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

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

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

TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80
Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboite sans aucun montage particulier
Code 7069 **350 F**

CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON
Permet grâce à un chargeur de rame papier machine de faire des mailings en introduisant automatiquement les feuilles l'une après l'autre dans l'imprimante.
Code 7104 **850 F**

DISQUETTES 5P1/4
Double face, double densité, la boite de 10
Code 2102

MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R
A) Le CPC1 transforme votre CPC en Minitel à la condition de posséder un Minitel. Il se compose d'un cable de liaison et d'une interface. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive des pages Minitel et une copie imprimante. Il permet également, hors minitel, une certaine gestion des pages.
Code 0000 **1290 F**

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.
Code 0000

C) Le CPC2R est quant à lui muni d'une réponse automatique ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.
Code 0000 **3390 F**

CORDON PERITEL
Permet de brancher un AMSTRAD monochrome sur votre TV couleur à la condition de laisser votre moniteur mono allumé. Si votre TV couleur possède une prise péritel sans alimentation 12V, nous pouvons vous fournir le transfo 12V.
Code 7169 **250 F**
Transfo 12V **100 F**

PCW

LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256
Lecteur 720 K formaté. Se branche en deuxième unité du 8256. Il nécessite une mise en place par un technicien agréé par AMSTRAD, si vous souhaitez bénéficier de la garantie. M. Marcel, notre technicien, a suivi les stages chez AMSTRAD et vous installera votre FD2 en moins de deux heures. Prenez toutefois rendez-vous.
Code 6111 **1995 F**

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

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

LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGAOCTET
Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes)
6111

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

MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNVERSEL +LOGICIEL
Code 0000 **3390 F**
Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous possédez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automaticité de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :
A) SOUS MINITEL
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
B) HORS MINITEL
La gestion des pages en en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque :(création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF
- Raz du fichier
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.
- Modification des zones extraites

D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES
La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.
E) MAIL 232 COM SOUS CP/M
F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation
F3 transmission de fichier / réception de fichier
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

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

LES HOUSSES

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

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

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

RUBAN IMPRIMANTE PCW
Code 7121 **115 F**

PC 1512

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

GENERAL

10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

ACCESSOIRES MICRO

ACCESSOIRES ATARI

RALLONGE JOYSTICK EX2A **60F**
Ce câble de 20cm est pratiquement indispensable pour brancher un joystick sur votre 520 STF. Il est composé d'une prise SUB D male 9 voies, reliée par un cable de 9 connecteurs à une prise SUB D femelles 9 voies.

HOUSSE CLAVIER 520 STF/1040 ..... **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI **95F**

CORDON IMPRIMANTE **250F**
Ce cordon parallèle, identique à celui d'un PC relie l'ATARI ST à toute imprimante à port parallèle doté d'une PROM EPSON.

CORDON MINITEL **195F**
Il permet de relier un minitel à votre ST via la prise série.

CORDON SERIE/SERIE/MODEM **250F**
Ce cordon série permet de relier 2 ATARI ST entre-eux ou un ATARI ST avec un modem via les ports série.

MOUSE MAT **95F**
Petit tapis en néoprène pour faciliter le roulement de votre souris.

MEUBLE MICRO **495F**
meuble en PVC, teinte noire, très pratique pour ranger confortablement votre ST, son moniteur, une imprimante et une unité de disque supplémentaire.

JOYSTICK QUICKSHOOT II **69F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK PRO 500 ..... **195F**
voir accessoires CPC

JOYSTICK SWITCHJOY **195F**
voir accessoires CPC

RUBANS IMPRIMANTES

STAR NL 10	**85F**
BROTHER 1009	**95F**
EPSON LX 80	**69F**
EPSON LX 800	**95F**
ATARI SM M804	**95F**
AMSTRAD DMP 2000	**95F**
CITIZEN 120D	**95F**
CITIZEN MSP 15	**139F**

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI SF/DD
SONY / SCOTCH / MAXELL
pour ATARI 520 STF ..... **pièce 17F**
par 10 : 14,90F
par 30 : 12,90F

DISQUETTES 3"1/2 135 TPI DF/DD
IEEE / DATATECH / SCOTCH
pour ATARI 1040 STF ou
MEGA ST II et IV ..... **pièce : 19F**
par 10 : 17F
par 30 : 15F

BOITE DE RANGEMENT
10 DISQUETTES 3"1/2 POSSO **139F**

BOITE DE RANGEMENT
30 DISQUETTES 3"1/2 ..... **99F**

BOITE DE RANGEMENT
60 DISQUETTES 3"1/2 ACCODATA
AVEC SERRURE **195F**

DISQUETTE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 3"1/2 ..... **90F**

HOUSSE CLAVIER 520STF ou 1040SFT **85F**

HOUSSE MONITEUR ATARI
MONO ou COUL **95F**

Boitier INTERCONNEXION ATM22 ... **250F**
Ce boitier permet de brancher un ATARI 520 ou 1040 sur 2 moniteurs couleurs ou monochrome. Il est muni d'un sélecteur.

ACCESSOIRES PCW

2E LECTEUR 5"1/4 POUR 8256 AVEC
LOGICIEL TIMDOS **2599F**
Se branche sur l'emplacement du 2e lecteur de disquette 3". 800 Ko de capacité switchable 40/80 pistes. Fourni avec l'utilitaire TIM DOS qui permet de convertir des fichiers de données MS.DOS et PC DOS au format AMSTRAD PCW, puis de les faire tourner avec les mêmes programmes version PCW.

MYNEA : super minitel pour PCW **830F**
Transforme un AMSTRAD PCW en minitel et le dote de facultés supplémentaires permettant d'importantes économies en temps de connexion.
MYNEA transforme votre PCW en minitel pour la consultation de tous les services télématiques et offre les facilités supplémentaires suivantes : mémorisation rapide des pages reçues pendant la connexion au serveur, sauvegarde des pages sur disquettes, impression des pages écran, impression automatique sur étiquettes des adresses de l'annuaire électronique, procédure de connexion automatique, extraction d'informations compatibles DBase II, fonctionne avec le modem du minitel ou avec tout modem V23 75/1200 bauds (non livré) et demande le raccordement d'une interface série (câble et interface non livrés). Manuel complet et détaillé.

CORDON MYNEA ou SYNEA **250F**
reliant l'interface série du PCW au minitel ou au modem.

SOURIS ELECTRIC STUDIO **1590F**
AVEC SON INTERFACE ET SON LOGICIEL GRAPHIQUE DE DAO.
La souris ELECTRIC STUDIO se compose d'un boitier interface qui se connecte sur le port d'extension situé au dos du moniteur 8256 et de la souris qui est reliée à cette interface par un cable de 1 M, muni d'une prise de type joystick. L'interface est munie d'un doubleur de bus qui permet donc d'utiliser à nouveau le port d'extension pour l'interface parallèle/série CPS 8256 (690 F) par exemple. La souris est constituée par un coffret en plastique de même couleur que le PCW coiffant une boule qui se déplace à votre gré sur une surface plane. La souris est munie de 3 touches pour cliquer. Le logiciel graphique qui se trouve d'ailleurs dans le coffret d'emballage de l'interface comprend 4 programmes graphiques et 2 fichiers utilitaires.

ART : ART est programme de création graphique pratiquement identique à celui du stylo d'ELECTRIC STUDIO. Il est composé d'icones, de menus et de tous les outils graphiques classiques. Il permet en plus la sauvegarde et la récupération d'une partie de l'image grâce à un utilitaire intégré au logiciel. Cette sauvegarde permet de recharger cette partie de l'image dans un autre dessin, de l'agrandir, de la réduire ou de l'inverser. Sachant qu'un écran occupe 20Ko de mémoire, cela permet de conserver un petit dessin sans utiliser le plein écran, ce qui sauve de la mémoire. Il permet enfin des dessins beaucoup plus précis et techniques que l'ELECTRIC PEN car on peut positionner le curseur au moyen de ses coordonées. Le résultat en est un positionnement ultra précis.

X-MOUSE : Ce programme est destiné à l'activation de la souris. Cet utilitaire permet d'utiliser la souris dans tous les programmes tournant sous CPM (DBase II, Multiplan, Wordstar, etc...).

SETBTN : Ce programme permet de redéfinir chaque touche de la souris en fonction des touches les plus utilisées dans le programme sous CPM. Le détail des codes de chaque touche est indiqué dans le manuel CPM du PCW. Lors d'un programme basic, on utilise également SETBTN. On peut dans certains programmes n'utiliser que les touches de la souris et maintenir ainsi le clavier déconnecté.

KILL MOUSE : Ce programme a pour fonction de désactiver la souris.

LISEZ-MOI : Ce fichier ASCII en français sert de page d'explication.

PROGRAMME D'UTILISATION DE LA SOURIS EN BASIC : ce programme explique comment se servir de la souris pour confectionner ou utiliser un programme basic.

THINGI DATA **79F**
Barette plastique se fixant sur la partie supérieure de votre moniteur au moyen d'un velcro et muni d'une pince pour tenir un document : idéal pour le traitement de texte.

ACCESSOIRES PC et COMPATIBLES

CABLE PARALLELE PC **250F**
(Sortie RS 232 male - entrée parallèle male)
Dans le monde des câbles, il y a 1000 qualités. Il y en a des bons, des très bons mais aussi des très mauvais. Tout dépend de la qualité des connecteurs, du sérieux des soudures, du blindage du cable, de l'épaisseur du cable, etc... GENERAL ne souhaite pas transiger sur la qualité de ces cables. Le cable parallèle PC qui a pour fonction de relier le PC à une imprimante à port parallèle est d'une qualité irréprochable. Il est du reste garanti 2 ans. Longueur : 2m.

CABLE SERIE PC **250F**
(sortie RS 232 male - entrée RS 232 male ou sortie RS 232 femelle - entrée RS 232 femelle) (à préciser). Caractéristiques identiques au cable parallèle PC.

CABLE SERIE MULTILINK
PROGRAMMABLE PC **250F**
(sortie RS 232 femmelle - entrée RS 232 male). Ses caractéristiques générales sont d'être muni de 10 switchs sur chaque prise, de 5 interconnexions et d'avoir une longueur de 3m. Ce cable est la solution à 95 % de tous vos problèmes de commutation.

HOUSSE CLAVIER PC 1512 ..... **75F**

HOUSSE MONITEUR
+ CPU PC 1512 ..... **75F**

QUICKSHOOT X **280F**
Manette de jeu pour PC muni de la carte controleur de 2 joysticks. Ce joystick est muni d'un axe court extra sensible qui se manie avec le pouce ou le pouce et l'index. Deux réglages sur la molette permettent un centrage précis du stick en position neutre. Ce joystick est également muni de 2 touches de tir ultra sensibles et d'un autofire débrayable.

CARTE CONTROLEUR 2 JOYSTICK
POUR PC 1512 ET COMPATIBLE **390F**
Bien que le PC 1512 soit muni d'une prise joystick, cette dernière est malheureusement inutilisable dans plus de 50 % des cas du fait de la mauvaise configuration des jeux, des joysticks ou de la prise. Il s'est donc avéré nécessaire d'utiliser une carte spécifique qui se met sur un des 3 slots du PC 1512. Cette carte est munie de 2 ports joystick. Branchez votre joystick sur l'interface, votre jeu détectera automatiquement la carte et vous aurez la satisfaction d'utiliser votre jeu à 100 % avec le Quickshoot X spécial PC.

DISQUETTE DE NETTOYAGE
POUR LECTEUR 5 P 1/4 ..... **75F**

VENTILATEUR ETRI modèle 126 ..... **250F**
Le ventilateur ETRI 126 est prévu pour fonctionner dans le PC 1512. Il se place sous l'emplacement disque dur interne. Cet accessoire est important lors d'une utilisation prolongée du PC 1512, dans le cas de la formation par exemple ou lorsque l'on utilise une carte disque dur ou un disque dur.

HANDY SCANNER
CAMERON POUR PC **3990F**
L'HANDY SCANNER se présente sous la forme d'une souris qui scanne vos documents, textes et graphiques. Vous la déplacez sur votre document et vous en avez la représentation sur l'écran. Un logiciel d'exploitation est fourni avec la HANDY pour modifier tous les paramètres possibles, ainsi vous pouvez zoomer, incruster, reduire, etc... Le HANDY SCANNER est garanti 2 ans.

BOITIER DE COMMUTATION
2 IMPRIMANTES DATA 02 ..... **490F**
Ce boitier permet de relier en mode série ou parallèle (préciser pour la commande) deux imprimantes à un ordinateur PC ou compatible. Il ne permet pas de les faire fonctionner simultanément mais de dispatcher le signal d'impression sur l'une ou l'autre des imprimantes.

ACCESSOIRE CPC

EXTENSION MEMOIRE VORTEX
POUR 464/664
256 Ko **1042F**

512 Ko **1388F**
Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC en démontant le couvercle. Cette extension vous permet de travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar, etc... Vous pouvez écrire des programmes en basic jusqu'à 288 Ko et travailler avec une RAM virtuelle ultra-rapide jusqu'à 448 Ko de capacité sous CPM 2.2.

ACCESSOIRES POUR TOUS LES ORDINATEURS

FILTRES ECRANS

MONITEUR MONOCHROME GT 65
464 et 6128 ..... **160F**

MONITEUR COULEUR CTM 644
464 et 6128 ..... **190F**

MONITEUR PCW et ATARI ST **220F**

MONITEUR MONOCHROME ou
COULEUR PC 1512 ..... **250F**

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 il 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.

M.E.R.C.I. : DISQUE DUR PCW 10

10 MEGAOCTETS

- Full compatible CP/M Plus*
- Full compatible LOCOSCRIPT*
- Facile à brancher
- Temps accès moyen 85ms
- Capacité 10 millions de caractères

5990F HT
soit 7104F TTC

* Compatibilité Locoscript développée par Locomotive Software

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

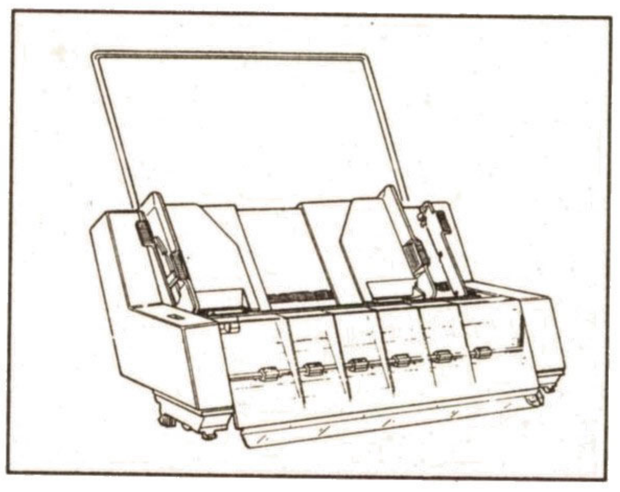
Disque dur de 10 Millions Octets (9,648 Millions formattés). Alimentation : 220V – 250V 50HZ. Puissance : 40 Watts. Température ambiante : + 5°C à 35°C. Humidité relative : + 8 % à 80 % non condensé. Température limite : – 40°C à + 60°C. Interface Winchester : Type ST506. Encodage : MFM. Temps d'accès moyen : 65 MS. Garantie 1 an pièces et main d'œuvre retour usine. Livré complet avec interface et utilitaires. Très facile à brancher.

UTILITAIRES

Formatc Permet de formatter le disque 10 Moct et de vérifier toutes les pistes. Correction automatique des erreurs des pistes mauvaises en affectant de nouvelles pistes.

SHIPC Permet le stockage des têtes pour le transport.

MERCITEL
Introducteur feuille à feuille



Compatible PCW 8256/8512

1690F TTC

DEPARTEMENT SURPLUS

A saisir : 650 moniteurs 12"
Monochrome. Teinté vert. Résolution 640x200. Réglage son et haut-parleur incorpré. Idéal pour PC. Entrée vidéo composite DIN ou RCA avec cordon adaptation fourni.

PIECE	PAR 10	PAR 30 et +
690F	**650F**	**590F**



GENERAL

10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
Tél. (1) 42.06.50.50 - Télex 214 034 F

ACCESSOIRES MICRO

Sauvegardez vos logiciels !

MULTIFACE 2



MULTIFACE 2 est une interface pour CPC destinée à permettre d'effectuer, entre autres, une copie de sauvegarde de vos logiciels les plus précieux.

570F

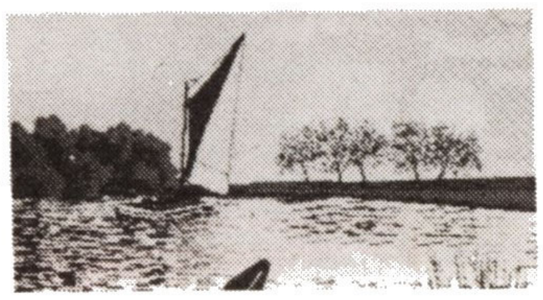
INTERFACE TV pour Amstrad CPC



Grâce à cette interface le moniteur de votre Amstrad CPC vous servira aussi de TV ! Branchez, choisissez TV ou ordinateur, c'est tout !

1390F Fonctionne également avec tous moniteurs.

LE STYLO A FIBRE OPTIQUE DART



dessinez avec votre CPC

te, tailles variables de crayons et de pinceaux, sauvegarde et chargement à partir de la cassette ou de la disquette, catalogue de la disquette, plot et unplot, utilisation des couleurs, etc

395F

Avec le crayon à fibre optique vous pouvez dessiner sur l'écran aussi librement que sur une feuille de papier et au pixel près ! Avec le crayon sont fournis une série de softs permettant de réaliser des fonctions essentielles telles que carré, cercle, italique, spray, gomme, ligne brisée, fill et unfill, insertion de texte, spri-

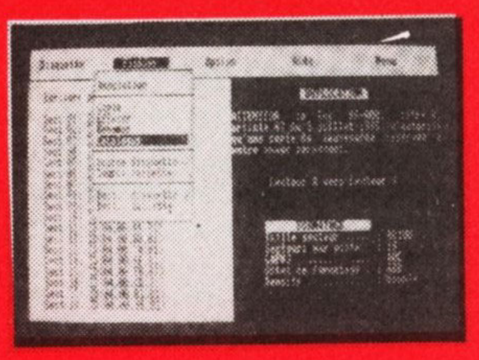
Utilitaires Souris AMX

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

AMX UTILITIES **329F**
Fonction utilitaire pour l'AMX

DISCOLOGY *le super utilitaire disque*

Editeur - Copieur - Exploreur - 100 % Langage Machine



Un Editeur secteur unique qui vous permet de visualiser et de modifier le contenu de toute disquette, qu'elle soit protégée ou non.
Quatre modes d'édition combinant Ascii, Hexa, Décimal, Octal, Binaire.
Des capacités exceptionnelles : désassemblage direct des programmes en Langage Machine, listage automatique des programmes Basic, les outils de bureau : ciseaux, colle, calculatrice mathématique.
Toutes les possibilités à la portée du débutant comme de l'expert : récupérer une disquette endommagée ou un programme effacé, explorer un Directory, le réparer, le modifier, localiser des fichiers, les cacher, les visualiser, les modifier.
Le copieur : enfin la copie de sauvegarde pour toutes vos disquettes et cassettes protégées ou non : réparation automatique des secteurs endommagés, gestion automatique des extensions mémoire, copie des fichiers séparément.
Un outil passionnant pour découvrir tous les secrets de vos disquettes et du contrôleur disque.

350F

SCANNER DART pour AMSTRAD

CPC 464 - 664 - 6128 + DMP 2000



Cette image, analysée, est reproduite à volonté en dimensions différentes par l'intermédiaire de l'analyseur. Affichage pour contrôle sur le moniteur ligne par ligne, réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes.
L'analyseur se branche uniquement sur la tête d'impression de l'imprimante Amstrad DMP 2000.
Rapports "Scan Magnification" : x1,x2,x3,x6.

790F

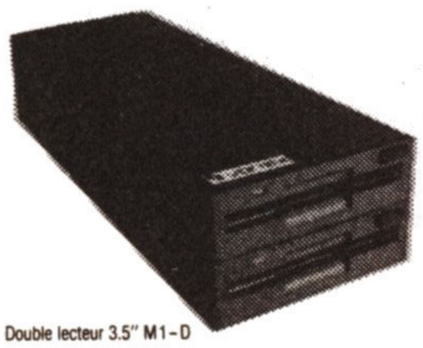
Filtre Ecran anti UV en soie micro-mailles :	
pour 464/664/6128 MONOCHROME	160F
pour 464/664/6128 COULEUR	190F
pour PCW 8256/8512	220F
pour PC 1512 MONOCHROME ou COULEUR	250F
Jeu de Housses pour clavier et moniteur PC 1512	160F
Capot plastique rigide et transparent pour CPC 6128	120F
Interface (permet de brancher un Joystick sur votre PCW)	250F
Crayon optique Electric Studio pour PCW	790F
Souris Electric Studio pour votre PCW (avec son interface)	1590F
La souris seule	790F
Kit Camerone PCW : un 2e drive FD2 + Extension 250 Ko	1995F

Simulateur de présence 990 F
Jeux de lumière 990 F
Digitaliseur source vidéo 990 F

Fabrication Jagot et Léon

Les lecteurs de disquette vortex F1 et M1

708 Ko ou 1.4 Mo avec un format 5.25" ou 3.5" vous donnent une capacité de mémoire suffisante pour utiliser tous les programmes de votre choix.



Double lecteur 3.5" M1-D

Des performances extraordinaires:

Nos lecteurs de disquette 3.5" et 5.25" possèdent deux têtes de lecture/écriture.

Une disquette contient 160 pistes au total.

Les lecteurs M1-S (3.5", 708 Ko) et F1-S (5.25", 708 Ko) peuvent être modifiés en lecteurs M1-D (3.5", 1.4 Mo) et F1-D (5.25", 1.4 Mo) par simple ajonction d'un deuxième lecteur de disquette.

Chaque disquette peut contenir jusqu'à 28 fichiers.

Vous pouvez aussi connecter un lecteur 3" d'Amstrad ce que vous permet de copier à partir d'une disquette 3" vers une 5.25" selon votre choix.

Une version mixte comprenant un lecteur 3.5" et 5.25" est également disponible.



FM1 5.25"/3.5" Double Lecteur



F1-D 5.25" Double Lecteur

Deux systèmes d'exploitation professionels:

- CP/M 2.2 et CP/M plus (uniquement sur le CPC 6128)
- Sous BASIC: VDOS 2, le système d'exploitation crée par vortex.
- Une gestion des fichiers a accès direct: vous pouvez travailler avec 16 fichier simultanément.
- Le Moniteur Z80.
- Les disquettes peuvent être formatées sous BASIC.



Contrôleur de disquette

Contrôleur de disquette intelligent

- Le numéro logique de la ROM peut être selectionné par l'utilisateur, ce que permet à deux unités périphériques différentes d'être compatible entre elles.
- Manuel detaillé en français.

Pourquoi hésiter encore devant de tels prix:

Lecteur de disquette F1-S ou M1-S **F 2849 ***

Lecteur de disquette F1-D ou M1-D **F 4943 ***

La solution pratique pour tous les CPC (464 + DDI-1, 664, 6128):

1 Megaoctet = 2502 F

Voici notre solution professionelle pour tout utilisateur déjà equipé d'un lecteur 3", mais désirant une plus grande capacité de mémoire (F1-X = 5.25", M1-X = 3.5").
Notre Formule:
180 Ko (3") + 708 Ko (lecteur-X) = 888 Ko.



Le lecteur 3.5" X

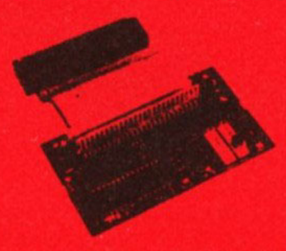
Le module X(RS) ouvre le contrôleur 3" de votre Amstrad sur le système d'exploitation vortex (VDOS 2.0).

- Le lecteur X (version RS) peut être utilisé en tant que premier ou second lecteur.
- Au moyen des commandes "|CPM,1" et "|CPM,2" il devient possible pour la première fois de lancer le CP/M à partir de deux lecteurs.
- Malgré les différences importantes entre le lecteur 3" et le lecteur vortex au niveau des capacité mémoire et du format, copier ne pose aucun problème.
- Il vous est possible de choisir entre les deux systèmes d'exploitation "AMSDOS" et "VDOS 2.0".
- VDOS 2.0 vous offre de nouvelles possibilités:
  - 128 entrées au directory.
  - Accès direct sous BASIC, 16 fichiers peuvent être ouverts simultanément.
  - Moniteur Z80 et éditeur de fichiers résidents en ROM.



Le lecteur 5.25" X

- La commande "|Format" vous permet de formater directement sous BASIC.
- La commande "|Code,«var»" vous permet de rentrer un mot de passe personnel pour la protection de vos fichiers.
- Rentrer directement des parametres au moyen des commandes RSX sous BASIC.



Module X version standard (sans boitier dans la photo)

- Vous avez besoin d'une interface RS232? Indiquez-nous celle de votre choix, soit la F1-XRS ou M1-XRS. Un Module RS232 est integré à ces versions.

Vous pouvez choisir entre:

- Les commandes RSX pour programmer sous BASIC votre interface serielle, et un programme d'émulation de terminal pour serer un MODEM.
- Une interface, programmable sous CP/M (2.2 et 3.0) et sous BASIC.
- Le Module-X peut être ultérieurement étendu au Module-XRS.
- Vous pouvez charger le numero logique de la ROM en fonction de vos besoins.

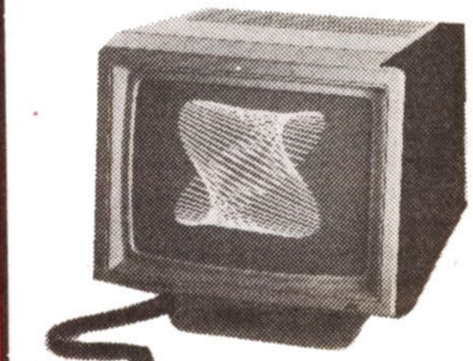
Comparez et dites-nous si vous trouvez mieux!

M1-X (3,5") **2790F**
F1-X (5,25")

M1-XRS (3.5") **2849F**
F1-XRS (5.25")

TRANSFORMEZ

votre CPC
464/664/6128
monochrome
en
464/664/6128
COULEUR



KIT COULEUR CABEL MC3710

se composant d'un moniteur couleur et d'une alimentation

2495F

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 opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, 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. Magnifique 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 toboggans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

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

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous 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**
Choissisez 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 planête 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'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroique. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

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

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

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

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

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

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

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

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratéfie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

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

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

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

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

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

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

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

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

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS N° 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS N° 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS N° 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS N° 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4 jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS N° 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS N° 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5e Axe, Tennis.

HITS N° 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX N° 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

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

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

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

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

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

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

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **249 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**

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

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

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

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

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

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

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

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6e
Cassette **249 F** Disquette **249 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **240 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **190 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **190 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

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

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

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

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rêves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES
Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE
Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES
Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION
Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

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

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

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

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE
Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaitre.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'intégrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGICYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOOPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

FLOOPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**

Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

LOGICIELS POUR PCW

LES JEUX D'ARCADE
De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

FAIRLIGHT
Disquette **196 F**
Superbe jeu d'exploration. Vous venez de pénétrer dans un monde d'enigmes et de magie et vous allez vivre une exploration passionnante. Chaque objet possède d'étranges propriétés et les graphismes en 3D, spécialement réussis, ont été salués par la presse anglaise.

GUARDIAN AND BLAGGER
Disquette **170 F**
Encore deux bons jeux d'arcade pour PCW édités par ALLIGATA. Tir à outrance et bon graphisme. Il ne manque que le bruitage, hélas inconnu sur PCW. Avec GUARDIAN, vous pilotez un vaisseau spatial qui défend vos troupes au sol et avec BLAGGER, vous avez un drôle de petit bonhomme qui va on ne sait où.

STARGLIDER
Disquette **285 F**
Jeu d'arcade et de stratégie édité par RAINBIRD. Bon graphisme avec de splendides batailles dans l'espace.

LES JEUX D'AVENTURE

BATMAN
Disq. 8382 **189 F**
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

FORCE IV
MISSION DETECTOR
Disq. 8152 **199 F**
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

BOB WINNER
Disquette **240 F**
Voir logiciels pour CPC.

HEADOVER HEELS
Disquette **180 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bon graphisme, réalisation soignée. Ce logiciel est proposé par OCEAN qui édite les best sellers en Angleterre.

HISTOIRE D'OR
Disquette **249 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

THE PAWN
Disquette **285 F**
Scénario solide en anglais accessible. Vous êtes dans un monde étrange et vous acheminez un courrier en subissant des luttes d'influences.

ORPHEE
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour CPC.

TOP SECRET
Disquette **295 F**
Voir logiciels pour PC 1512.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORT

LEADER BOARD
Disquette **239 F**
Simulation de golf. Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

FRANCK BRUNO BOXING
Disquette **225 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

HEATHROW AIR
Disquette **195 F**
Vous êtes aiguilleur du ciel au célèbre aéroport de HEATHROW. Il ne s'agit pas d'un simulateur de vol, mais d'un simulateur de tour de contrôle. Passionnant. Nécessite méthode et organisation.

STRIKE FORCE HARRIER
Disquette **227 F**
Vous êtes aux commandes de votre HARRIER à décollage vertical. De nombreux indicateurs évoluent sur votre planche de bord : poussée, fuel, vitesse verticale, gyroscope, viseur, altitude, angle, voyants d'alarme, radar aérien, etc... Vous avez des missions de pilotage et d'attaque.

TOMAHAWK
Disquette **225 F**
Ce jeu vous propose de piloter le HUGHES AH 69A APACHE qui est un redoutable tueur de chars. Cet hélicoptère ultra-sophistiqué dispose de 16 missiles supersoniques et d'éclairage laser pour le suivi de la cible. Il est également équipé d'un canon automatique de 30 mm d'une capacité de 1200 coups. L'APACHE possède en plus des dispositifs de vision de nuit. Le meilleur logiciel sur PCW.

LES JEUX DE SOCIETE ET DE REFLEXION

3D CLOCK CHESS
Disq. 8676 **220 F**
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

AMSTRAMDAMES
Disq. 8290 **199 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

BRIDGE PLAYER 3D
Disq. 8089 **220 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

COLOSSUS CHESS IV
Disq. 8174 **245 F**
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES
Disq. 8076 **199 F**
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

TRIVIAL PURSUIT
Disquette **279 F**
Voir logiciels pour CPC.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

ROTATE
Disquette **350 F**
L'objet du programme est principalement l'édition sur imprimante dans une direction jusque là interdite au PCW, l'impression dans le sens normal est également possible. Voyons ce que permet de générer le programme : 4 fontes, les fichiers ASCII. Ce programme, présenté sous forme de menus successifs, donne libre accès à toute partie du programme. On peut donc revenir sur toute option et vérifier illico les manifestations de chacune.

UTILITAIRES de PROGRAMMATION

GENECAR
Disq. 8170 **199 F**
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **649 F**
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

ALEX
Disquette **350 F**
Le SYSTEM EXPERT représente la première application opérationnelle de l'intelligence artificielle. C'est un outil qui permet à un expert, dans un domaine particulier, d'approfondir et d'utiliser les connaissances relatives à ce domaine. Son but est de stimuler le raisonnement humain. Il est composé de deux parties : un programme appelé moteur d'interférences et deux bases de connaissances qui faciliteront une approche progressive de cette nouvelle logique. Programme édité par LOGYS.

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Disquette **295 F**
C'est le langage machine à la portée de tous. Ce logiciel est fourni avec un livre copieux. Il vous introduit à la programmation du Z80 en utilisant la méthode du Dr Watson. Aucune connaissance préalable n'est requise. Un assembleur Z80 complet est livré sur cassette et comprend : étiquettes symboliques, directives d'assemblage, chargement/sauvegarde, copie d'écran, insert/delet. L'assembleur permet d'écrire des programmes facilement en langage d'assemblage et les transforment en code machine.

AZERTY
Disquette **250 F**
Apprentissage du clavier du PCW. Edité par le grand spécialiste du logiciel sur PCW, DDI, il s'agit d'une méthode dactylographique assimilable par un débutant.

DR DRAWN
Disquette **649 F**
Logiciel de dessin assisté par ordinateur qui vous propose une large gamme de figures (cercles, polygones, barres, lignes, arcs, textes) et permet de combiner ces figures avec vos propres créations, d'en modifier la taille. Il vous permet d'utiliser une palette de couleurs importante et une large bibliothèque de caractères.

DB COMPILER
Disquette **790 F**
DB COMPILER est un compilateur pour D BASE II. Il traduit votre programme écrit sous D BASE II en un jeu d'instructions proche du langage machine et pouvant être exécuté indépendamment de D BASE II. Il présente les avantages suivants : simplicité d'emploi, pas de redevance, protection du code source, indépendance de D BASE II, accroissement de la vitesse d'exécution, gestion entièrement automatique de la mémoire, facilité de maintenance des programmes source, fonctionne sous CP/M Plus, gestion complète du dispatching des fichiers, calcul sur 30 chiffres. Avec DB COMPILER, votre application fonctionnera plus rapidement et indépendamment de D BASE II.

EXBASIC
Disquette **250 F**
Utilitaire supplémentaire de basic édité par DDI. EXBASIC, c'est la fin des complications. Plus besoin de se torturer les méninges avec des fichiers dans tous les sens. EXBASIC adapte les fonctions les plus utiles du BASIC MALLARD et vous programmez vos dessins à l'aide d'instructions claires comme "circle", "line", "drawn", etc... Comment sauvegarder l'écran sur disquette pour le récupérer tout simplement en n'importe quelle circonstance dans tous vos programmes basic ? "Save" et "load" suffisent. Dessiner point par point, générer des caractères en toutes tailles, sauvegarder des parties d'écran Basic Mallard, c'est celà la puissance d'EXBASIC.

HERAKLIOS
Disquette **350 F**
HERAKLIOS est un utilitaire complet qui permet de faire un plan de votre disque et de localiser les fichiers sur un disque, d'empêcher un effacement involontaire des programmes. C'est aussi un copieur rapide qui peut : copier les secteurs endommagés, non standards ou non formatés, charger et lister des programmes protégés en basic. Toutes les instructions sont fournies sur la disquette avec un menu d'aide. Utilisation simple avec sélection par une seule touche. Compatible 8256/8512.

TELETUTOR CLAVIER
Disquette **495 F**
Le TELETUTOR CLAVIER est un logiciel spécialement conçu pour l'apprentissage clavier du PCW. Il va tout vous expliquer au fur et à mesure de vos besoins, corrigera vos fautes et vous indiquera votre score en nombre de fautes ou en mots par minute, selon l'exercice.

UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE
Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

ACT 1
Disq. 8701 **805 F**
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

ALIENOR
Disq. 8110 **1050 F**
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicys) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, comptes d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement claire (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

COMPTA GENERALE BILAN
Disq. 8192 **1175 F**
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

D BASE II
Disq. 8450 **790 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DEVIS
Disq. 8150 **1280 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

DR GRAPH
Disq. 8696 **649 F**
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

DAMOCLES FACTURATION STOCK
Disq. 8232 **1690 F**
La Facturation/Stock de LOGICYS adaptée au PCW. Avec ce logiciel,les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

GESTION DOMESTIQUE LOGYS
Disq. 8699 **245 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Disq. 8700 **260 F**
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

POCKET BASE 8256
Disq. 8122 **700 F**
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

POCKET CALC 8256
Disq. 8124 **450 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

QUICK MAILING
Disq. 8166 **790 F**
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

WORDSTAR
Disq. 8652 **890 F**
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

ANALYSE FINANCIERE
Disquette **240 F**
Dirigeants de PME, PMI, analysez la santé de votre entreprise. A partir des éléments fournis par les bilans et les comptes de résultats, il traite un ensemble de calcul de ratios les plus significatifs en matière de gestion financière. Les résultats, présentés de manière simple et 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.

LOGICIELS POUR PC 1512

LES LOGICIELS BUDGET POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
WORDSTAR 1512 le logiciel de TTX le plus utilisé	750F	889F
SUPERCALC III un tableur graphique performant	750F	889F
REFLEX la base de données analytique de Borland	835F	990F
SIDEKICK l'utilitaire de bureau le plus vendu dans le monde	330F	391F
COMPTABILITE SAARI une des meilleures comptas pour PC	1980F	2348F
FACTURATION STOCK FASSI idéale pour les PME-PMI	1980F	2348F
PAYE GIPSI une paie très complète jusqu'à 500 personnes	1980F	2348F
FRAMEWORK PREMIOR un intégré qui a déjà fait ses preuves sur d'autres PC	990F	1174F
D BASE II PC un produit qui a contribué au développement de la micro (gestion de fichiers)	990F	1174F
COMPTA LPC une bonne comptabilité de base	950F	1126F
GESTION LPC un ensemble complet comprenant la comptabilité analytique, la facturation et le stock	4200F	4981F
GEM WRITE traitement de texte puissant et rapide	990F	1174F
GEM DRAW programme graphique haute qualité révolutionnaire	990F	1174F
GEM WORD CHART pour organiser la présentation de vos idées	990F	1174F
GEM GRAPH permet de réaliser graphiques, histogrammes à partir de données	990F	1174F
GEM DIARY un agenda + un calendrier + un réveil + un index	990F	1174F
GEM FONT EDITOR modifiez les polices de caractères de GEM	990F	1174F
GEM DRAW BUSINESS LIBRARY une bibliothèque de 46 cadres pour Word Chart	429F	508F
GEM PROGRAMMERS TOOL KIT développeurs, entrez dans le monde de GEM	1990F	2360F
GEM FONTS AND DRIVERS PACK le logiciel de recopie d'écran GEM pour imprimantes	429F	508F

LOGICIELS BORLAND

	PRIX HT	PRIX TTC
TURBOPASCAL célèbre version de Pascal par Mr Kahn	995F	1180F
TURBO TUTOR autoformation au Turbopascal	295F	349F
TURBOGAME WORKS outil de programmation pour Turbopascal	595F	705F
TURBO DATABASE TOOLBOX gestion de base de données sous Pascal	595F	705F
TURBO GRAPHIX TOOLBOX création graphique avec Turbopascal	595F	705F
TURBO EDITOR TOOLBOX générateur d'édition pour Turbo Pascal	595F	705F
TURBO JUMBO PACK pack comprenant TP-Tutor-Editor-Toolbox-Graphix	2495F	2959F
TURBO PROLOG version Turbo du langage Prolog	995F	1180F
TURBO LIGHTNING puissant dictionnaire en anglais	995F	1180F
REFLEX WORKSHOP 22 exemples d'applications pour Reflex	695F	824F
REFLEX L'ANALYSTE + REFLEX WORKSHOP	1995F	2366F

LES LOGICIELS CLASSIQUES ET CELEBRES POUR LE PC 1512

	PRIX HT	PRIX TTC
LOTUS I, II, III tableur graphique, base de données	4100F	4862F
SYMPHONY tableur, graphique, base de données, traitement de texte, communications	5700F	6760F
D BASE III version française de la célèbre base de données	7950F	9428F
FRAMEWORK II le célèbre logiciel intégré d'Ashtontate	7950F	9428F
EASY traitement de texte de micropro ultra simple	1695F	2000F
MULTIPLAN II version 65 fois plus puissante du célèbre tableur	2790F	3308F
WORD VERSION 2.0 dernière version de ce performant traitement de texte	3990F	4732F
MULTIPLAN II + SOURIS nouvelle version de Multiplan avec sa souris	4390F	5206F
CHART célèbre logiciel graphique de Microsoft	2990F	3546F
BASOR base de données de Talor	2970F	3523F
LASER PLUS le meilleur programme de Desktop Publishing	4850F	5752F
JENNIFER génère des applications complètes sous D Base III	4950F	5870F
DB REPORT WRITER générateur de rapports pour fichiers D Base III	1450F	1719F
CLICK ART PERSONAL PUBLISHER transforme votre PC en atelier de photocompo	1900F	2250F
SUPER PROJECT superbe gestion de projet en couleurs, compatible avec Supercalc 3	4500F	5337F
TEXTOR le célèbre traitement de texte français	3950F	4684F
OPEN ACCESS II Logiciel intégré professionnel	7900F	9368F
OPEN ACCESS II + LANGAGE DE PROGRAMMATION	9400F	11148F
SUPERCALC 3 version II nouvelle version du tableur intégré	3950F	4684F
SUPER PROJECT PLUS gestion de projets compatible avec Supercalc 3	6900F	8183F
WORD PERFECT version 4.1 traitement de texte haut de gamme	5600F	6641F
EPISTOLE PC traitement de texte complet entièrement français	4400F	5218F
EDILIST gestion de fichiers d'adresse pour Wordstar 2000	695F	824F
WORDSTAR 2000 célèbre traitement de texte de Micropro	5850F	6838F
VERSION BASE PC logiciel français de gestion de bases de données	4950F	5870F
Q ET A logiciel de gestion de données utilisant l'intelligence artificelle	2585F	3065F
INTELLIGENT BACKUP logiciel de sauvegarde disk dur sur disquette	1500F	1779F
THE INSTRUCTOR II apprenez à utiliser votre clavier	490F	581F
PROFESSEUR DOS les commandes du DOS démystifiées	590F	699F
TUTORIAL SET professeur DOS et The Instructor II regroupés	950F	1126F
TYPING INSTRUCTOR cours d'apprentissage à la dactylographie	490F	581F
JAVELIN tableur intégré très puissant - Le produit de l'année aux USA	6950F	8242F
PARADOX base de données utilisant l'intelligence artificielle	7147F	8476F
NORTON UTILITIES V:3.1 la trousse de secours de votre PC	1206F	1430F
R: BASE 5000 base de données très puissante	2990F	3546F
CROSSTALK le standard des logiciels de communication	2281F	2705F
SIDEWAYS pour imprimer les tableaux à l'italienne	678F	804F
PFS FILE + REPORT le plus simple des gestionnaires de fichiers	2051F	2432F

LES JEUX D'ARCADE

BOULDERDASH I
Disquette 120 F
A la recherche de blocs de diamants, Rockford creuse. La subtilité du scénario et le maniement de BOULDERDASH I ont de quoi satisfaire les amateurs d'arcades.

BOULDERDASH II
Disquette 120 F
16 nouveaux scénaris par rapport à BOULDERDASH I.

HELLCATACE
Disquette 195 F
Vous êtes en pleine seconde guerre mondiale. Aux commandes de votre chasseur, vous êtes dans le Pacifique pour traquer les Zéros japonais. Collimateur très réaliste et beaucoup de tirs.

MACADAM BUMPER
Disquette 290 F
Le flipper de ERE INFORMATIQUE dans toute sa splendeur. Avec MACADAM, on peut jouer ou construire son propre flipper. Graphisme, animation, bruitage, tout y est. Et si vous voulez créer votre propre flipper, tout peut être introduit : facteurs de vitesse, de pente, de sensibilité, effets stromboscopiques et le tout peut être sauvegardé sur disquette.

NINJA
Disquette 99 F
Enfin un bon logiciel pas cher. NINJA est un jeu d'arcade et de karaté édité par MASTERTRONICS. Beaucoup de réalisme, dans la lignée des logiciels du type Way of the Tiger ou Yar KungFu.

LES JEUX D'AVENTURE

ASTERIX ET LA POTION MAGIQUE
Disquette 249 F
Il s'agit pour le joueur de réunir les ingrédients pour réaliser la potion. Les décors sont sympathiques et l'animation excellente, mais le joueur aura du mal à réunir les 5 ingrédients.

BOB WINNER
Disquette 240 F
Un monde inconnu et merveilleux vous attend. Devenez-en le maitre incontesté. Pour cela, vous devez vaincre les puissances mondiales liguées contre vous et défier en combat singulier le champion de chaque puissance. De superbes images digitalisées qui vous entraineront à Londres, Paris et New York.

BRUCE LEE
Disquette 227 F
Voir logiciels pour CPC.

LE CASQUE DES FORGERONS
Disquette 250 F
Vous créez vous-même votre personnage (force, sagesse, métier, etc...) qui va ensuite évoluer dans un monde pour lui inconnu où il devra affronter 1000 dangers afin de survivre et d'acquérir de l'expérience. Un jeu de rôles que vous créez de toutes pièces.

HISTOIRE D'OR
Disquette 270 F
Conquête de l'or, ruée vers l'or, villes fantômes, cowboys, saloons, girls, bons, méchants, poker, goudron, plumes, tous les ingrédients d'un bon western sont réunis dans HISTOIRE D'OR. Entièrement graphique, HISTOIRE D'OR est le premier jeu d'aventure en cinémascope. Tous les coups sont permis pour retrouver le trésor du vieux Ben.

HACKER
Disquette 290 F
Vous vous êtes branché par erreur sur un système informatique. Vous êtes entrainé dans une passionnante affaire d'espionnage que vous découvrirez peu à peu.

MGT
Disquette 220 F
Vous prenez les commandes de MGT, le nouveau char sur coussin magnétique. Des boutons, des voyants, des compteurs, vous êtes un super pilote mais gare aux dangers de la mégabase.

ORPHEE
Disquette 240 F
Voir logiciels pour CPC.

PASSAGERS DU VENT
Disquette 290 F
Dans un superbe décor, les PASSAGERS DU VENT doivent fuir la traite des noirs. Excellente atmosphère de bande dessinée pour adultes. Beaucoup de caractères sont mis en exercice : appat du gain, barbarie, cruauté, etc... Jeu de rôle également puisque chaque personnage peut avoir une attitude différente en face d'évenements qui l'engagent.

PROHIBITION
Disquette 290 F
Jeu d'aventure graphique d'INFOGRAMMES, PROHIBITION vous emmenera à Chicago, dans le monde de la pègre en tant qu'inspecteur. Des tueurs à gage sous contrat ont juré d'avoir votre peau. Grand jeu d'aventure policière, palpitant et très bien réalisé.

TOP SECRET
Disquette 340 F
Encore une bonne aventure policière de chez LORICIEL. Vous êtes transporté malgré vous dans une affaire d'espionnage. Mille pièges vous attendent. Dénouement innatendu. Excellent graphisme.

LE TEMPLE D'APSHAI
Disquette 363 F
La trilogie complète du TEMPLE D'APSHAI vous fera découvrir 12 niveaux, 568 pièces, 37 monstres terrifiants. La fortune et le secret du Sphinx sont-ils à votre portée ?

TERA
Disquette 220 F
TERA vous transporte dans un lieu mystique où la magie est maître d'œuvre. Plus de 1000 pièces, des mondes différents, des graphismes en perspectives.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS

CHAMPIONSHIP GOLF
Disquette 290 F
Jeu de golf très technique. Tout intervient : position des pieds, profil du club, angle d'attaque. A vous de réussir un swing magistral.

SUMMER GAMES
Disquette 245 F
Les Jeux Olympiques d'été avec les principales épreuves d'athlétisme et de natation. SUMMER GAMES mettra vos joysticks à rude épreuve. Un des jeux de simulation les plus intéressant et varié. A posséder absolument dans votre bibliothèque de logiciels.

WINTER GAMES
Disquette 245 F
6 épreuves sportives vous attendent aux jeux Olympiques d'hiver : ski, bob, saut, figures de patinage (libres et imposées), ski acrobatique, ski de fond. Le graphisme est très réussi. De 1 à 8 joueurs'

WORLD GAMES
Disquette 285 F
Encore une simulation de sports où vous participerez à une infinité de disciplines du même style que SUMMER GAMES et WINTER GAMES, les classiques du genre.

MEAN 18
Disquette 245 F
Beau graphisme, animation 3D pour ce simulateur de golf bien connu des amateurs. Plusieurs niveaux de difficulté. Parcours 18 trous.

LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

DAMBUSTER
Disquette 227 F
Voir logiciels pour CPC.

F15 STRIKE EAGLE
Disquette 239 F
7 missions vous amènent à bombarder la Lybie, l'Egypte, la Syrie, le Vietnam, l'Irak et l'Iran. Vous êtes pris à partie par les MIGS 21. Attention aux missiles SAM.

FLIGHT SIMULATOR II
Disquette 455 F
Le plus célèbre des simulateurs de vol. Vous êtes dans un Cessna monomoteur type FR172 à ailes hautes et vous devez décoller, atterrir, voyager. Décors très réalistes. Assez difficile à maitriser pour les débutants.

JET
Disquette 580 F
Vous êtes aux commandes d'un chasseur à terre ou embarqué sur un porte-avions. Vous vous battez contre un Mig, vous bombardez des bateaux ennemis. C'est autant un simulateur qu'un jeu d'arcade. Beaucoup d'action et 9 niveaux de difficulté.

PISTOP II
Disquette 245 F
Voici le premier jeu de course automobile qui vous est exposé. L'écran est divisé en deux parties, chacune a sa propre vue de la piste. Il faudra vous battre pour être le plus rapide au stand de ravitaillement et garder la tête.

SOLO FLIGHT
Disquette 219 F
Vous êtes au manche d'un avion Wright de l'époque de Lindbergh. Vous voyez votre avion évoluer et la tableau de bord est très réaliste. Nombreuses conditions de vol différentes et beaucoup de voyages différents.

SPITFIRE ACE
Disquette 195 F
Voir logiciels pour CPC.

LES JEUX DE REFLEXION

BACKGAMMON
Disquette 250 F
9 niveaux de difficulté. Vous pouvez soit rencontrer un adversaire, soit la machine, soit regarder la démonstration. Impossible de faire des déplacements incorrects. Possibilité de revisualiser le dernier coup joué.

CHESS
Disquette 280 F
Excellent jeu d'échecs. Entrées classiques, développements intéressants. Vous trouverez en face de vous un adversaire coriace. 10 niveaux de jeu.

ECHECS 3D
Disquette 219 F
Excellent jeu français de chez FIL. Toutefois, vous n'avez accès aux 3D qu'avec le moniteur couleur. Commandes faciles mais logiciel très puissant et rapide qui comblera d'aise les amateurs du genre.

GAMEWORKS
Disquette 290 F
Compilation de 3 jeux : échecs, bridge, morpion et leur code source. GAMEWORKS vous révèlera les secrets de la théorie des jeux. Possibilité d'écrire vos propres jeux.

MAITRE DES MOTS
Disquette 260 F
4 jeux : mots croisés, anagramme, une lettre chasse l'autre et lettres placées. Ce logiciel utilise plus de 62.000 mots comprenant les noms, les adjectifs, les verbes (à tous les temps et tous les modes) ainsi que les abréviations courantes.

SHANGAI
Disquette 215 F
Comme pour le jeu du Mahjong, vous devez composer des paires correspondantes à partir de 144 dominos appartenant à 7 suites différentes et empilées sur une pyramide en forme de dragon, tout en soutirant les dominos au terrible dragon.

LES JEUX DE STRATEGIE

THE ANCIENT ART OF WAR
Disquette 290 F
Ce jeu, inspiré par "L'art de la guerre" de Sun Tzu (400 ans avant JC) vous amènera à travers 11 batailles différentes afin d'y faire la preuve de votre habileté. Vous pouvez également créer vous-même de nouvelles situations.

CONFLIT VIETNAM
Disquette 270 F
Très beau jeu de stratégie et d'arcade pendant le conflit vietnamien. Les Vietcongs sont des adversaires redoutables. Parviendrez-vous à les vaincre ?

CRUSADE IN EUROPE
Disquette 270 F
Du 6 juin 1944 à la bataille des Ardennes, cette simulation va vous faire revivre les heures les plus riches de l'histoire.

DECISION IN THE DESERT
Disquette 270 F
24 octobre 1941, Afrique du Nord, 300 tanks ennemis arrivent. Soudain, le ciel s'obscurcit. La bataille d'El Alamein commence... Beaucoup d'action dans cette simulation en temps réel. Tanks, artillerie, attaques aériennes, tout y est.

DESTROYER
Disquette 249 F
Superbe simulation de guerre sous-marine contre les navires japonais. Très réaliste. Il ne manque que l'odeur de l'acide des batteries et du gasoil répandu par ce tanker percé...

LES LOGICIELS EDUCATIFS

CALCUL CE 2
Disquette 350 F

CALCUL CM 1
Disquette 350 F

CALCUL CM 2
Disquette 350 F

ENTREE EN 6e - CALCUL
Disquette 240 F
Logiciels EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

LA DROITE
Disquette 499 F
Ce logiciel permet de se familiariser avec les différents éléments qui définissent une droite dans un plan muni d'un repère. Vous pouvez définir une ou plusieurs droites et les représenter dans un repère. Bien faire les exercices.

FACTORISATION
Disquette 499 F
Excellent logiciel éducatif du spécialiste HATIER. Au choix : apprentissage de la factorisation qui décortique la solution ; des exercices qui donnent directement la solution. Très bon apprentissage du niveau 4e et 3e.

GRAMMAIRE CE 2
Disquette 350 F

GRAMMAIRE CM 1
Disquette 350 F

GRAMMAIRE CM 2
Disquette 350 F

ENTREE EN 6e - GRAMMAIRE
Disquette 240 F
Logiciels d'EUROGICIEL. Voir logiciels pour CPC.

MATHS EN 3e ET 4e
Disquette 920 F
Logiciel de chez HATIER. Compilation de la droite etde la factorisation. Permet de se familiariser ou de réviser les points essentiels du BEPC. Très bon cours et nombreux exercices pour 4e et 3e.

LES UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

ADDE GRAPH
Disquette 1174 F
ADDE GRAPH est une version simplifiée du fabuleux logiciel de représentation graphique DHG2 de chez ADDE MARKETING. Il offre le choix entre 10 familles graphiques et pas moins de 20 options de présentation à l'écran. Il travaille avec des échelles logarythmiques et, le cas échéant, avec deux séries de données indépendantes en abscisse et en ordonnée. De plus, il est possible de substituer aux banales lignes et barres des symboles personnalisés. ADDE GRAPH s'adresse aux professionnels pour qui les graphiques ne se résument pas à la fabrication d'une courbe.

AZERTYCIEL
Disquette 699 F
Logiciel pour apprendre la dactylographie. Nombreux exemples. Cours complet de chez ORD'ASSIST.

QUICK BASIC
Disquette 1174 F
L'un des premiers avantages de QUICK BASIC, édité par MICROSOFT, est d'être 100 % compatible avec le GW BASIC. Avec QUICK BASIC, vous pouvez réaliser un programme grâce à un éditeur de texte intégré qui transforme QIUCK BASIC en traitement de texte. A la différence de GW BASIC où le listage d'un programme se fait 25 lignes par 25 lignes, QUICK BASIC permet de se déplacer dans un programme comme dans un texte. QUICK BASIC ressemble par beaucoup de points à un PASCAL.

LES LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

EVOLUTION SUNSET
Disquette 1174 F
C'est un traitement de texte qui travaille sous l'environnement graphique GEM et qui est donc idéal pour la PC 1512. Il utilise des menus déroulants, les fenêtres et la souris. Le texte apparait dans une fenêtre dont vous pouvez changer la taille et l'emplacement. Vous pouvez travailler sur 4 textes simultanément, ce qui vous permet de les comparer et de passer une partie de texte sur un autre. Les menus déroulants autorisent

un grand nombre d'options dont les changements de style et de taille des caractères. Des règles permettent de définir le format des paragraphes, la présentation des pages pourra être soignée avant impression grâce à une vue réduite. Parmi les utilitaires intégrés, on trouve un glossaire, un courrier sélectif, une coupure de mots et la possibilité d'insérer des dessins, des graphes dans le texte.

EPISTOLE PC JUNIOR
Disquette **1174 F**

EPISTOLE PC est un traitement de texte. On accède à de nombreuses fonctions par un menu en arborescence. On remarque la possibilité de faire des césures, des tabulations à droite, à gauche et numériques qui permettent à l'aide de caractères graphiques de faire de beaux tableaux. EPISTOLE permet aussi de faire du mailing.

WINDOWS
Disquette **1411 F**

WINDOWS de MICROSOFT est un super système d'exploitation avec lequel plusieurs logiciels sont capables de fonctionner parallèlement. Vous trouverez dessus une pendule analogique, un reversi, un logiciel de dessin inspiré de MacPaint, une calculatrice et surtout un super traitement de texte. Premier avantage : le TTX est graphique, à savoir que ce qui est imprimé est vraiment ce qui apparait à l'écran. Vous pouvez même introduire un dessin à partir du logiciel graphique en plein milieu d'un texte. Un prix très intéressant pour un incroyable traitement de texte.

MULTIPLAN JUNIOR
Disquette **699 F**

C'est en fait la première version de MULTIPLAN datant de 3 ans. Ce célèbre tableur n'est plus à décrire' MULTIPLAN JUNIOR vous offre des réponses à toutes vos hypothèses. Lorsque vous changez un chiffre, toutes les valeurs affectées par la modification sont immédiatement recalculées. Possibilité de relier plusieurs feuilles de calcul popur travailler avec des modèles de tailles quasiment illimitées. De puissantes fonctions mathématiques, statistiques et financières pour résoudre les problèmes les plus complexes. Des options pratiques de mise en forme, alignement du contenu des cellules, largeur de colonne variable et mise en forme globale. Jusqu'à 8 fenêtres sur l'écran pour afficher simultanément plusieurs parties d'une feuille de calcul.

VP PLANNER
Disquette **1174 F**

C'est la réplique de LOTUS 1-2-3 pour le quart du prix de ce dernier. Il permet d'offrir 6 fenêtres à l'écran, de créer des macrocommandes et d'imprimer des graphes sans faire appel à un programme utilitaire. De la famille des tableurs, VP PLANNER constitue un excellent achat pour élaborer des comptes prévisionnels, budgets et autres analyses financières.

FOX BASE PLUS
Disquette **3439 F**

C'est un système de gestion de base de données compatible avec D BASE II. C'est en quelque sorte une amélioration du D BASE II d'Ashton Tate : rapidité, compilateur, ce logiciel est très puissant : 1 millions d'heures d'enregistrement, dix zones de travail séparées ce qui permet 10 fichiers utilisables simultanément, index de 100 caractères et 4096 variables mémoire. Idéal pour les grandes applications.

WORD JUNIOR
Disquette **1174 F**

Ce traitement de texte de MICROSOFT est la première version de WORD. Il reprend toutes les fonctions du célèbre TTW. Ses caractéristiques sont simplicité, rapidité, convivialité. Vous visualisez à l'écran ce que vous imprimez. WORD JUNIOR offre le guide en ligne, l'usage de la souris, les déplacements de texte, 8 fenêtres avec affichage des différentes parties du texte, les tabulations et un glossaire.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE et LES LOGICIELS DOMAINE PUBLIC

ALBUM 101 ABSOFT
Disquette **198 F**

12 excellents utilitaires de chez AB SOFT Domaine public. Graph, Dosedit, Ouestu, Randisc, Ecranoff, Dactylo, Fred, Cover Clavier, PC Boss, PC Window, MS Pool.

ALBUM 102 AB SOFT
Disquette **198 F**

8 très bons jeux d'arcade de chez AB SOFT Domaine public. Packman, FS, Camel, Spacecom, Flipper, Baby, Pango, Snake, Frogger.

ALBUM 103 AB SOFT
Disquette **198 F**

7 très bons jeux d'arcade du domaine public édités par AB SOFT. Jump Joe, 3 Démons, Striker, Paratroopers, Donkey, Lander, Kong.

ALBUM 104 AB SOFT
Disquette **198 F**

9 jeux de réflexion du domaine public édités par AB SOFT. Castle, Maxit, Tic-Tac 3D, Chess 88, Hidesinic, Monopoly, Othello, La Vie, Yams.

ALBUM 105 AB SOFT
Disquette **198 F**

21 logiciels de création sonore et graphique du domaine public édités par AB SOFT. Piano, Juke Box, JSB, Magdalen, Solfegietto, Music, Hatdance, Will Tell, Bruitages, Tune, Sound, Speech, Space, City Ball, Horloge, Kaleidoscope, String, Art Circle, Pattens.

ALBUM 106 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Voir, Search, Sweep Pshift, Capnum Move, Alter, V Tree, Waitn, Arc, Help.

ALBUM 107 AB SOFT
Disquette **198 F**

13 passionnants utilitaires du domaine public. Tests, Kolor, Ced, Squish, Crossref, DD Date, MX Set, F Date, Set PRN, Perfs ICIP, Combre, Sort, It.

ALBUM 108 AB SOFT
Disquette **198 F**

15 logiciels utilitaires du domaine public. Speedup, Syslock, Catutil, Dispark, Hotkey, Peacock, Global, CPY, V Type, CV, Hide, FIXWS, Autofile, Free.

ALBUM 109 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Snapshot, PC Util, D Path, Sideways, Swap, SQ/Use, Copydisc, SP, Rendir, Lock, Sysfire, Open.

ALBUM 110 AB SOFT
Disquette **198 F**

11 logiciels utilitaires du domaine public. Subst, Soir 50, Merce, Size, Miniks, Ajust, Cistax, PQ ASC II, LPTX, XDEL, TFL.

ALBUM 111 AB SOFT
Disquette **198 F**

Compilation de 11 jeux du domaine public : Kamikaze, Frog Compte, Attack, Anagram, Note, Pad, Notepad, Scramble, Spinout, Foneword, Dosamatic, Tour d'Hanoï.

ALBUM 112 AB SOFT
Disquette **198 F**

Ensemble de logiciels du domaine publiuc qui permettent de créer des présentations de qualité ainsi que des images, de les organiser, d'effectuer une présentation entière automatique. PC Pen, DAO, Camera, Prepare, Present.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour developper vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application N°8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application N° 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application N° 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD
PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD
PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD
PSI

Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.

Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE
PSI

40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogoie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD
PSI

50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128
1er volume - Système de base **PSI**

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.

Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Trace, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines.

Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464,664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M.

Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application N° 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX

Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.

Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan

Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programme.

Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application

Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.

Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128
Micro Application N° 17

Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.

Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128
Micro Application N° 16

Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.

Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application N° 19

Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.

Code 8710 **179 F**

LE GRAND LIVRE DU BASIC
Micro-Application

Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.

Code 8734 **149 F**
avec disquette d'accompagnement **249 F**

BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW
Micro Application

AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.

Code 8868 **129 F**

GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS SYBEX

Représenter des polyèdres, des surfaces, vois des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.

Code 8837 **148 F**

LIBRAIRIE AMSTRAD

LOCOSCRIPT — SYBEX
Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.
Code 8861 **110 F**

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR
SYBEX
Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.
Code 8717 **148 F**

ROUTINES EN ASSEMBLEUR — SYBEX
Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.
Code 8721 **98 F**

ASTROCALC — SYBEX
A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.
Code 8833 **148 F**

GAGNEZ AUX COURSES — SYBEX
Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.
Code 871193 **128**

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS
SYBEX
Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.
Code 8793 **128 F**

MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE
SYBEX
Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilité une meilleure utilisation du logiciel.
Code 8728 **172 F**

D BASE II INTRODUCTION — SYBEX
Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.
Code 8732 **188 F**

D BASE II APPLICATIONS — SYBEX
Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.
Code 8731 **168 F**

WORDSTAR APPLICATIONS — SYBEX
Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.
Code 8730 **168 F**

CPM PLUS 6128/8256 — PSI
Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.
Code 8838 **100 F**

SUPER GENERATEUR DE CARACTERES — PSI
Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.
Code 8739 **140 F**

PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD — PSI
Apprenez à maitriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.
Code 8759 **150 F**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR — PSI
Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maitriser grce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.
Code 8715 **145 F**

TURBO PASCAL — PSI
Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.
Code 8858 **135 F**

3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE — PSI
Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.
Code 8866 **160 F**

AMSTRAD A L'ECOLE — PSI
21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.
Code 8724 **120 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE — PSI
Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.
Code 8864 **165 F**

BASIC AMSTRAD — Méthode pratique
TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez poussez votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruption en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera dévouvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.
Code 8839 **105 F**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC — PSI
Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.
Code 8716 **110 F**

CLEFS POUR D BASE II ET III — PSI
Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.
Code 8726 **285 F**

CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque — PSI
Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.
Code 8840 **155 F**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD — PSI
Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquenciel et en accès direct, ceci vous permettra de maitriser la manipulation de fichiers dans vos applications.
Code 8707 **120 F**

JEUX ET AVENTURE AMSTRAD
SYBEX — Code 8883 **128 F**

MINITEL ET MICRO ORDINATEUR
SYBEX — Code 8876 **110 F**

GUIDE DU LOGO
SYBEX — Code 8873 **128 F**

AMSTRAD : TURBO PASCAL
SYBEX — Code 8872 **148 F**

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
SYBEX — Code **198 F**

BIBLE DU GRAPHISME
MICRO-APPLICATION — Code 8775 **199 F**

LE LIVRE DU LOGO
MICRO APPLICATION 18 — Code 8764 **149 F**

PCW 8256 / 8512

GESTION SUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8750 **175 F**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW
PSI — Code 8767 **215 F**

LE GRAND LIVRE DU PCW
Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.
Code 0000 **179 F**

PC 1512

GUIDE DE L'UTILISATEUR PC 1512
SYBEX — Code 8875 **128 F**

GUIDE BASIC 2 PC 1512
SYBEX — Code 8874 **128 F**

DOS PLUS PC 1512
SYBEX — Code 8788 **128 F**

MS DOS, GUIDE DU PROGRAMMEUR
SYBEX — Code 8787 **248 F**

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR
SYBEX — Code 8086/8088 **268 F**

LIVRE DU BASIC 2, PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8766 **179 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8778 **179 F**

TRUCS et ASTUCES POUR TURBO PASCAL
MICRO APPLICATION — Code 8762 **149 F**

DU BASIC AU TURBO PASCAL POUR PC
MICRO APPLICATION — Code **199 F**

ECRANS ET FICHIERS EN LANGAGE C POUR PC
MICRO APPLICATION — Code 8777 **199 F**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE POUR PC 1512
MICRO APPLICATION — Code 8763 **249 F**

DOS PLUS SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8780 **145 F**

GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8784 **185 F**

CLEFS POUR GEM SUR AMSTRAD PC
PCV Diffusion - PSI — Code 8786 **195 F**

D BASE ET SES FICHIERS D BASE III et III Plus
PCV Diffusion - PSI — Code 7516 **185 F**

MS DOS PAS A PAS
PCV Diffusion - PSI — Code 8880 **135 F**

CLEFS POUR PC ET COMPATIBLES
PCV Diffusion - PSI — Code 8879 **195 F**

LIVRE 1 - BASIC 2
AMSTRAD

EDITIONS PSI

Dictionnaire du Basic IBM	195 F
Techniques de Basic sur IBM/PC	180 F
Disquette "Techniques de Basic sur IBM/PC"	215 F
Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	170 F
Au cœur de l'IBM/PC	120 F
Disquette "Gestion de données et fichiers sur IBM/PC"	215 F
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	250 F
Assembleur 8088 et BIOS de l'IBM/PC	175 F
Multiplan version 2 par l'exemple pour PC	150 F
50 modèles Multiplan, gérer sur IBM/PC	130 F
Exploitation d'enquêtes sur IBM/PC	120 F
Introduction à l'analyse financière sur Multiplan pour PC	110 F
Comptabilité sur IBM/PC et compatibles (+ disquette)	385 F
Turbo Pascal sur IBM/PC	165 F
Le relationnel sur IBM/PC	150 F
Clefs pour Word 2 pour PC et compatibles	200 F
PC, Modems et Serveurs	210 F
Télécommunications sur IBM/PC	140 F
Basic et ses fichiers Tome 1	110 F
Basic et ses fichiers Tome 2	105 F
Clefs pour D Base et III	285 F
Clefs pour Lotus I, II, III	130 F
Clefs pour MS-DOS versions 2 et 3	190 F
Clefs pour Multiplan, version 2.0	105 F
Clefs pour Open Access	280 F
Clefs pour Textor	185 F
Clefs pour Word II sur PC	200 F
D-Base III en 12 commandes	95 F
Ecrire en D-Base II et III	195 F
Introduction à l'informatique de gestion par Turbo Pascal	200 F
Le langage de recherche de D-Base III	95 F
Le livre de Framework	150 F
Le livre de Lotus I, II, III, version II	195 F
Le livre de MS/PC-Dos	130 F
MS-DOS pas à pas, versions 2 et 3	135 F
Plus loin avec D-Base III	95 F
Clefs pour PC et compatibles	195 F
Programmer en D-Base III et III+	185 F
Super Jeux PC et compatibles	120 F

EDITIONS SYBEX

Programmation en assembleur du 8086/8088	198 F
Programmation du 8086/8088	198 F
Guide de MS-DOS	198 F
Introduction à Lotus I, II, III	148 F
Lotus I, II, II - Programmation des macro-commandes	198 F
Lotus I, II ,III pour l'entreprise	178 F
Multiplan pour l'entreprise	148 F
Visicalc pour l'entreprise	148 F

Visicalc Applications	148 F
Introduction à D-Base II	178 F
Introduction à D-Base III	198 F
Applications D-Base II	148 F
Graphiques sur IBM/PC	148 F
IBM/PC - Guide de l'utilisateur	78 F
IBM/PC 66 programmes Basic	78 F

NOUVEAUTES

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR 68000 SUR ATARI ST
CEDIC NATHAN
Pour ATARI. Le microprocesseur 68000 est ici présenté en détail : jeux d'instructions, adressage, implantation en mémoire sur les modèles ATARI. Les routines d'exploitation GEM sont ensuite décrites et utilisées dans plusieurs programmes d'application. Cet ouvrage, présenté de façon très progressive, intéressera tous les programmeurs sur ATARI, débutants ou chevronnés.
119 F

LE LIVRE DU MS-DOS 3.10
CEDIC NATHAN
Pour PC. Les programmeurs de MICROSOFT ont écrit le MS-DOS. Appelé parfois PC-DOS pour l'IBM PC, le MS-DOS est maintenant le système d'exploitation standard de plus de 500 microordinateurs. Voici pour la première fois une présentation approfondie du logiciel dont le rôle est d'indiquer à votre ordinateur comment il doit opérer.
265 F

LE GUIDE LOTUS/SYMPHONY
CEDIC-NATHAN
Pour PC. Le guide Lotus/Symphony a été écrit par des collaborateurs de LOTUS, la société qui a développé 1.2.3, Symphony et Jazz, les plus vendus des logiciels professionnels. Ce guide sera pour l'utilisateur débutant la meilleure initiation à Symphony. Les nombreuses copies d'écrans et schémas explicatifs l'aideront à aborder le logiciel dans de bonnes conditions. C'est un guide d'apprentissage par l'exemple. La création et la modification de documents y sont décrites dans tous les environnements de travail. : tableur, traitement de texte, base de données, graphiques et communications.
265 F

MUSIQUE ET MIDI
MICRO APPLICATIONS
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Principaux sujets traités : programmation du circuit sonore YM 2149. Comment utiliser l'interface midi ? Programme : un séquenceur polyphonique midi. Programme : un éditeur de sons pour synthétiseur Roland JX8P. Liste commentée des codes midi. Les applications de l'informatique dans le domaine acoustique (IRCAM - CEMAMU). Description des logiciels musicaux les plus caractéristiques sur ATARI ST. Une dizaine de programmes et plus de 20 schémas pour illustrer parfaitement l'emploi de l'ordinateur dans la musique.
149 F

MUSIQUES ET SONS
SYBEX
Les programmes écrits en ST BASIC présentent les moyens qui permettent la mise en œuvre des différents composants musicaux ainsi que de l'interface midi. Une introduction à la théorie des sons permet à l'utilisateur de mieux comprendre la fonction des commandes Sound et Wave de l'ATARI ST. Cet ouvrage contient : plus de 40 programmes prêts à l'emploi. Une routine permettant de gérer l'entrée des données à partir de l'interface midi. Un programme Basic de composition musicale. Une description des différents logiciels et synthétiseurs utilisables avec le ST. Un guide de références.
169 F

MISE EN ŒUVRE DU 68000
SYBEX
Ce livre permet d'exploiter les possibilités du 68000. Organisation générale des échanges et les différents types d'exceptions. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel : organisation des données en mémoire, les différents modes d'adressage, le jeu d'instructions. Un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.
210 F

INITIATION AUX BASES DE DONNEES POUR MICROORDINATEUR. APPLICATION A D BASE II PC
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre explique comment créer des fichiers, manipuler les données et employer les commandes de D BASE II PC. Le lecteur apprendra en langage clair comment préparer, créer, modifier, améliorer et utiliser une base de données ainsi que la manière de mettre en œuvre D BASE II PC pour des applications de gestion. De nombreuses images d'écrans illustrent cet ouvrage.

INTRODUCTION A FRAMEWORK PREMIER
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage didactique est abondamment illustré. Grâce à lui, tout débutant pourra comprendre et apprendre à utiliser par la pratique les différentes parties du logiciel FRAMEWORK PREMIER.
250 F

PRISE EN MAIN DE FRAMWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 225 pages, en français, abondamment illustré, permet de s'initier rapidement à FRAMEWORK II. Grâce aux deux disquettes incluses, pour PC et compatibles, vous pourrez évaluer et essayer tous les aspects de FRAMEWORK II. Les principaux produits augmentant l'ergonomie et les performances de FRAMEWORK II sont également mis en valeur. Les commentaires apportés à leurs utilisations vous permettront ainsi de mieux apprécier les potentialités de FRAMEWORK II.
150 F

SUPPORT DE COURS A FRAMEWORK II
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Les nombreuses leçons permettront aussi bien à l'utilisateur individuel qu'au formateur de procéder à un enseignement didactique et progressif de FRAMEWORK II. Chaque leçon est composée d'un texte' d'une représentation d'écran pouvant être photocopiée en transparent et d'exemples sur disquette.
593 F

REFERENCE DE PROGRAMMATION A FRAMEWORK
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre de 400 pages, en français, est destiné aux programmeurs, afin de leur fournir toutes les explications leur permettant d'utiliser FRED, le puissant langage structuré de FRAMEWORK qui donne à celui-ci une dimension exceptionnelle. Il est complété par une application : analyse financière des résultats d'une entreprise sur cinq ans.
350 F

PRISE EN MAIN dBASE III Plus
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Cet ouvrage de 168 pages, en français, abondamment illustré, constitue une première approche pratique de dBASE III Plus. Il est accompagné d'une disquette de démonstration disposant de toutes les fonctionnalités du programme complet mais avec un nombre d'enregistrements par fichier limité à 31. Comparé à dBASE III, dBASE III Plus intègre tout un ensemble d'améliorations et en particulier un mode d'assistance pour les utilisateurs débutants. L'utilisateur non professionnel peut ainsi gérer tout type d'informations sans avoir recours à la programmation.
150 F

GUIDE DE PROGRAMMATION AVANCÉE (dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus).
LA COMMANDE ELECTRONIQUE
Ce livre en français d'environ 1000 pages est dédié aux programmeurs avertis de dBASE II, dBASE III et dBASE III Plus. Il constitue la bible dBASE indispensable aux programmeurs. La somme considérable d'informations techniques qui le compose provient de l'expérience accumulée par 4 ans d'activité du support logiciel de Ashton-Tate.
495 F

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST
MICRO APPLICATION
Découvrez l'intelligence artificielle : méthodes et procédures les plus courantes sont présentées et illustrées par de nombreux programmes d'exemple, tous écrits en GFA BASIC. Sont également abordés les différents langages de l'intelligence artificielle tels que PROLOG, LISP et LOGO.
179 F

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE + DISQUE DUR ET RAMDISK / ATARI ST
MICRO APPLICATION
Les lecteurs de disquette et de disque dur ATARI offrent de nombreuses possibilités qui ne sont pas évoquées dans le manuel. LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE a pour but de vous donner les informations, trucs, astuces et programmes utilitaires pour tirer le maximum de votre unité de mémoire de masse. Extrait du sommaire : les boots secteurs et le BIOS Parameter Bloc ; Formatage par programme de la disquette et du disque dur ; Structure des fichiers ; RAM DISK et programme de copie de la disquette vers le RAM DISK ; Interface BASIC TOS ; Formatage non standard des disquettes ; Accès au contrôleur des disquettes en BASIC ; Moniteur disque... Ce livre est le must absolu et est indispensable à tous ceux qui possèdent un ST et veulent en profiter.
Livre + disquette **299 F**

REVUES

AMSTRAD MAGAZINE
REVUE — Code 8842 **19 F**

AMSTRAD USER
REVUE — Code 8860 **10 F**

ECHO PCW
REVUE — **30 F**

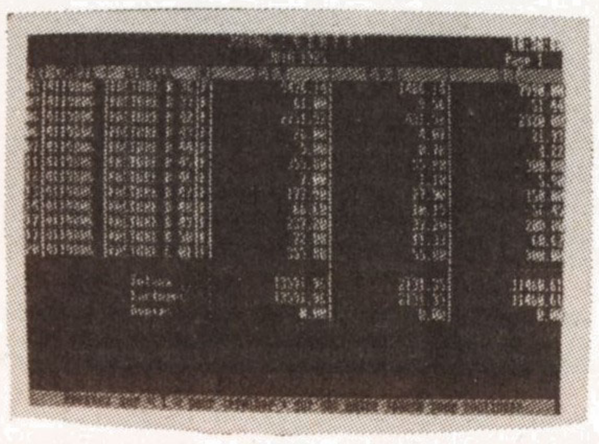
GENERAL
10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS PC 1512

TURBOCÉRÈS logiciel de gestion intégré

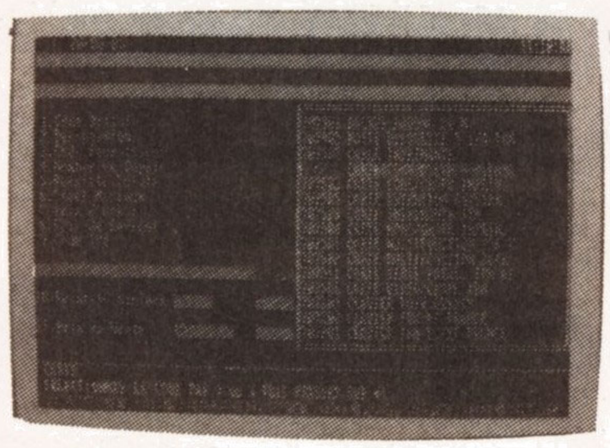
MODULE DE COMPTABILITÉ

Gestion du plan comptable
Saisie des écritures comptables
Liste des écritures comptables
Edition des journaux
Consultation des comptes
Edition des comptes
Edition des balances
Lettrage/délettrage des comptes
Reports à nouveau
Restauration des comptes



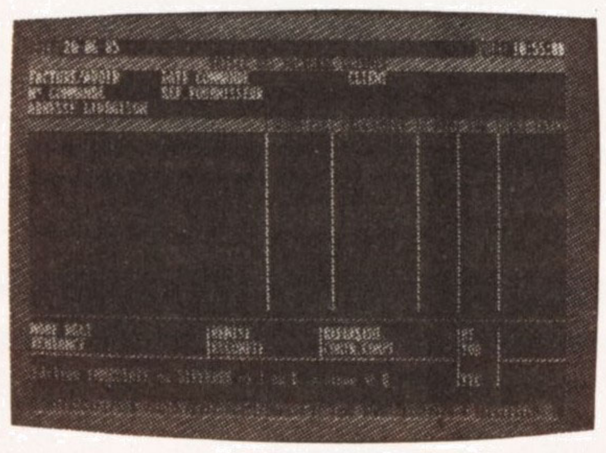
MODULE DE GESTION DES STOCKS

Gestion du fichier des articles
Consultation des articles
Etat sélectionné des articles
Modification du tarif de vente
Edition du tarif de vente
Mouvements des stocks
Historique des stocks



MODULE DE FACTURATION

Gestion du fichier des clients
Consultation des clients
Saisie des factures
Gestion des commandes
Edition des factures
Edition du journal des ventes
Transfert des factures en comptabilité
Transfert des mouvements de stocks
Contrôle des règlements



MODULE DE COMMANDE A FOURNISSEURS

Gestion du fichier des fournisseurs
Consultation des fournisseurs
Saisie des bons de commande
Gestion des commandes à fournisseurs
Edition des bons de commande
Edition du journal des commandes
Transfert des commandes en comptabilité
Transfert des mouvements de stock
Edition des traites à fournisseurs / archivage

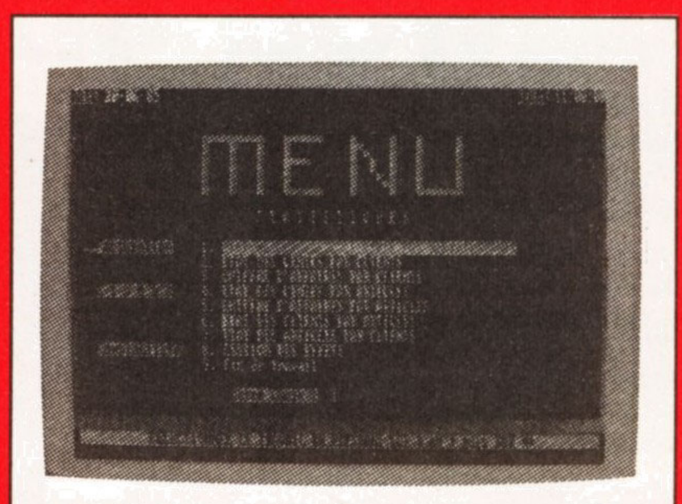
Le logiciel de gestion TURBOCERES a été conçu pour être exploité par des PME et PMI. Toutefois, des sociétés très importantes sont susceptibles de l'utiliser car il peut gérer des fichiers de plus de 32000 enregistrements. Il se présente sous la forme de 7 disquettes programmes et une disquette système.

Configuration nécessaire : Le logiciel TURBOCERES peut être exploité sur IBM PC, XT, AT et compatibles, équipés de deux lecteurs de disquettes ou d'un lecteur et un disque dur.
Mémoire minimum requise : 256 Ko. Ecran couleur ou monochrome.

1990F HT les 7 modules

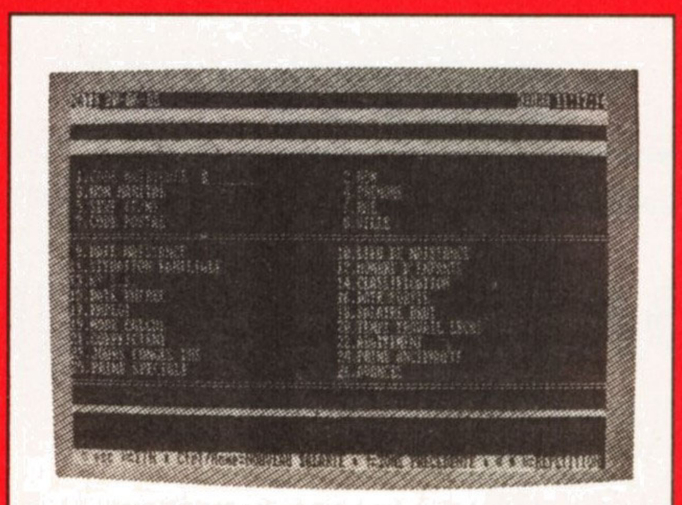
MODULE DE STATISTIQUES

Etat des ventes par représentant
Etat des ventes par client
Etat du chiffre d'affaires par client
Etat des ventes par article
Etat du chiffre d'affaires par article
Etat des clients par article
Etat des articles par client
Gestion des effets
Conversion des fichiers CERES en fichiers ASCII



MODULE DE PAIE

Gestion du fichier des salariés
Gestion du fichier des rubriques
Gestion du fichier des caisses
Préparation des salaires
Edition de bulletins de salaires
Edition du journal des salaires
Etat des salaires par rubrique
Etat des cotisations par caisse
Etat des versements aux salariés
Edition du D.A.S.
Transfert en comptabilité
Réinitialisation des compteurs



MODULE D'UTILITAIRES

Edition du bilan et annexes
Comptabilité analytique
Comptabilité budgétaire
Calcul de la TVA sur les encaissements
Pour commencer une nouvelle année
Examen des fichiers CERES
Conversion des fichiers CERES en fichiers symbol

BOURSE 750F HT

Ensemble de programme permettant :
1) la gestion des valeurs boursières avec introduction des cotations, calcul des moyennes, écarts-types, cœfficients de corrélation, droite de régression linéaire, courbe de variations de cotations (avec ou sans écran et imprimante graphiques), tendances ;
2) la gestion de portefeuille boursier utilisant la première partie avec calcul des résultats, signalisation des valeurs à liquider.

GESTION DES NOMENCLATURES 480F HT

En liaison avec le fichier de TURBOCERES, ce programme permet la création et la mise à jour de nomenclatures, avec calcul de prix selon les prix d'achat, de revient ou de vente de chaque article. Possibilités de rechercher les articles utilisés. Une nomenclature peut être composée d'articles ou d'autres nomenclatures, ce qui offre des possibilités de sous-niveaux illimitées.

LOCACERES 550F HT

Destiné aux entreprises louant du matériel, ce programme permet l'édition de factures mensuelles répétitives, avec transfert dans les modules de comptabilité et statistiques de TURBOCERES.

TURBOCERES + 990F HT

Liaisons multi-ordinateurs.
Cet ensemble de programme permet, à partir de plusieurs postes, de tenir une gestion complète de l'entreprise. Par exemple :
- facturation boutique ou comptoir sur un poste B.
- facturation et saisie des écritures comptables sur un poste A.
- tenue des stocks au dépôt sur un poste C.

Transfert par disquette (ou modem) des écritures des postes B et C sur le poste A, avec mise à jour automatique des fichiers concernés.

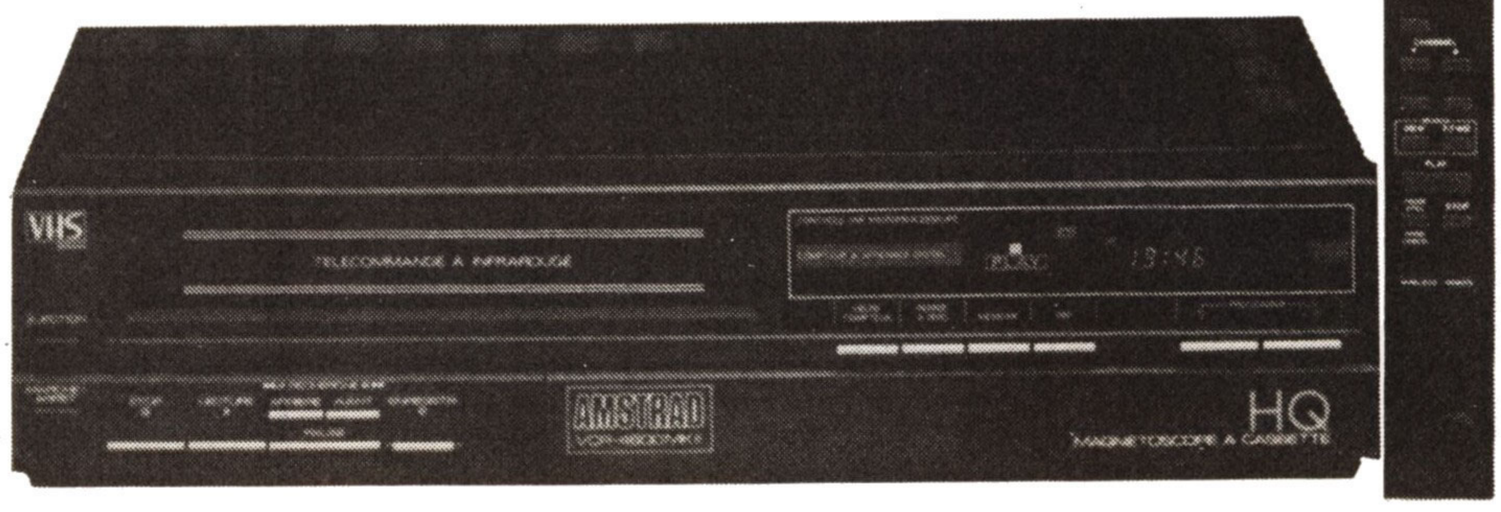
GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

SCOPES + TV

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4600 MK II

Le VCR est le premier de la gamme Amstrad.
Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS
Entièrement compatible Canal Plus
Commandes et chargement frontaux
Télécommande multi-fonction à infrarouges
Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours et/ou répétitif du lundi au vendredi
Affichage de l'heure, de la programmation et du compteur en façade
Recherche rapide avant et arrière avec visualisation
Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique
Fonction TRP (enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120', 150',180')
2 prises Péritel
Livré avec télécommande
Alimentation : 220 V
Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm
Disponibilité : Juin 87.



3490F

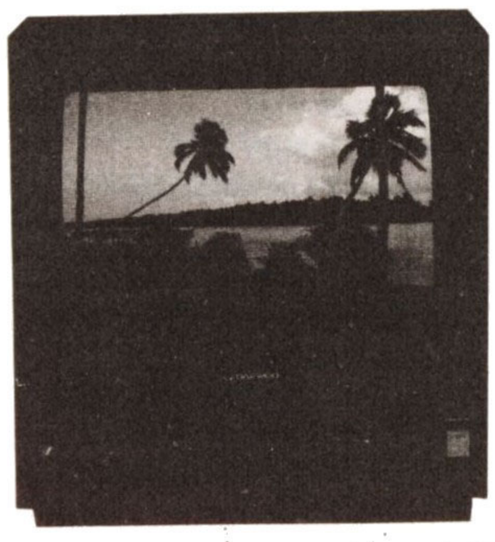
A CREDIT CETELEM
180F au comptant
+24 mensualités de **199F**
(TEG 18,24%) - Coût total du crédit avec assurance : 976F

CADEAU à tout acheteur : 1 grand film au choix dans notre vidéothèque +3 cassettes E 120 vierges + 1 housse de protection

TELEVISEUR COULEUR PORTABLE DAEWOO 412 VR/ME

DESCRIPTION : Téléviseur couleur PAL/SECAM portable. Ecran de 36 cm. Recherche automatique. avec rattrappage de fréquence. 16 programmes mémorisés. Prise péritélévision. Télécommande infrarouge (modèle VR). 12 touches commutation (modèle ME)

SPECIFICATIONS : Canaux UHF : 21 à 69. VHF I : A.B.C.C1 - VHF III : 1 à 6. 625 lignes - SECAM L, PAL BG. Alimentation : 220 V / 50 Hz. Dimensions (LxHxP) : 368x380x383 mm. Poids : 11,7 kg.

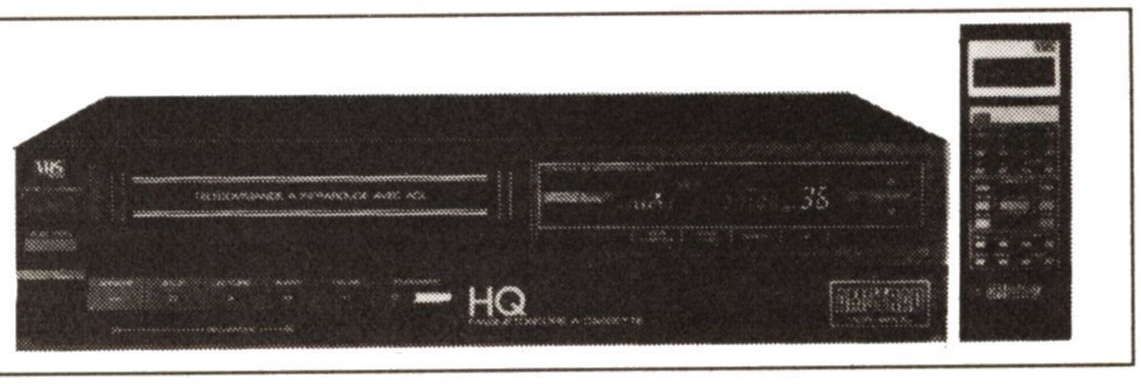


2590F

A CREDIT CETELEM : **390F au comptant**
+ 12 mensualités de **208,20F**
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 366,80F

1999F
sans télécommande

MAGNETOSCOPE VHS "HQ" AMSTRAD VCR 4800



PROGRAMMATION SUR TELECOMMANDE A CRISTAUX LIQUIDES

Avec le VCR 4800, entrez dans le domaine de la qualité : Magnétoscope Secam type "HQ" - Système VHS - Entièrement compatible Canal Plus - Commandes et chargement frontaux - Télécommande complète : affichage à cristaux liquides, multi-fonction à infrarouges - Mémorisation de 5 programmes sur une période de 14 jours avec visualisation du temps d'enregistrement. Recherche rapide avant-arrière avec ou sans visualisation. Compteur à 4 chiffres avec remise à zéro automatique - Fonction TRP permet un enregistrement automatique par séquences de 30', 60',90',120' 150',180') - 2 prises Péritel - Livré avec télécommande - Alimentation : 220 V Télécommande 3V - Dimensions (LxHxP) : 42x10x31 cm

3990F

DAEWOO VCP 11 RAF

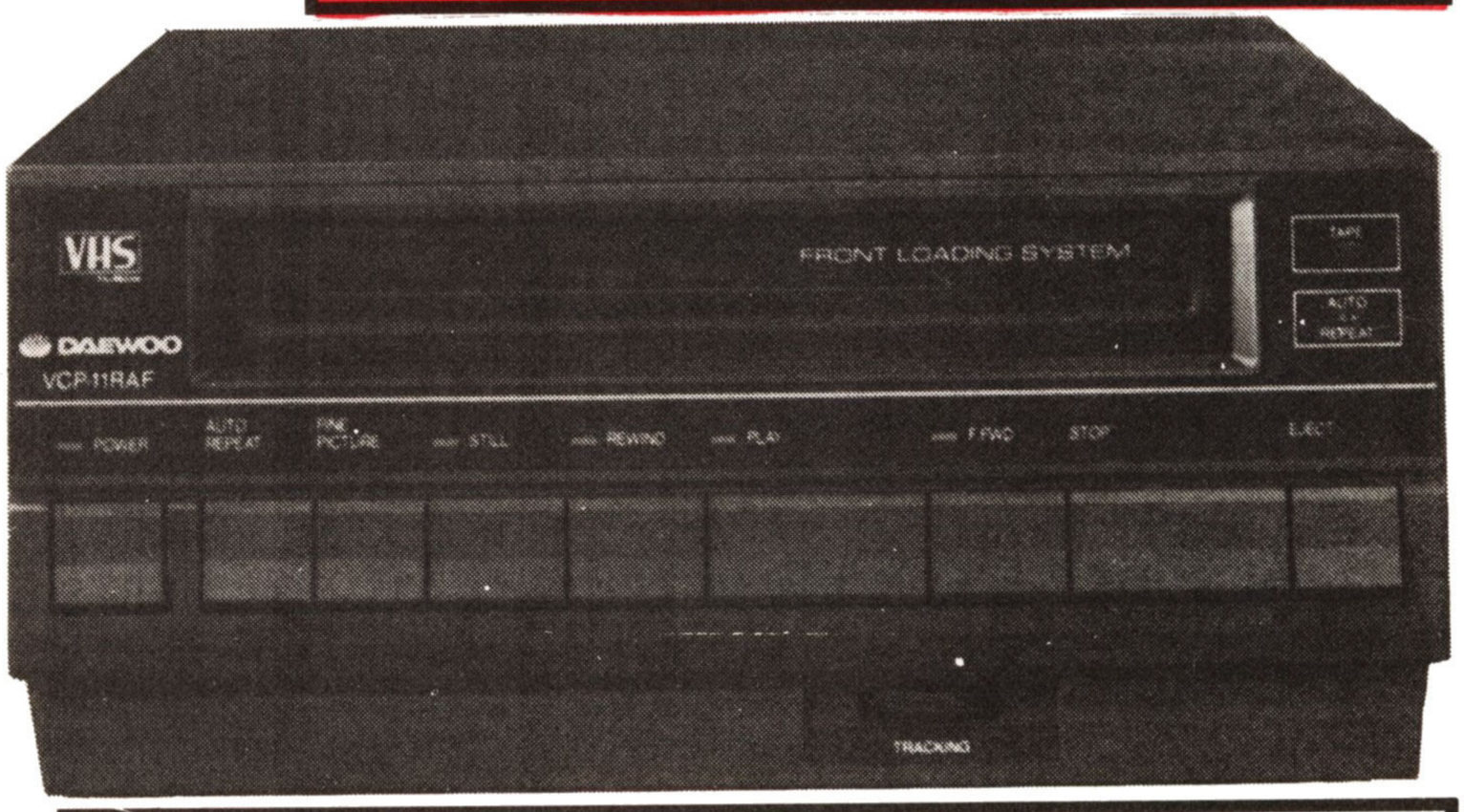
LECTEUR VIDEO VHS

DESCRIPTION :
Lecteur vidéo VHS léger et compact PAL/SECAM
Chargement frontal
Système de contrôle par microproceseur
Ajustage fin de la reproduction
Arrêt sur image
Rembobinage automatique avec répétition éventuelle
Relais automatique de commutation TV/Vidéo
Sortie : RF (UHF) - Vidéo - Audio

SPECIFICATIONS :
Signal vidéo : SECAM/PAL 625 lignes, 50 Hz
Vitesse : 23,39 mm/sec.
Sortie vidéo : CC / 75 ohms
Résolution : 240 lignes horizontales
S/B Vidéo : 43 dB
Sortie Audio : —8 dBm
Fréquence Audio : 100/8 kHz
S/B Audio : 40 dB

GENERALITES :
Alimentation : 220 V / 50 Hz
Consommation : 28 W
Dimensions (LxHxP) : 270x125x315 mm
Poids : 5,5 kg
Option : malette de transport.

CADEAU à tout ACHETEUR : 1 GRAND FILM à choisir dans notre vidéothèque



2490F

A CREDIT CETELEM : **190F** au comptant,
+ 12 mensualités de **263,90F**
TEG : 18,24 % - coût total du crédit avec assurance : 366,80F

GENERAL

10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

CONSOMMABLES

CASSETTES VIDEO

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

CASSETTES 8 mm

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

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

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

BOITIERS

Unité de colisage : 10 pièces

THERMOFORMES

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

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

INJECTES

Standard (noir ou blanc) 7,00F

Luxe (noir ou bordeaux) 10,00F

CASSETTES AUDIO

TDK

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

FUJI

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

Cassettes auto nettoyantes

ALLSOP

VHS, BETA, V2000	195F
AUDIO	65F

Films photographiques FUJI

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

DISQUETTES

Toutes nos disquettes sont garanties 5 ANS.

3 POUCES

(type Amstrad CPC / PCW)

3 POUCES 1D
AMSOFT
(pour CPC 6128, DD1 et 8256)
19,90F

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

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

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

3 POUCES 1/2

(type Atari - Amiga)

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

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

5 POUCES 1/4

(POUR PC 1512)

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

Département Vente par Correspondance aux Particuliers

BON DE COMMANDE à adresser à GENERAL

10, bd de Strasbourg, 75010 Paris - Tél.(1) 42.06.50.50 (poste 36-43)

Comment acheter par correspondance

1) Vous rédigez votre commande à l'aide du Bon de Commande ci-dessous *(n'oubliez-pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie,* **votre NOM et votre adresse complète dans la partie supérieure droite).**

2) **Frais d'expédition :** pour les frais de transport, GENERAL applique un forfait de 60 F par commande, quel que soit le montant de la commande.

3) **Règlement : a)** vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;

b) si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au bon de Commande **(le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO) ;**

c) si vous choisissez le paiement par **Carte Bleue,** n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue. Vous pouvez également commander par téléphone, sans utiliser le bon ci-dessous.

Etranger et outre-mer, nous consulter.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre.

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☐

NOM Prénom

N° Rue

Code postal

Ville

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ **Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36**
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)

N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ

Signature

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE AUX COLLECTIVITES

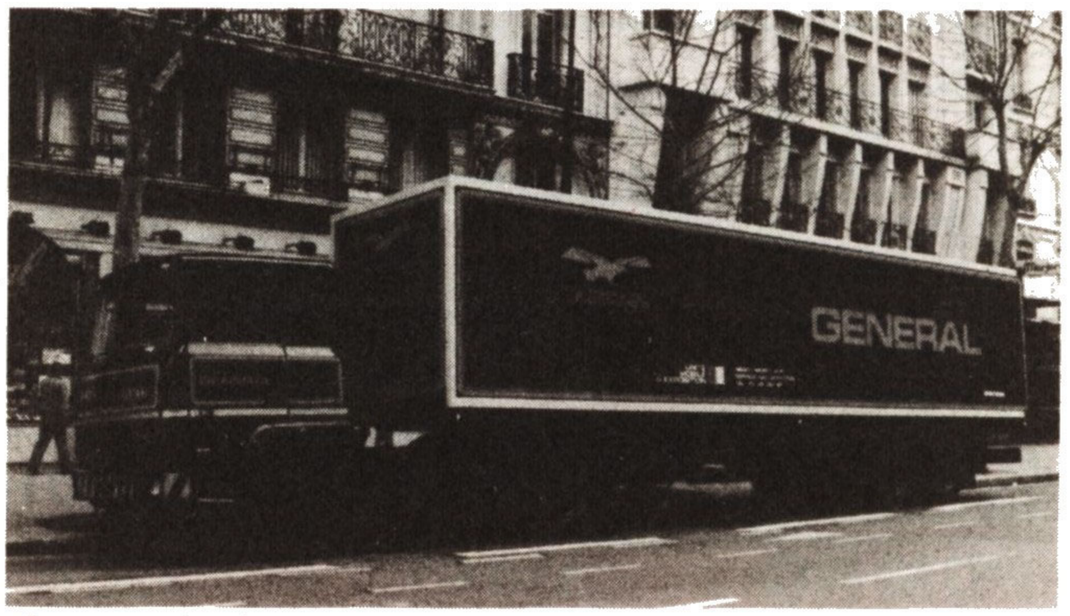
Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE

(1) 42.06.50.50

TELEX COMMANDE **214 034 F**



QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bobigny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions Elf - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulème - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL est une affaire dynamique et en expansion. Si vous souhaitez faire **CARRIERE DANS LA VENTE** de micro ordinateurs et autres produits électroniques de loisirs, contactez pour R.V.

Mr OLIVIER, ☎ 42.06.50.50.

BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. .....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

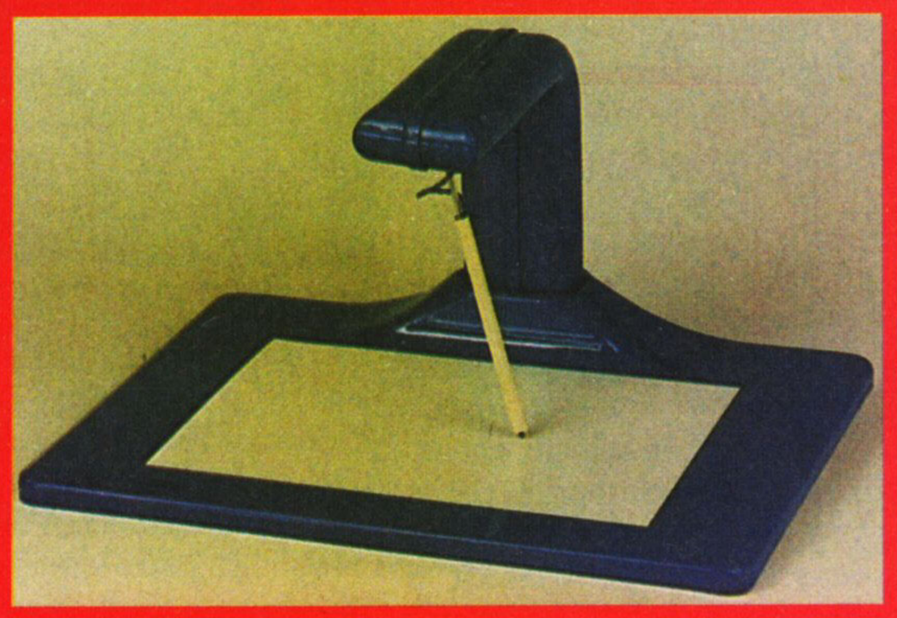
..... des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

CONCOURS ECRAN

AVIS A TOUS LES ARTISTES, TOUS LES MOIS LA DOUBLE PAGE CENTRALE EST POUR VOUS ! ENVOYEZ-NOUS VOS DESSINS, GRAFFITIS ET AUTRES DÉLIRES GRAPHIQUES RÉALISÉS SUR L'ÉCRAN DE VOTRE CPC. ILS DEVRONT ÊTRE AU FORMAT D'UNE PAGE ÉCRAN CLASSIQUE (17 KO) ET SUR SUPPORT MAGNÉTIQUE, CASSETTE OU DISQUETTE EN FORMAT 3 POUCES UNIQUEMENT. TOUS LES MOIS L'HEUREUX ÉLU SERA RÉCOMPENSÉ... CE MOIS-CI NOUS LUI OFFRONS UN CADEAU 100 % GRAPHIQUE. LA GRAPHISCOPE UTILISÉE PAR LES ÉDITEURS COMME : LORICIELS, ÈRE INFORMATIQUE... LES GRAPHISTES DE CES ÉDITEURS SE RÉUNIRONT EN JURY ET SÉLECTIONNERONT LE MEILLEUR GRAPHISME DE L'ANNÉE. SON AUTEUR SERA RÉCOMPENSÉ D'UN VOYAGE AU SALON DE LA B.D. D'ANGOULÊME. NOUS ATTENDONS FÉBRILEMENT VOS ŒUVRES... BONNE CHANCE A TOUS.

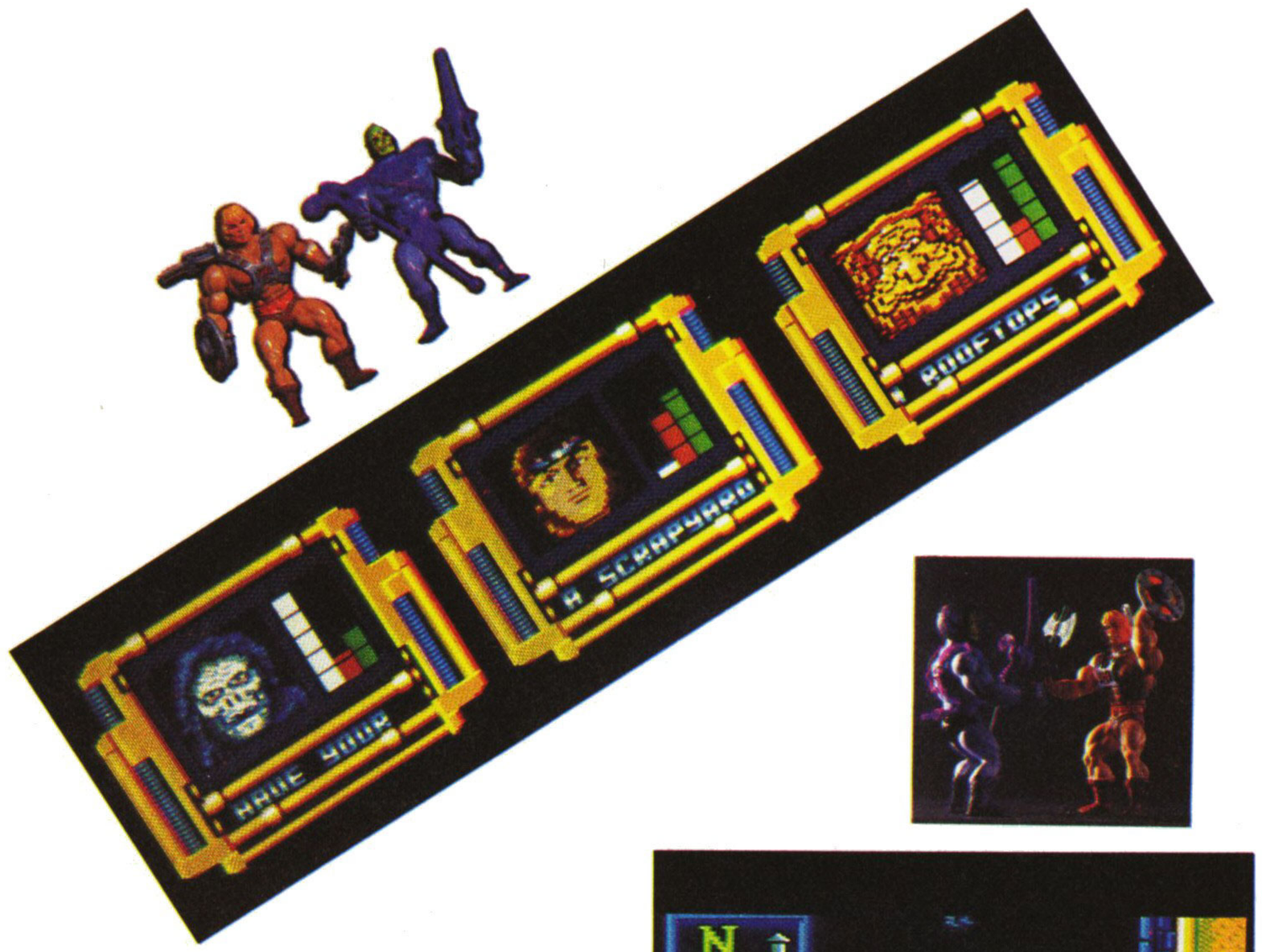


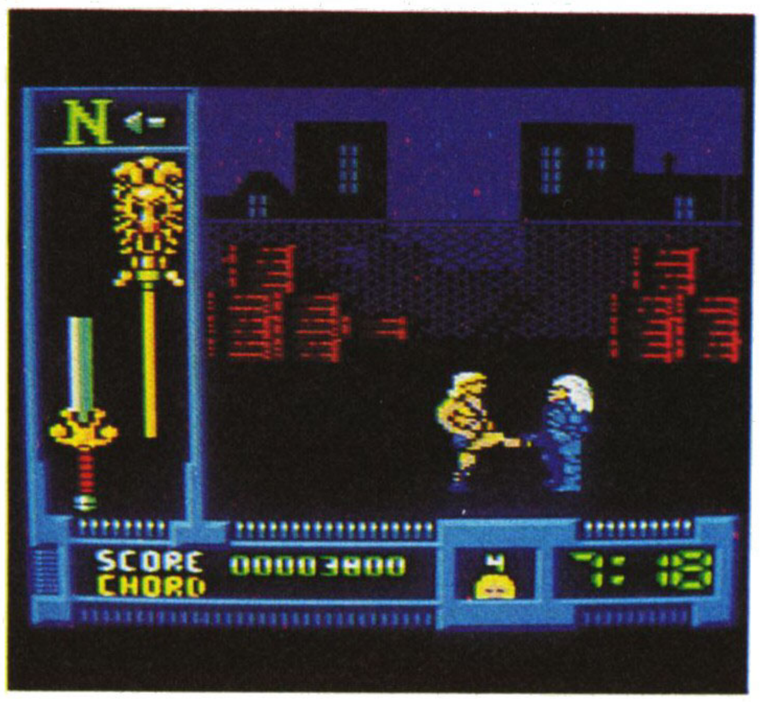
ENVOYEZ VOS DOCUMENTS A :

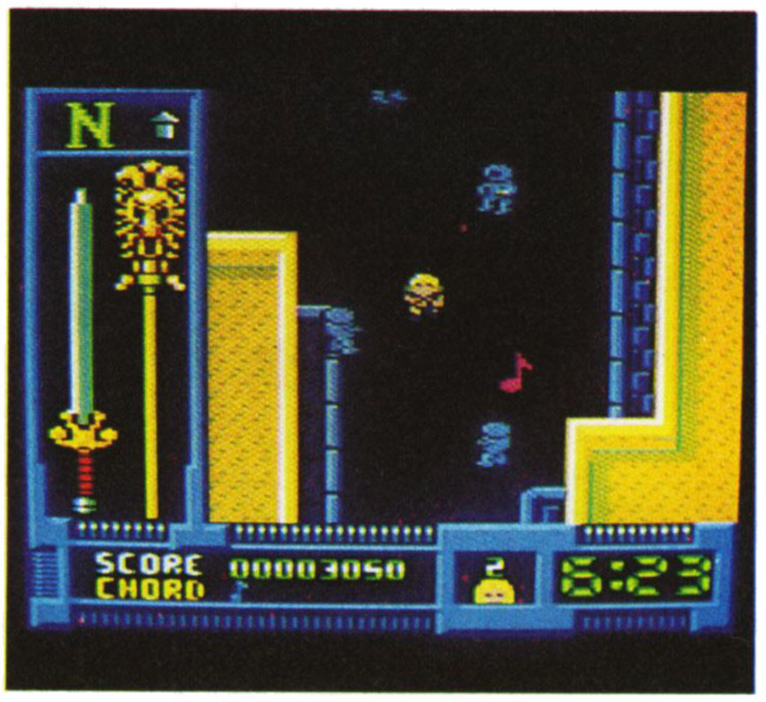
CONCOURS ECRAN
AMSTRAD 100 %
53, AVENUE LENINE
94250 GENTILLY
TEL. 49.85.05.05

MASTERS of the UNIVERSE

FLAOUSH ! Par le pouvoir du Château des Ombres ! Quel est ce lieu étrange ? C'est là que va se jouer le destin d'ETERNIA comme celui de l'Univers. Allons Teela, Gwildor, il faut sans plus tarder activer la CLE COSMIQUE, avant que les sbires de Skeletor ne réussissent à envahir cette partie de l'univers.
A moi ma fidèle lame, que cette infamie ne reste pas impunie !
Teela, Gwildor, mes amis, partez à la recherche des Huit Accords qui nous permettront d'activer la Clé tandis que j'affronte ces mécréants. Que les dieux me viennent en aide, il en sort de partout, les rues de la ville sont envahies.
Tenez, serviteurs du mal, goûtez l'acier de ma lame ! Me voici dans un cimetière, il me semble que j'approche du but. Devant moi, un des Huit Accords. Quelques coups d'épée et le voici en ma possession. La Sorcière Blanche m'envoie un message télépathique. Je dois me rendre sur le chantier situé au sud-est de la ville.
Le chantier enfin ! Par le pouvoir du Crâne Ancestral, il y a un nouvel accord mais je vais devoir me battre plus durement que jamais.
En garde Karg à la crinière sauvage, je te défie au combat à main nue ! Aaargh, ce coup de pied bas ne m'étonne guère de la part d'un des laquais de skeletor. Que penses-tu de ma riposte ? Maintenant, à ton tour Blade le borgne ! Ce direct est-il de ton goût ? Le combat est terminé, l'accord musical m'appartient. Ma réserve énergétique est au plus bas. Sur mon chemin une épée revitalisante me redonne force.
Entrons dans ce magasin d'électronique, je sens qu'une nouvelle épreuve m'attend. J'avais raison tout un escadron des lâches serviteurs de Skeletor est là. A une fenêtre l'un de ces vils personnages apparaît : un coup de laser l'expédie en enfer. Zzzap ! Fiiuup ! Booum ! Il y en a de plus en plus, mais il ne faut pas faiblir. Rezzap, refiiuup et reboum, c'est fini j'ai gagné un Accord de plus.
Mais j'entends une sourde rumeur.
La bataille aérienne fait rage. Heureusement, j'ai pu m'emparer d'un disque volant de l'armée de Skeletor. Muni de mon fidèle laser je vais donner une leçon à ces couards.
Enfin, les Huit Accords musicaux sont réunis.
Gwildor, active la Clé, afin que nous puissions rentrer sur Eternia et mettre définitivement fin aux rêves de conquête de Skeletor. Prends garde Skeletor, la bataille finale approche !
MASTERS OF THE UNIVERSE, le logiciel est arrivé ! Délaissez vos figurines, laissez tomber les petits et grands écrans et tous vos joysticks. Gremlin vous permet de vous glisser dans la peau de Musclor le blond héros musculeux. A travers cinq tableaux différents, le programme retrace le scénario du film sorti récemment. Le jeu s'organise autour d'un parcours de type labyrinthe (les programmeurs de Gauntlet ont laissé leur empreinte) dans les rues d'une petite ville américaine encombrée par les troupes de Skeletor. Aidé par une carte (en anglais), fournie avec la notice (en francais), et une boussole, vous devez vous rendre en certains points stratégiques où vous attendent des épreuves telles le combat à main nue, le tir au laser (type Prohibition), le combat sur disque volant (Space Invaders), toutes menées en temps limité. L'ensemble des phases de ce jeu est réalisé de façon plus qu'honnête, avec un graphisme soigné et joliment coloré. L'écran de jeu est clair avec : deux épées indiquant votre énergie et celle de vos adversaires, un chronomètre pour le compte à rebours et un compteur d'Accords obtenus. Le mélange des diverses phases d'action et d'un minimum de stratégie est réussi rendant le jeu tonique et stimulant.
Le seul (tout) petit reproche à faire : une relative facilité d'emploi qui ne tiendra pas en échec très longtemps les spécialistes du joystick.







Graphisme :	2/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	14/20
Note :	70 %

MASTER OF THE UNIVERSE édité par Gremlin. K7 : 95 F, disk : 145 F

LES SOFTS DU MOIS

LES MAITRES DE L'UNIVERS SONT ARRIVES!!

Vous allez pouvoir vivre cette aventure tandis que le combat entre le bien et le mal se poursuit.

Les Maitres de l'Univers, le film, met en scène l'éternel conflit à mort du bien contre le mal. Les Maîtres de l'Univers, le jeu vidéo tiré du film vous permet de contrôler les forces du bien pour livrer bataille aux forces du mal, la récompense étant la "CLE" pour voyager dans le temps et par là même le titre de Maître de l'Univers.
Prise dans un tourbillon dans le temps, la "CLE" est tombée entre les mains d'un étudiant américain qui ne soupçonne rien.

Il est loin de se douter qu'il détient là un pouvoir terrifiant. Pensant qu'il s'agit d'un instrument de musique, il ne se rend pas compte que chaque note qu'il joue attire le redoutable Skeletor et son armée diabolique commandée par l'incroyablement puissant Evil-Lyn. Une fois la "CLE" en leur possession, qui pourra les empêcher de se sauver vers les quartiers louches d'Amérique et de revenir à Eternia pour y semer le désordre total?
Un seul homme est capable d'arracher la terre à cette domination du mal.
Tandis que HE MAN affronte Skeletor dans la lutte pour Eternia, le chapitre final qui décidera du sort de l'humanité pour toujours.

CBM 64/128
Cassette
Disque

SPECTRUM

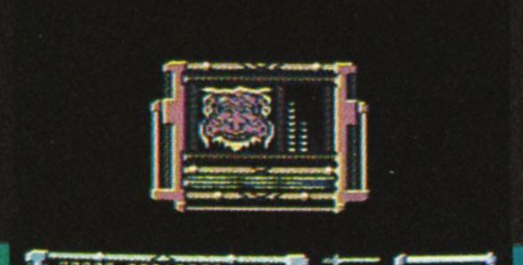
AMSTRAD
Cassette
Disque

ATARI ST

LES

MAITRES DE L'UNIVERS

Le Film





© Mattel Inc. 1986. Tous droits réservés.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. ENGLAND. Tel: (0742) 753423

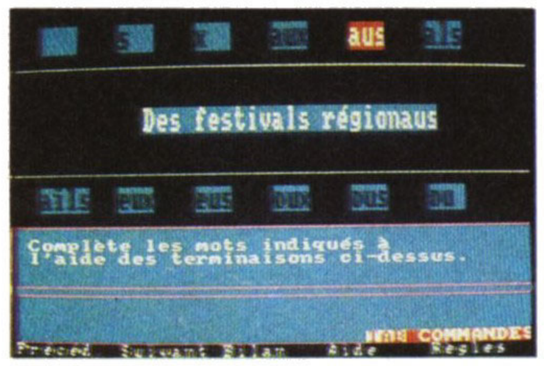
Les Maitres de l'Univers et tous les personnages associés sont marques déposées qui appartiennent à et sont utilisées sous license de Mattel, Inc.

DU RIFIFI AU BAHUT...

Salut à tous. Surtout, ne fuyez pas. Pas encore, en tout cas. Je sais, je sais, vous avez lu "Education" et tout de suite, vous avez eu envie de vous casser pour aller voir les jeux. Je dis : stop. Stop. Voilà, c'est dit. Cette rubrique, du Rififi Au Bahut, est avant tout la vôtre. Je sais, ce plan là, tous les journalistes du monde vous l'ont déjà fait. La seule différence c'est que moi je suis sincère. En d'autres termes, cela signifie que les softs éducatifs dont je parlerai ici seront avant tout ceux qui pourront vous aider au bahut. Ceux qui vous feront éviter un zéro à la prochaine interro de maths ou un 3/20 en français. Et puis, ça fera plaisir à vos parents de voir que vous travaillez un peu sérieusement sur votre micro au lieu de jouer jour et nuit à ELITE ou CRAFTON. Après tout, y'a pas que des jeux sur un CPC. Et croyez-moi, tous les éducatifs ne sont pas forcément pénibles à mourir. Ok, c'est peut-être le cas de beaucoup d'entre eux ; mais il y a aussi des petits bijoux qui peuvent vous simplifier la vie et vous faire gagner du temps. Alors cette rubrique, vous devez vous jeter dessus dès que vous avez le journal entre les mains pour y trouver de bons plans : un nouveau soft d'enfer pour réviser vos cours super facilement ou un programme qu'il faut éviter à tout prix tellement il est cher, barbant et peu utile. Vous voyez le topo ? Bon. Autre chose : pour vous communiquer des informations vraiment efficaces, il me faut connaître vos besoins. Alors écrivez-moi, indiquez-moi les éducatifs que vous utilisez et surtout ceux dont vous auriez besoin mais qui n'existent pas encore. Par l'intermédiaire du journal, nous adresserons vos demandes ou suggestions aux éditeurs. Allez, je vous laisse. Bonne lecture...

Olivier Fontenay

20/20 EN DICTEE



...Est une note souvent difficile à obtenir, pas vrai les gars. Et je sais de quoi je parle... Si, comme moi, vous avez des soucis avec les terminaisons, les accords ou les lettres doubles, jetez donc un œil sur la série de programmes "Ecrire sans fautes", édité par Nathan. Deux logiciels sont disponibles, chacun traitant de domaines différents.

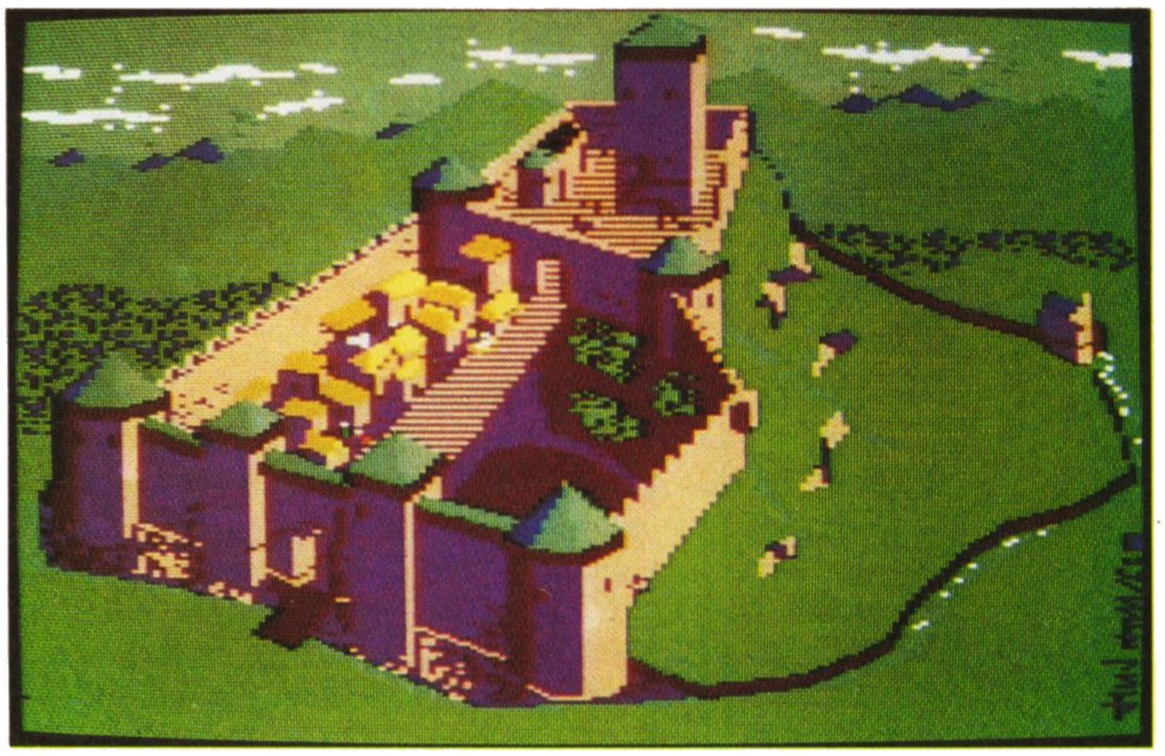
Au total, vingt quatre thèmes sont disponibles à l'aide de cent vingt-deux exercices d'écriture dirigée. Les difficultés essentielles de l'orthographe sont présentes. Le premier volume, "Les Sons Difficiles", s'attache à bien établir la correspondance entre un son, une syllable, et sa transcription écrite. Le programme est bien fait et attrayant. Son utilité est hors de doute : avant d'écrire sans fautes, il faut savoir écouter et reconnaître les sons. Un seul regret, mais il n'est pas inhérent à Nathan, le manque d'un synthétiseur vocal de qualité sur CPC, qui rendrait les programmes de ce style encore plus performants.

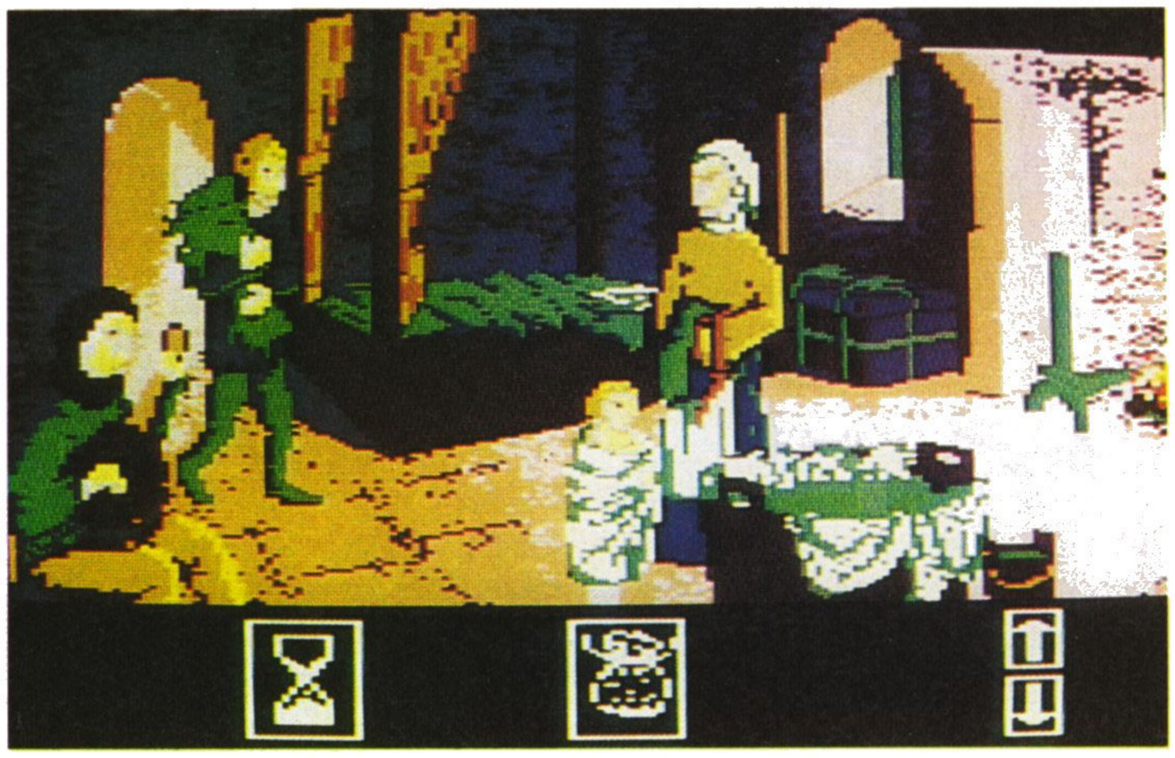
Avec le volume deux, "Noms, Adjectifs et Verbes", nous passons à l'écriture proprement dite. Le pluriel des noms et des adjectifs, le participe passé des verbes, les préfixes et suffixes... Vous l'avez compris, le domaine couvert par le programme est vaste. A titre d'exemple, attachons-nous plus particulièrement au module enseignant le pluriel des noms et des adjectifs. Vous pouvez aller examiner les règles de base, on passe directement aux exercices. Deux mots tronqués apparaissent à l'écran : "DES BIJ... FABUL...". Une liste des terminaisons possibles au pluriel apparaît : "S OUS OUX EUS EUX...". Choisissons avec le curseur et validons. Si je me trompe, un bref rappel de la règle (par exemple des pluriels en OUX) apparaît. Une présentation sympathique, avec graphiques et bruitages, vient égayer quelque peu le côté "austère" du logiciel. L'ensemble des modules est construit à l'avenant de celui-ci. Ils jouissent tous d'une présentation agréable et d'une bonne ergonomie (contrôle par joystick).

Un ensemble de bonne facture, dont les résultats sont à mon avis garantis, sous réserve d'être suivis avec attention. Ce n'est peut-être pas génial de plancher pendant des heures sur l'orthographe, mais si vous en avez besoin, autant le faire avec des logiciels de ce genre.

Olivier Fontenay

ECRIRE SANS FAUTES, de Nathan, deux volumes (disk) à 260 F pièce.





GENTES DAMES ET GENTILS SEIGNEURS

Oyez, oyez, belles dames et majestueux seigneurs, oyez la quête de Godefroy l'espion. En l'an de grâce 1209, vivait le riche seigneur Enguerrand. Son domaine était vaste et ses amis fidèles, mais le coeur du seigneur était triste. "Ah, ma mie, confiait-il à sa dame, je me languis de chevauchées et de batailles. Je m'en vais guerroyer contre le seigneur Gaudri. Il est parti en croisade combattre les infidèles et son domaine doit être mal gardé. Pour en être sûr, faites donc quérir séant Godefroy, mon brave compagnon."

Ainsi Enguerrand manda Godefroy et lui expliqua qu'il avait grand besoin de connaître le nombre de gens d'armes du château, les réserves de grain et l'état des fortifications. Il donna une pleine bourse d'écus pour aider la mission. "Montjoie, Saint-Denis, s'écria Godefroy, je vais quérir mon destrier pour répondre à cela". Godefroy arriva au château de Gaudry de bon matin et commença à chercher les informations. Gueux et manants vaquaient à leurs tâches et nul ne remarqua l'espion. Il explora la citadelle et traça moult croquis pour son suzerain. Un garde vénal se laissa acheter et révéla de primordiales vérités. Enfin, il entrevit la fille du seigneur et en vérité je vous le dis, oncques ne vit jamais plus belle damoiselle. Il revint au château d'Enguerrand pour lui révéler ses découvertes et, trois mois après, grâce à ces bons renseignements, le domaine du seigneur Gaudri fut conquis...

Mais interrompons ici la geste du barde. AU NOM DE L'HERMINE, édité par Coktel Vision, est un logiciel éducatif qui sort du commmun. A partir de graphismes réalistes, c'est un témoignage passionnant sur la vie d'un château au Moyen-Age. Mêlant habilement jeu et découverte, le programme vous plonge directement au cœur de la vie d'un château du 12ème siècle. Chacun vaque à ses tâches quotidiennes, les serfs accomplissent leurs devoirs, les chevaliers s'entraînent et les cuisiniers préparent la pitance. Le scénario du logiciel (l'espionnage du château) est un excellent prétexte à votre exploration du domaine. Qui plus est, le logiciel peut être entièrement dirigé au joystick, ce qui le rend abordable même à de jeunes enfants.

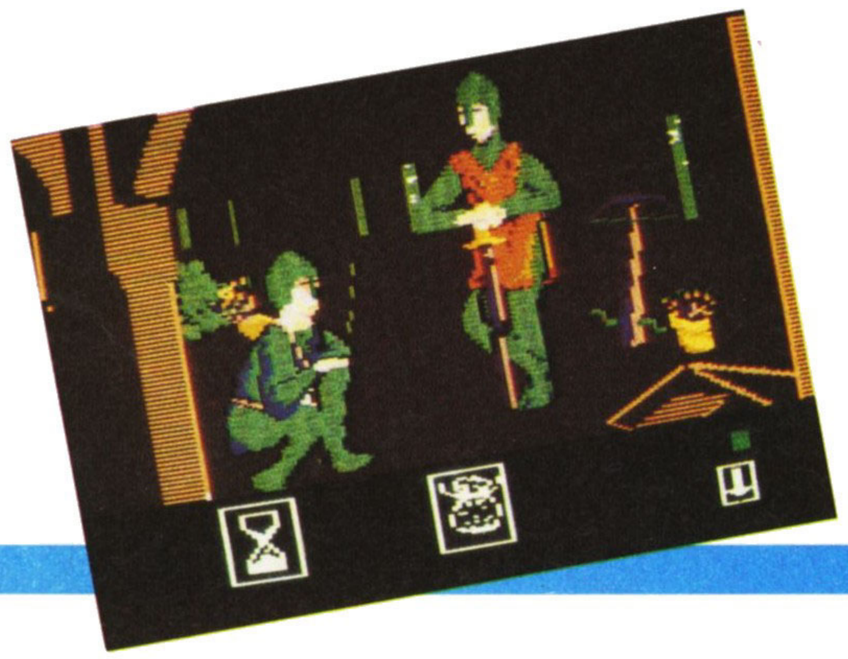
Les graphismes sont très sophistiqués et de toute beauté, même si certaines couleurs auraient pu être mieux choisies. L'enfant découvre la vie quotidienne des hommes du Moyen-Age avec un grand plaisir, et il apprendra certainement beaucoup sur cette période lors de son exploration, plus en tout cas que lors de certains cours traditionnels, parfois un peu trop abstraits. Et quel meilleur moyen d'enseigner l'histoire que cette plongée au cœur du passé ? L'élève s'instruit tout en s'amusant : le thème est passionnant et la réalisation magnifique.

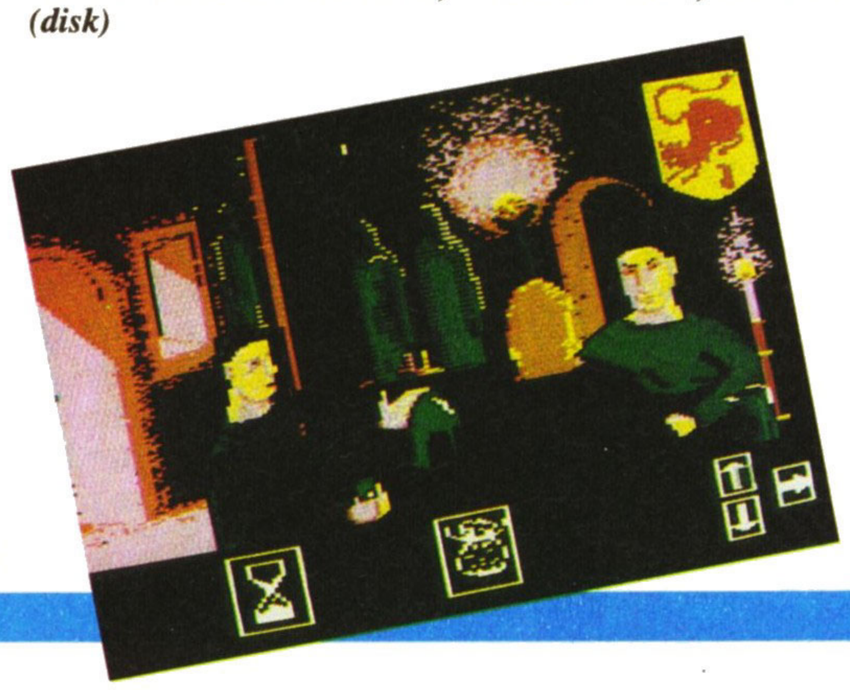
Un logiciel éducatif extraordinaire, à posséder obligatoirement par tous les enfants qui ont le Moyen-Age à leur programme d'histoire. Les autres devraient aussi y jeter un coup d'œil, pour le plaisir, le logiciel en vaut vraiment le coup. Quant à nous, nous attendons impatiemment une suite ou d'autres logiciels reposant sur le même principe. Et encore bravo à Coktel Vision pour ce logiciel qui "estoit" très bon.

Olivier Fontenay

AU NOM DE L'HERMINE, de Coktel Vision, 220 F TTC (disk)







LA PIE QU

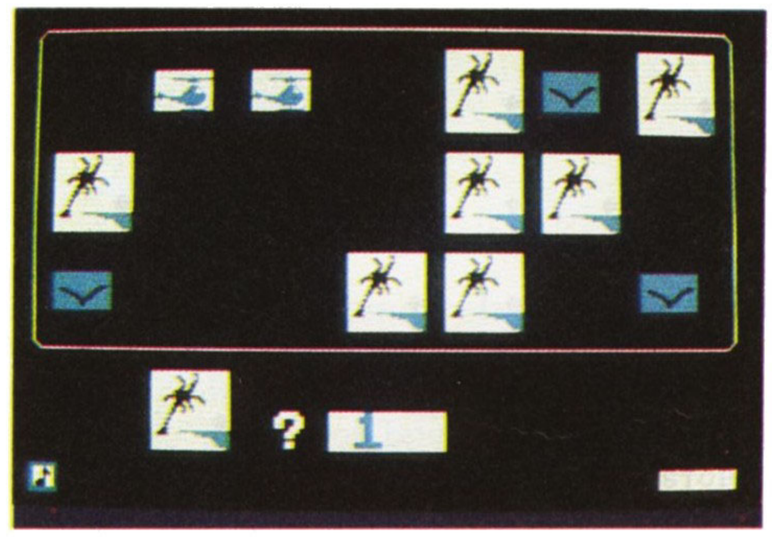
Saluons l'arrivée d'un nouvel éditeur de logiciels pédagogiques adaptés aux CPC. Ce mois-ci, Pilat Informatique Educative, surnommé la PIE est le bizuth. Tout jeune éditeur, il a fait ses premières armes sur l'Amstrad PC 1512, et est aujourd'hui passé au CPC. Accro , il développe deux nouveaux produits en basic CPC contrairement aux précédents tournant en Turbo Pascal (donc sous CP/M+) qui disposent d'une puissance étonnante. Pilat est spécialisé dans les logiciels éducatifs de maths de haut niveau. Ces produits pourront donc intéresser tous le monde, du lycéen au programmeur en passant par l'amoureux de Bernouilli, Tchebycheff, etc. Voyons donc cela plus en détail.

FONCTIONS NUMERIQUES

Précisons avant tout que ce programme a été développé sur un Amstrad PC 1512 en Turbo Pascal, et qu'il a pu être adapté sur nos CPC grâce à la portabilité de ce langage. Mais le Turbo Pascal n'est disponible, sur CPC, qu'avec CP/M+, et donc réservé aux 6128 ou aux 464-664 avec extension RAM de 64 Ko supplémentaires. FONCTIONS NUMERIQUES est donc destiné exclusivement aux possesseurs de CPC avec CP/M+. Dommage pour les autres, car si le Turbo Pascal a été choisi, c'est en raison de la grande puissance et de la grande vitesse qu'il a pu donner au logiciel.
Pour tout dire, FONCTIONS NUMERIQUES évoque immédiatement à l'utilisateur averti, la qualité de PROSOLVEUR, sur PC, de La Commande Electronique. Prestigieuse référence, que le programme mérite, toutes proportions gardées bien sûr. Les finalités du logiciel sont les grands classiques des cours de maths du second cycle : calcul des équations, développement de produits et de puissances entières de polynomes, dérivées, développements limités au voisinage de a, graphes des fonctions résolues (avecparamètrage : y en fonction de x, a et y en



MOI J'AI FAIT MATernelle SUPérieure ! ! !



Tous les éditeurs sans exception ont essayé, depuis le commencement de la jeune histoire de la micro-informatique, de sortir des logiciels éducatifs adaptés aux jeunes enfants, niveau CP ou même maternelle. Beaucoup s'y sont brûlé les doigts et on recense bien peu de bons logiciels pour des dizaines de bides. Il est en effet difficile de réaliser un programme qui soit réellement utilisable par des tout-petits et qui reste intéressant au plan pédagogique. Hatier a décidé de s'y attaquer, avec OBJECTIF CALCUL CP, un logiciel composé en six étapes différentes. Ils s'inscrivent directement dans la méthode traditionnelle d'apprentissage des mathématiques utilisée par les instituteurs de CP et même de certaines grandes sections de maternelle.
Le logiciel propose en effet les activités classiques-permettant la découverte des mathématiques par les enfants, mais ces activités ont été adaptées à l'informatique, avec progression, bruitages, etc. Comme dans un apprentissage classique, les enfants apprennent en premier lieu à dénombrer des objets, cela dans des situations variées et avec des moyens différents (programmes COMPTE et KIM). Par exemple, plusieurs dessins apparaissent et l'enfant doit indiquer le nombre de maisons, de fleurs, etc. Les enfants pourront également commencer à découvrir les ensembles, trier des éléments et les ordonner (programmes ORDRE et ALGO). Les programmes sont avant tout graphiques, le classement s'effectuant sur des petites vignettes représentant différents objets familiers (voiture, train, etc).
Enfin, notons qu'HATIER a voulu prolonger un peu son logiciel en proposant deux programmes complémentaires, un module de découverte de l'écriture et un module qui traite du repérage dans l'espace, deux notions abordées dès la maternelle.
L'ensemble des programmes bénéficie de présentations agréables et sympathiques (petites animations, musiques entraînantes). Le pari, faire des logiciels abordables et intéressants pour des tout-petits, a donc été tenu... Reste que ces logiciels ne donneront la pleine mesure de leurs qualités que si chaque élève dispose d'un poste de travail. Autrement dit, leur usage sera peut-être limité dans une classe, mais très efficace à domicile pour faire progresser le benjamin de la famille...

Olivier Fontenay

OBJECTIF CALCUL CP,
de Hatier, 195 F en K7 ou Disk.

I BOSSE DES MATHS

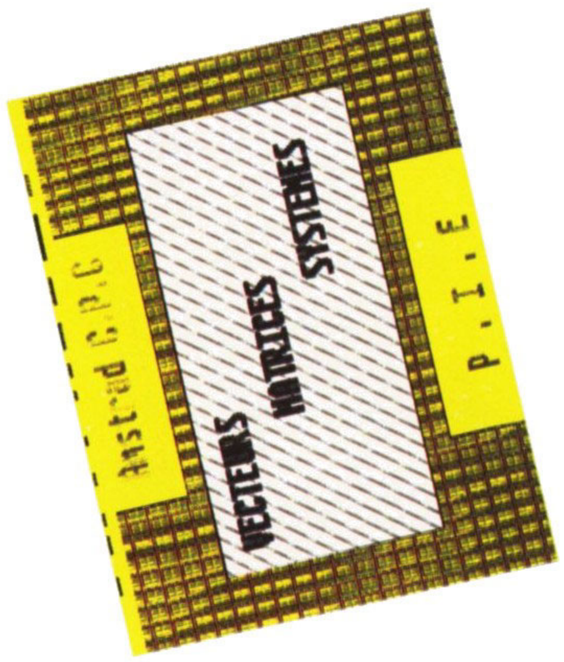
fonction de t, coordonnées polaires). L'ensemble bénéficie d'une puissance tout à fait stupéfiante non sans rappeler (on y revient) des produits beaucoup plus chers sur des machines réputées nettement plus performantes. Un soft qui vous sera vraiment utile lorsque vous étudierez vos fonctions, pour préparer un cours, faire vos exos, réviser les dérivées. Seul reproche, la notice est un peu juste.

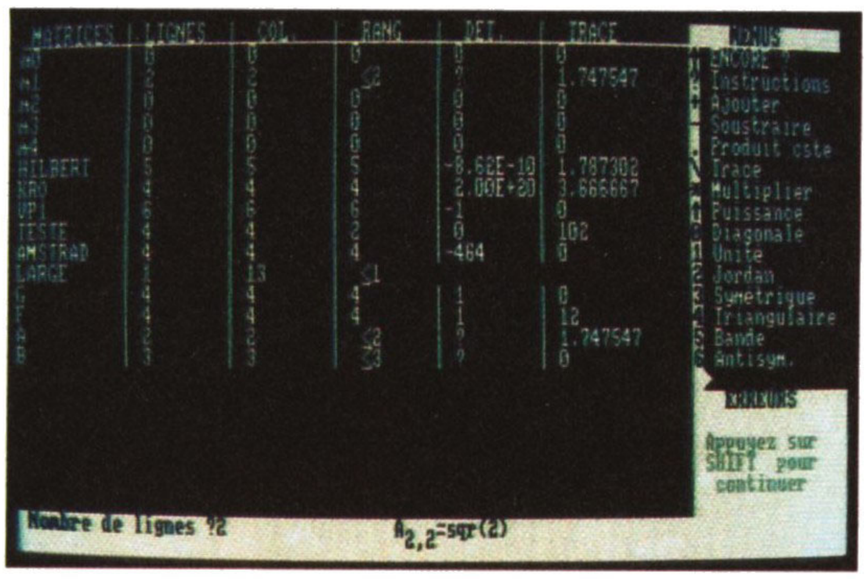
FONCTIONS NUMERIQUES, de Pilat, 250 Francs

VECTEURS MATRICES SYSTEMES

Encore un logiciel qui plaira aux amoureux des maths, et il y en a, à commençer par moi. Ca fait vraiment plaisir de voir des programmes aussi performants. Avis aux programmeurs : ça peut aussi vous servir à optimiser certains de vos algorythmes. Enfin, tous les élèves et étudiants de la terminale au DEUG sont-concernés. Au menu, essentiellement la manipulation des matrices et des vecteurs. Produits scalaires, matrice inversées, manipulation des nombres de la matrice, déterminant, etc, sont au rendez-vous. Enfin, on peut également travailler sur les systèmes linéaires, y compris dans les cas "dégénérés". Un logiciel bien fait, ergonomique et assez puissant.

VECTEURS MATRICES SYSTEMES, de Pilat, 250 francs





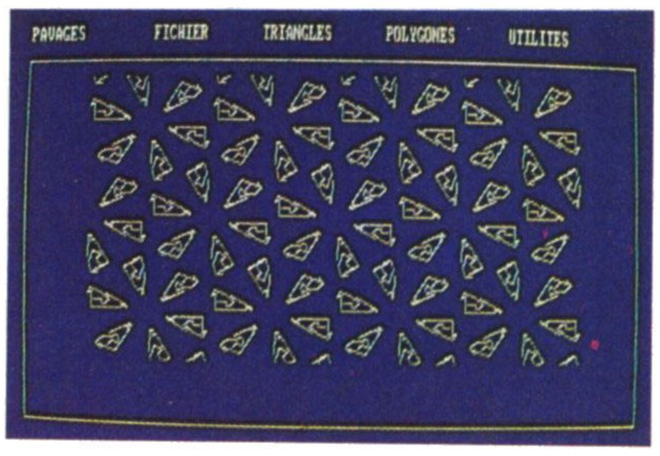
POLYNOMES EQUATIONS

Un programme très proche du précédent, FONCTIONS NUMERIQUES, mais qui est à la fois plus puissant et moins performant que celui-ci. Etrange paradoxe, n'est-ce pas ? Je m'explique. Moins performant d'abord, car le logiciel est écrit, à 90 %, en basic. On y gagne en portabilité (il est en effet adaptable sur tous les CPC, qu'ils soient 464, 664 ou 6128) mais on y perd en puissance, le Basic ne pouvant en aucun cas rivaliser avec le Pascal. Mais le produit est incontestablement plus puissant. Si FONCTIONS NUMERIQUES s'adressait à tous les élèves du second cycle, POLYNOMES ET EQUATIONS est lui destiné aux élèves de terminale et aux universitaires (Sciences-Eco, MASS, AES, etc).
Le programme présente des fonctionnalités tout-à-fait intéressantes : il permet de calculer sur des polynomes de degré 30 ! Une performance inédite, à ma connaissance, sur CPC. Somme et produit de polynomes sont aussi disponibles, ainsi que le calcul des racines, l'interpolation à partir d'un nombre de points quelconques et, bien sûr, les graphes. Mais surtout, et cela sera d'un grand secours aux étudiants de Sciences Economiques qui y font appel couramment, le logiciel connaît surle bout des doigts les formules de Tchebycheff (de son prénom Bienaymée !), Legendre, Hermite et Bernouilli. Un programme vraiment intéressant, mais malheureusement un peu lent dans ses calculs et ses affichages. Dommage, mais ne faisons pas la fine bouche, c'est quand même pas tous les jours que je trouve des programmes aussi bons dans mon courrier.

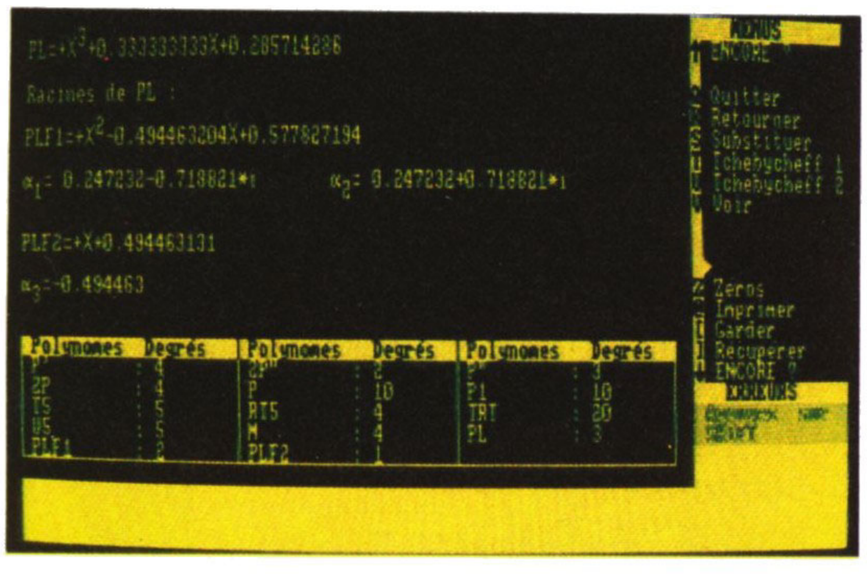
EQUATIONS ET POLYNOMES, de Pilat, 250 Francs

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES

Nous quittons ici le domaine de l'éducatif pur et dur, pour passer aux jeux éducatifs, appelés à vous distraire tout en vous vous faisant découvrir certaines notions. Voici quatre petits programmes, écrits en Turbo Pascal, et donc limités aux possesseurs d'un CPC 6128 ou d'un 464 avec 64 Ko ram d'extension (et CP/M+). Tous basés sur les maths, ils conviendront aux élèves à partir de la cinquième.
Tout d'abord, des jeux de cartes permettent de découvrir certaines notions géométriques tout en s'amusant : translation, symétrie par rapport à un point ou à un axe, etc. Découverte également des notions de plan et d'espace. Autre "classique" des amoureux de maths, le problème des déplacements d'une pièce sur l'échiquier. Comment placer huit reines sur un échiquier sans qu'aucune d'elles ne puissent se capturer ? Un problème qui ne ménagera pas vos neurones. Troisième programme, le coloriage en un minimum de couleurs d'un réseau de sphères, sachant que deux sphères jointes doivent être de couleurs différentes. Assez facile, mais cela intéressera les plus jeunes. Enfin, le clou du logiciel, c'est le pavage. A partir d'une reproduction géométrique, vous traçez une figure qui sera reproduite par symétrie sur tout l'écran. Amusant et basé sur les travaux du célèbre mathématicien ESCHER.



CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES, de Pilat, 250 Francs



E

CINQ SOFTS SUR LE DOS !

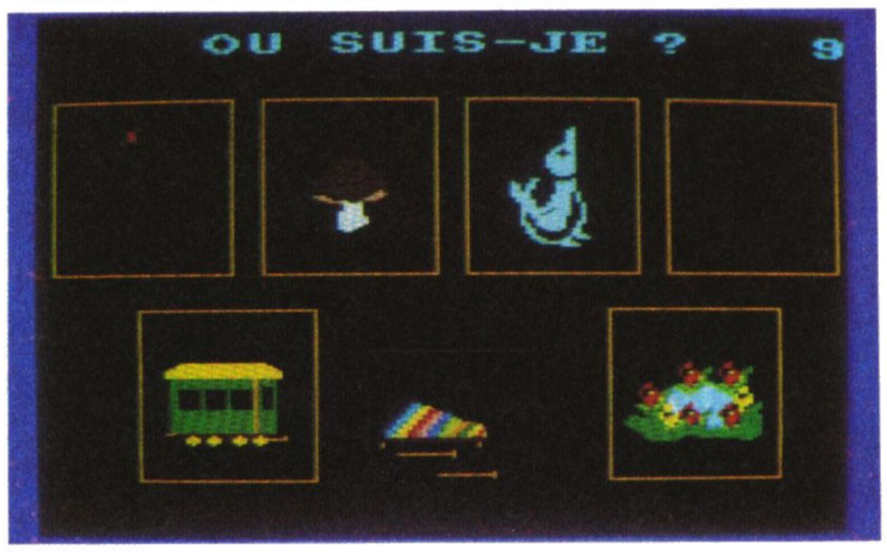


Les logiciels éducatifs de CARRAZ Editions sont bien connus pour leur qualité tant au plan pédagogique pur qu'au plan de la présentation sophistiquée des logiciels. CARRAZ Editions a maintenant l'intention de développer en priorité sur CPC. La preuve : ce SAC A DOS. Oui, j'ai bien dit, sac à dos. Intriguant, n'est-ce pas ?

Allez donc faire un tour chez votre revendeur habituel. Au milieu des traditionnelles disquettes trois pouces, vous allez découvrir un tas de jolis sacs à dos, très mignons. Ils plairont à votre petite soeur. Et, oh surprise, à l'intérieur du sac, il y a (quand même) une disquette trois pouces. Et comme on ne fait pas les choses à moitié chez CARRAZ Editions, il n'y a pas moins de cinq programmes éducatifs différents sur la disquette. Mais avant de les examiner plus en détails, précisons que ces logiciels s'adressent aux petits de trois à sept ans.

Le premier programme, **LABYRINTHE,** est peut-être le moins intéressant des cinq. Un labyrinthe très simple, que l'enfant doit parcourir, s'affiche à l'écran. Passons rapidement et examinons la suite, nettement plus attirante.

ASSOCIE. Ah, les choses sérieuses (mais amusantes aussi) commencent. Des vignettes apparaissent à l'écran, représentant divers objets familiers : peigne, assiette, pain, etc. L'enfant doit associer deux à deux les objets appartenant à une même famille. Par exemple, une chaussure et un pantalon. Un exercice loin d'être évident pour les enfants. d'autant que la difficulté est paramètrable. Enfin, remarquons avec plaisir que les graphismes sont très soignés.



L'ABC des Petits, le troisième programme, est l'exemple même du logiciel ambitieux qui ne tient pas toutes ses promesses. Comme son nom l'indique, le programme tend à faire découvrir quelques lettres à l'aide de beaux dessins. Concrètement, voici la démarche : un dessin s'affiche, nous avons choisi l'avion. L'enfant doit alors recopier le nom. S'il se trompe, un vilain couinement du haut-parleur lui indiquera son erreur. Un programme amusant et bien fait, mais qui ne bouleversera sûrement pas les méthodes d'apprentissage de la lecture. Voyons plutôt cela comme un excellent logiciel d'entraînement pour les enfants ayant découvert les lettres à l'école.

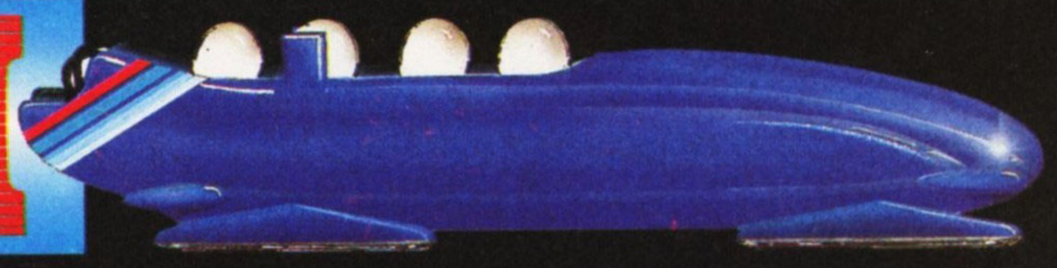
L'INTRUS est un programme de qualité. L'enfant devra rechercher un intrus parmi quatre vignettes graphiques. Ainsi, entre pantalon, chemise, bonnet et ciseaux, ce sont bien sûr les ciseaux qu'il faut sélectionner ; le temps de réflexion est paramètrable, de même que le nombre d'épreuves. Un très bon programme qui aiguise l'esprit de réflexion des plus jeunes.

MEMORISE affiche plusieurs dessins, qu'il s'agit ensuite de replacer au bon endroit. Le programme jouit lui aussi de graphismes magnifiques et est entièrement paramètrable. Son intérêt, même s'il est un peu limité, est évident pour le développement de la mémoire.

Un excellent ensemble que ce SAC A DOS, qui réunit des logiciels tous très bien faits à la présentation très soignée susceptible de plaire aux petits. Ils s'amuseront tout en travaillant et passeront volontiers des heures sur chaque programme. Espérons que Carraz Editions continue à nous proposer régulièrement des programmes de cette qualité, on en redemande. Un cadeau idéal pour votre petit dernier ou votre plus jeune frère.

SAC A DOS édité par Carraz Editions,
290 F disk et K7.

BOBSLEIGH



La dernière folie sportive



Disponible sur Amstrad CPC – Commodore – Spectrum
BOBSLEIGH – Une simulation spectaculaire d'un des sports les plus dangereux des Jeux Olympiques d'Hiver.
Entraînez votre équipe, peaufinez les réglages de votre bob et lancez-vous sur la piste pour un parcours sans faute.
Améliorez vos temps sur les différents parcours en recherchant les trajectoires optimales pour prendre de plus en plus de vitesse et vous finirez par vous qualifier pour l'épreuve ultime – les Jeux Olympiques d'Hiver.
Rejoignez l'équipe olympique et partez à la conquête de la médaille d'or.





Au-delà de la technologie de nos jours

ATF



En avance sur la technique moderne ..... ATF l'avion de chasse tactique perfectionné de Lockheed.
Montez à bord de l'avion du siècle et engagez-vous sur le territoire ennemi.
Attaquez ou éludez les forces ennemies en rasant le terrain en relief tridimensionnel.
Engagez les systèmes perfectionnés à bord, préparez votre stratégie et rompez l'équilibre des forces à votre avantage.
ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeux tridimensionnels et de la stratégie militaire, lançant un défi sans parallèle.
Etes-vous prêt? VOUS avez été choisi pour faire voler un ATF.





DIGITAL INTEGRATION

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 57 12. FAX: 93 42 51 12.

le bac en poche...



Ah le bac, toute ma jeunesse. L'angoisse du candidat devant le prof d'anglais... Ah, le bac, un proche avenir, non ? Après tout, même si vous n'avez que 14 ou 15 ans et que vous êtes en troisième ou en seconde, l'épreuve se profile à l'horizon, pas vrai ? Par ailleurs, si vous êtes en terminale cette année, vous devez commencer à vous en préoccuper sérieux ces jours-ci. Si je me rappelle bien mes vertes années, après tout pas si éloignées que cela, en janvier on commence à bachoter. Alors aujourd'hui, j'ai une méthode de révision originale à vous proposer.

Voici donc PLAY BAC, l'adaptation logicielle du jeu de plateau du même nom. Ce dernier, lui-même dérivé du célèbrissime Trivial Pursuit, est un jeu de questions portant sur le programme du baccalauréat dans quatre domaines : Histoire, Géographie, Anglais et Philosophie. L'ambition du jeu est double : si vous êtes candidat bachelier, vous pouvez réviser vos sujets en vous amusant. Et si vous êtes déjà bachelier et que les années ont passé depuis votre diplôme, vous pouvez voir si vous auriez encore le bac aujourd'hui... Dur, dur. Un conseil : jouez avec vos parents. Ainsi, ils auront peut-être plus de mal à vous engueuler si vous vous plantez le jour de l'examen...

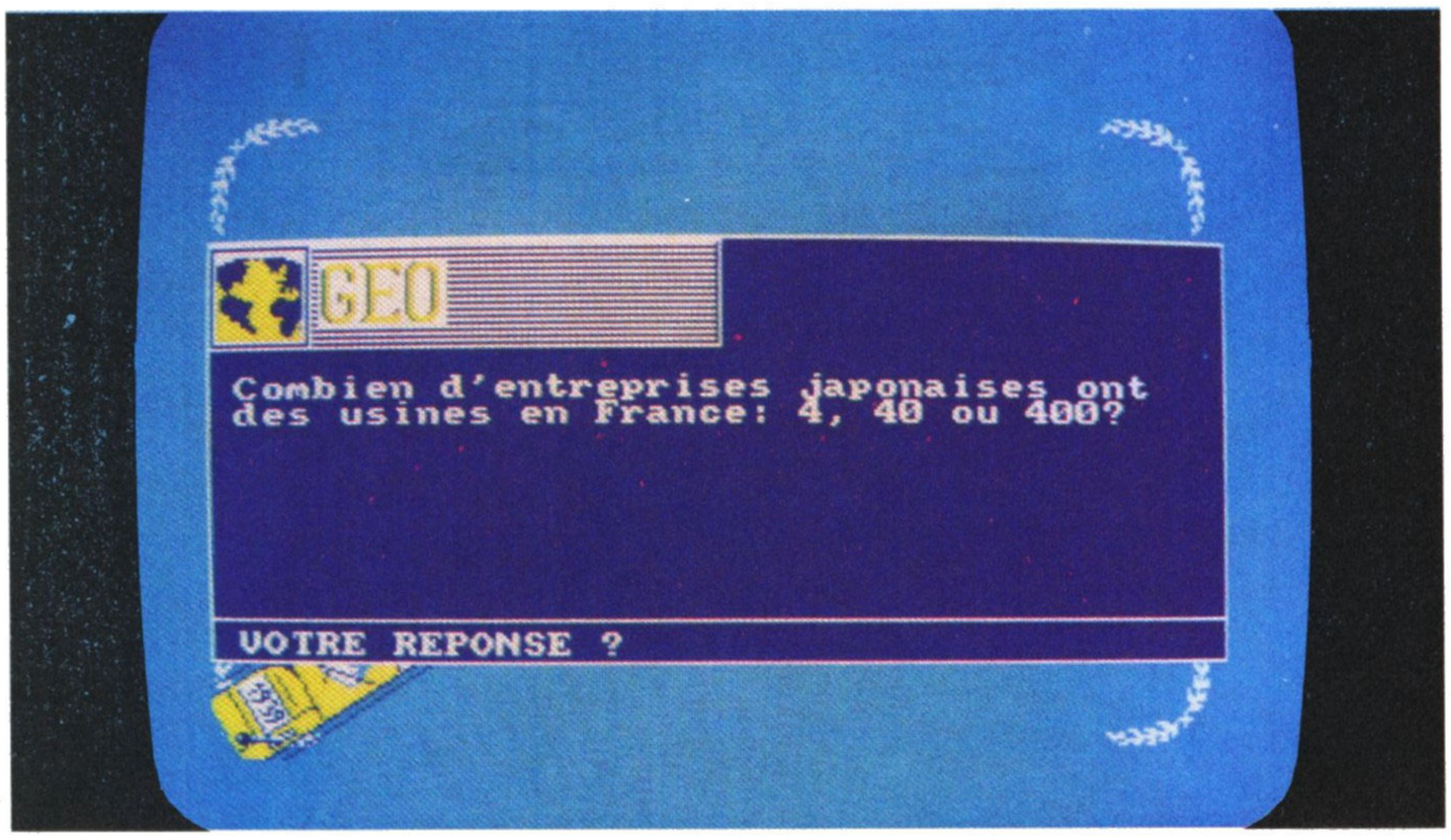
L'écran représente une partie du plateau de jeu, sur lequel vous progressez grâce à des jets de dés. Le but du jeu, puisque jeu il y a, est d'arriver le premier à la case centrale où vous devrez répondre à quatre questions pour "réussir" l'examen. Suivant la case où le hasard vous mène, vous devez plancher sur tel ou tel sujet. C'est là où, à mon humble avis, le bât blesse quelque peu. Pourquoi ? Par exemple, les questions de philo consistent la plupart du temps à retrouver l'auteur d'une citation. Je ne sais ce qu'en aurait pensé feu mon prof de philo, pour ma part je ne pense pas qu'il s'agisse d'une révision extraordinaire pour la préparation d'une dissertation au bac. Enfin bon, il est vrai que je ne vois pas quel logiciel pourrait vous entraîner à ce genre d'exercice...

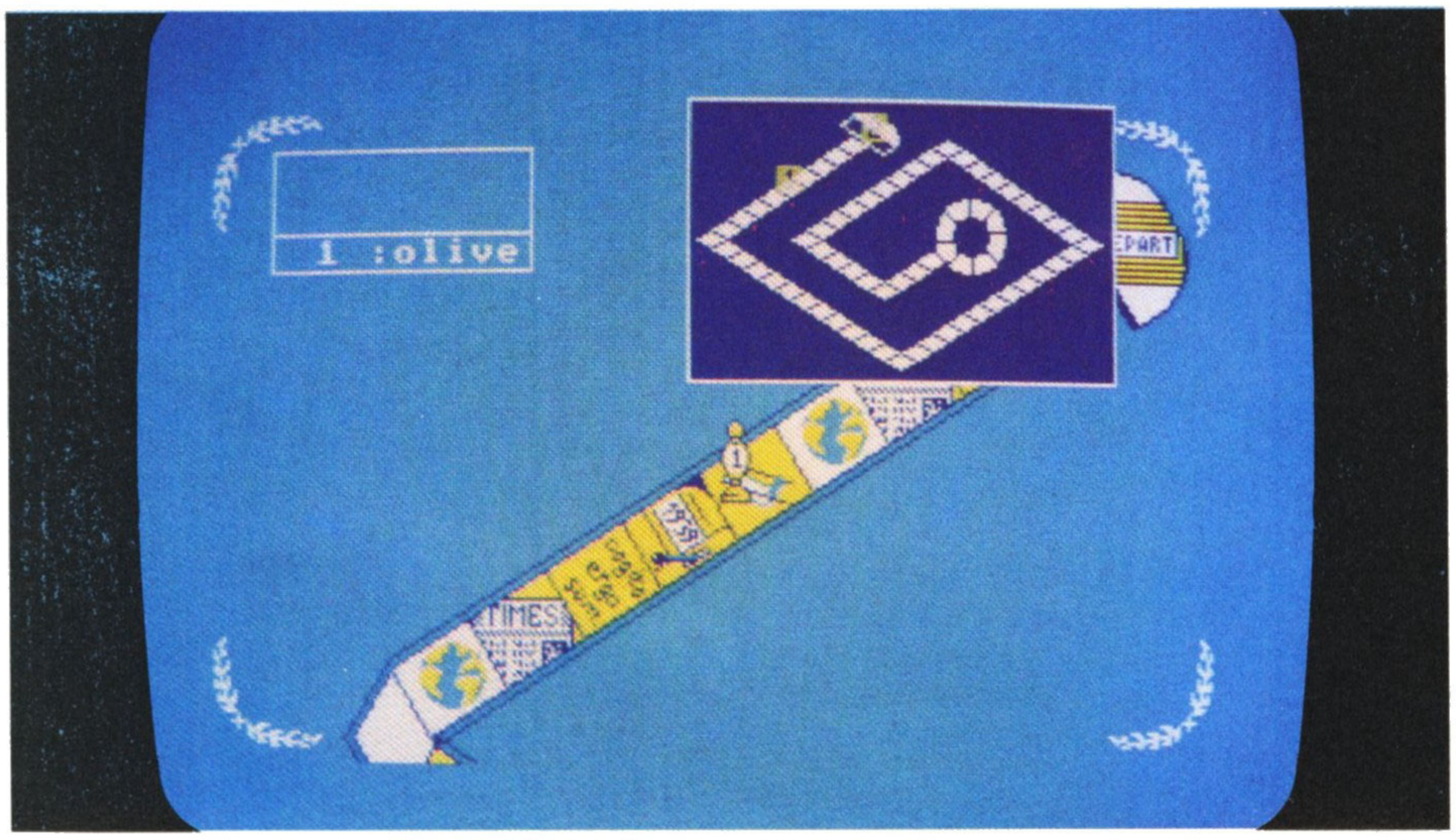
Les questions relatives aux autres matières sont plus traditionnelles : mini version ou mini thème en anglais, par exemple : traduire le mot PLAYBAC. Bien entendu, l'ordinateur ne possède pas d'analyseur de syntaxe. Pour traduire "PLAYBAC", vous eussiez pu répondre post-synchronisation, doublage, etc. La place mémoire nécessaire à l'ordinateur pour stocker les réponses aurait nécessité quelques milliards de Ko. D'autant qu'il y a plus de 2000 questions stockées dans le programme. Une autre émarche, plus réaliste, a été adoptée par les auteurs : le programme affiche la bonne réponse, à vous ensuite de déclarer si votre réponse était juste ou non. Evidemment, si vous jouez à plusieurs, les adversaires servent de juges. Tout seul, à votre bonne foi de décider.

Les questions d'histoire et de géographie sont très classiques. Quand le Général de Gaulle est-il mort ? Non, non, n'insistez pas, je ne vous donnerai pas la bonne réponse... Géographie : Quelle est la capitale du Népal ? Certains anciens de ma génération n'auront pas de mal à répondre. A une certaine époque, en effet, aujourd'hui révolue, tous les chemins menaient à katmandou. Bien entendu, le système des réponses est le même que précédemment.

Au total, un logiciel qui se situe à mi-chemin entre l'éducatif pur et le jeu de société à jouer en famille. S'il convient parfaitement à cette deuxième utilisation, il ne faut en attendre monts et merveilles pour le bac. Ou plutôt, il ne faut pas croire que jouer à PLAYBAC vous donnera l'acquis culturel nécessaire à l'examen. Mais PLAYBAC peut être un délassement agréable, entre deux séances de bachotage intensives, et utile, puisqu'il vous maintient dans le contexte des épreuves à venir. Un programme bien réalisé qui plus est, disposant de graphismes sympathiques et d'un affichage clair. Allez, c'est pas tout ça, les jeunes, au boulot !!!

Olivier Fontenay





PLAY BAC édité par MICROIDS.
Disk CPC : 250 F TTC,
PC : 290 F TTC.



La valise en plastique

Che matin, notre femme de ménache, elle m'a dit "Tiens, Monchieur Fontenay, y a une valiche en plachtiche qu'elle est arrivée pour vous. Qué moi, yé préfère le carton, mais ch'est pas grave, yé vous la donne quand même, parche qu'elle est chuper". Et de prendre la valise...

Préparation à la 6e édité par HATIER
Prix : 470 F TTC

...Pour constater que, une fois de plus, Hatier a bien fait les choses. Plus qu'un simple logiciel, cette valise, judicieusement intitulée "Préparation à la sixième", est en effet un ensemble fort complet. Version moderne des classiques devoirs de vacances, destinée aux élèves de septième qui passent de justesse en sixième, cette valise peut aussi servir de soutien aux élèves actuellement en sixième et qui connaîtraient des difficultés.

Quatre livres, trois logiciels et une cassette audio sont proposés aux acheteurs. Et en plus, la valise transparente (avec bandoulière, s'il vous plaît), fera un cartable du plus bel effet dans la cour de récré.

Puisque nous sommes dans un journal d'informatique, commençons, à tout seigneur tout honneur, par les logiciels. Fournis indifféremment en cassette ou en disquette, ils sont au nombre de trois. Le premier, BILAN DES ACQUIS traite six thèmes. Comme son nom l'indique, le programme vérifie le niveau de vos connaissances en orthographe, grammaire, vocabulaire, calcul... Chaque thème propose 10 exercices de difficultés croissantes. Un total de 600 questions permet -aux parents ou aux enfants- une bonne évaluation du niveau de chacun.

LOGIQUE ET METHODE, le deuxième programme, contient quinze problèmes classiques. Un énoncé apparaît à l'écran : "Pierre paye 50 F, Robert 26 F. Sachant que l'objet coûte 390 f, Philippe paiera la différence." L'enfant va alors devoir répondre à différentes questions. Par exemple "Combien Pierre a-t-il dépensé ?".

L'ensemble est progressif et entraîne à la lecture attentive et à la réflexion. Qui plus est, la présentation et les bruitages sont sympathiques.

Enfin, BLOC-NOTE, a pour but de servir de répertoire, les enfants pouvant y noter leurs progressions, leurs difficultés ou le vocabulaire qu'ils viennent de découvrir. Ceci est la théorie. Mais à mon humble avis, et connaissant nos chers bambins, le programme ne servira pas souvent malgré son excellente réalisation technique. Voilà pour les logiciels présents dans la valise.

Quatre livrets pédagogiques sont également fournis. De fort bonne facture, ils font tous partie d'une collection habituellement vendue en librairie. Chacun de ces livres complète le logiciel correspondant, cela en orthographe, conjugaison, calcul et dictées. Ces livres, comportant rappels de cours et exercices, sont très bien faits et eux aussi très attrayants.

Enfin, il faut noter la présence d'une cassette audio sur laquelle une quinzaine de dictées ont été enregistrées par un instituteur de CM2. C'est peut-être pas la joie de faire et refaire et refaire encore des dictées, mais croyez-moi c'est le seul moyen de progresser en orthographe.

Et une fois tout cela digéré, vous aurez sûrement envie de vous détendre un peu. Eh bien, réjouissons-nous, Hatier a également pensé à nos moments de loisir, en fournissant, en cadeau, un roman d'aventure dans sa valise. Et pas n'importe quel roman, s'il vous plaît. Un roman des célèbres Boileau-Narcejac, "Une Etrange Disparition", dans la collection Les Maîtres de L'Aventure. A lire pendant la récré ou en cachette pendant les cours. Un excellent ensemble, qui pourra servir de base à vos révisions de vacances ou tout simplement de soutien à votre travail régulier. A noter que le prix, 470 Francs, est très raisonnable eut égard aux nombreux éléments fournis.

DOCUMENTATION POIDS LOURD !!!



Avis à tous les Amstradiens, qu'ils soient programmeurs fous (Salut Denis !), amoureux de graphismes bien léchés (Ca va, Robby ?) ou simples fanas de jeux (bonjour à tous) : ce livre est fait pour vous ! Tout, je dis bien TOUT ce que vous devez savoir sur votre bon vieux CPC se trouve dans ce classeur d'enfer. D'ailleurs, y'a qu'à voir son poids et son volume impressionnant pour s'en apercevoir : ça tient la route et ça risque aussi de vous faire passer quelques nuits blanches devant votre clavier.

Je vais commencer tout de suite par les reproches, on sera débarrassé. Il n'y a qu'une seule chose à redire à ce somptueux classeur : son prix, 440 Francs. Evidemment, vu la masse d'informations fournie et comparé aux autres livres techniques sur CPC, le prix n'est pas trop choquant. En fait, l'ensemble des livres pour CPC me semble trop cher. D'ailleurs, j'entame à partir de dorénavant et jusqu'à une date indéterminée, une croisade solitaire contre le prix abusif des bouquins d'informatique. Bien. Fin du paragraphe du héros solitaire combattant un monde injuste. Retour au livre.

L'EXPLOITATION EN 11 CHAPITRES

Le classeur s'appelle COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128. Ouf. Apprenez le titre par coeur, il est hors de question que je l'écrive encore une fois dans mon article, il prend franchement trop de place !

Ceci étant dit, venons-en au contenu du classeur proprement dit. 11 chapitres s'offrent à vous. Tout ce qui peut concerner un CPC de près ou de loin est présent dans cet ouvrage : cela va de l'architecture interne des CPC au BASIC, en passant par le langage machine, le logo, les processeurs sonores et graphiques, la gestion des périphériques et même, la création de circuits électroniques additionnels pour votre bécane.

Les auteurs ont réussi l'exploit de s'adresser aussi bien aux néophytes qu'aux amateurs éclairés : chaque chapitre comporte une partie initiation et une partie programmation avancée. Nous avons tout particulièrement apprécié l'initiation très complète au CP/M 2.2 et autre CP/M + (ou 3.0 pour les puristes). La littérature dans ce domaine brille surtout par son inconsistance, à commencer par les manuels fournis avec les CPC. Enfin, il faut surtout remarquer l'effort particulier qui a été fait pour tenter d'éclaircir les mystères du langage machine.

Nombre d'entre vous, pourtant possesseurs d'un CPC depuis quelques lustres ou plus, rechignez en effet à abandonner votre cher Basic, alléguant je ne sais quelle complexité supposée du langage machine Z80. Cette lâche attitude doit être dénoncée : sachez qu'il n'existe aucun microprocesseur aussi facile à programmer et offrant de telles capacités. Il suffit pour s'y mettre, de posséder un bon guide. Le classeur COMMENT EXPLOITER etc. remplira très bien ce rôle. La démarche adoptée est là aussi très intéressante : l'initiation est très claire et très progressive, mais le livre va bien au delà ! Sitôt vos premiers pas au royaume des mnémoniques machines, les programmeurs vous proposent de nombreux listings en assembleur prêts à l'emploi. Et contrairement à ce que l'on trouve dans beaucoup d'ouvrages de ce type, les programmes sont réellement élaborés : compacteur d'images écran, gestion du processeur sonore et de ses importantes ressources (un domaine trop longtemps négligé par les éditeurs). Quelle meilleure manière, en effet, d'apprendre un langage que d'analyser des listings déjà écrits ? Et si ces programmes sont excellents, ça ne gâte rien, pas vrai ?

J'ACHETE !

Un livre, (non, un classeur !) très complet, qui représente une somme d'informations unique en son genre pour tout amoureux du CPC. C'est tout à fait le genre de bouquin qu'il vous faut pour avoir envie d'aller plus loin et d'améliorer votre technique de programmation et vos connaissances concernant la machine. Et régulièrement, WEKA proposera des mises à jour, à raison de 150 F les 150 pages (environ). A vous d'intercaler les feuilles dans le classeur. C'est d'ailleurs pour cette raison que ce format a été retenu au dépend d'un livre classique : les mises à jour sont faciles. Le classeur Weka, c'est LE livre des CPC, non pas définitif mais évolutif, et il renvoie à la préhistoire informatique les "bibles" et autres "clefs" déjà connues !

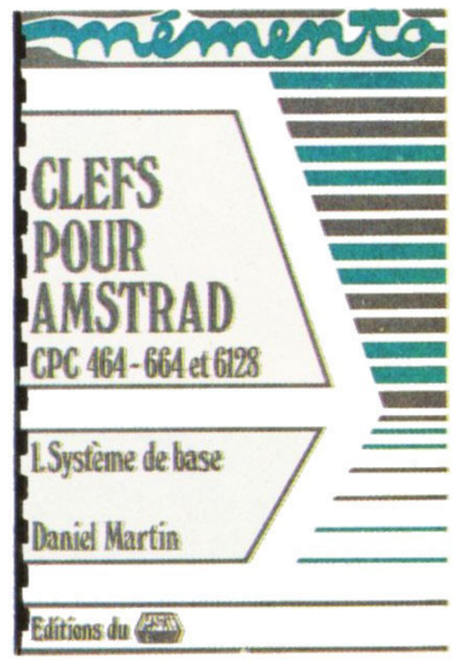


Olivier Fontenay

Pour ceux qui seraient en mal de doc pour leur CPC, voici un tour d'horizon des meilleurs bouquins disponibles pour se perfectionner. Si vous désirez juste apprendre le basic, voici un conseil (gratuit) : tapez les listings du mag, et essayez de comprendre comment ils sont construits en vous référant à votre manuel. C'est la meilleure méthode pour y arriver : tous les informaticiens d'ici ont commençé comme ça.

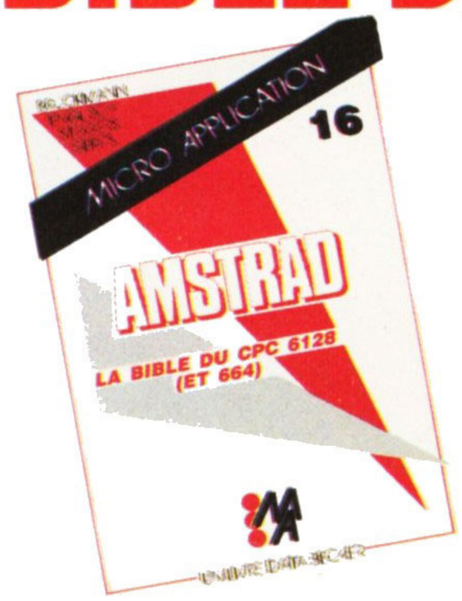


CLEFS POUR CPC



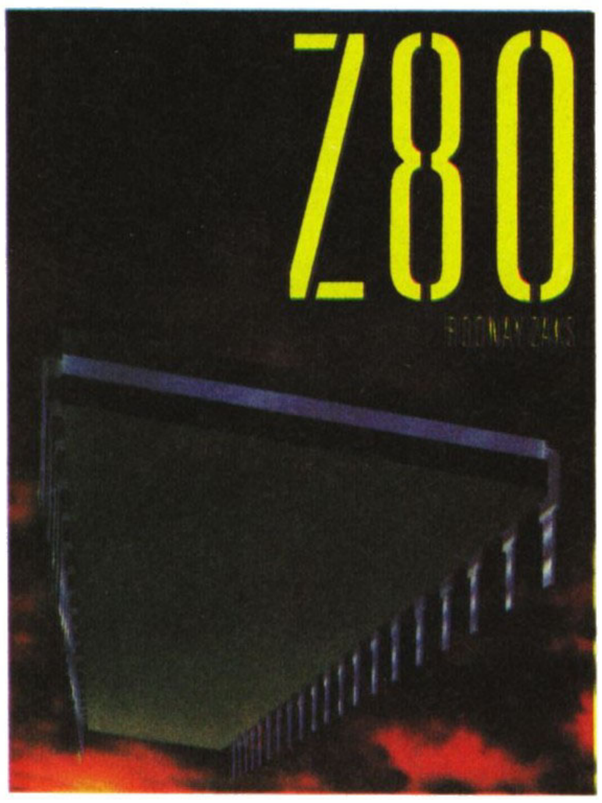
CLEFS POUR CPC est un must, simplement parce que le livre progresse avec vous et s'adresse donc aussi bien aux novices (PRINT "Bonjour") qu'aux chevronnés (POKE &00,&F8 : POKE &01,&BF (les vrais connaisseurs apprécieront ces deux pokes)). Le livre résume rapidement les fonctions basic puis s'attaque aux instructions du Z80 et au langage machine. Tous les vecteurs basic qui peuvent être appelés en assembleur sont ensuite passés en revue. Et le bouquin précise, pour chaque routine, les conditions d'entrée et les registres de sortie : très facile à utiliser. Viennent ensuite quelques trucs qui permettent de se dépatouiller de certains problèmes comme on en rencontre en assembleur. Et d'après les programmeurs du journal, c'est le moins buggé de tous les livres disponibles sur le marché (dixit Sined Le Barbare. J'avais promis de ne pas le citer, mais tant pis...).
CLEFS POUR CPC, de PSI, 140 francs

LA BIBLE DES 464 - 6128



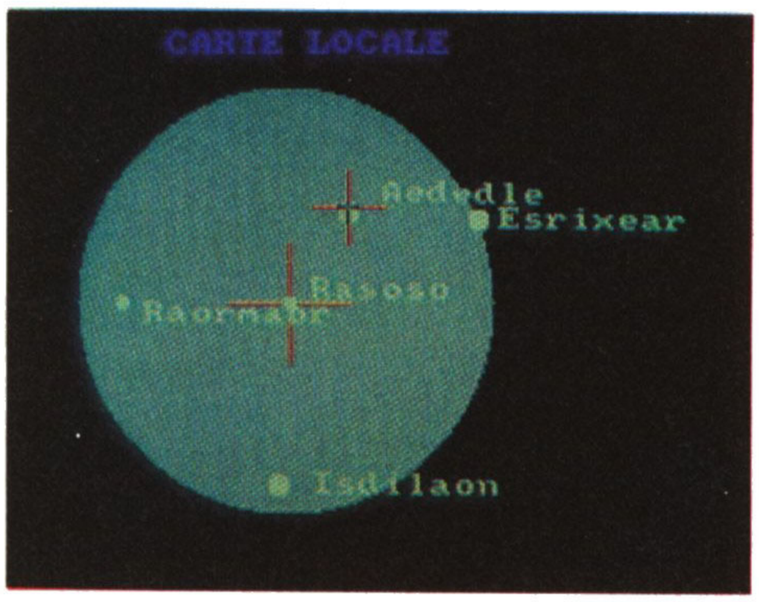
Il s'agit en fait de deux bouquins différents, chacun correspondant à un CPC. Deux ouvrages de haut niveau, à déconseiller aux débutants. Principal atout : la liste des points d'entrée en ROM qui permet aux programmeurs avertis de la désassembler celle-ci pour voir comment le Basic a été progammé et de détourner ainsi des routines. Inconvénient majeur : les registres d'entrée et de sortie ne sont pas indiqués. Deux excellents bouquins pour les ceusses qui causent au moins un peu l'assembleur.
LA BIBLE..., de Micro-Application, 199 Francs

PROGRAMMATION DU Z80



Indispensable aux pros du CPC. Tout l'assembleur Z80 vous sera expliqué avec une clarté déconcertante. Je ne rigole pas : c'est grâce à ce bouquin que j'ai appris à causer (un peu) dans la langue de mon microprocesseur préféré. Et avec moi, y avait du boulot ! C'est très embêtant à lire, faut s'accrocher, mais les résultats sont à la hauteur. Je le conseille à tous, surtout aux nuls, aux génies, aux moyens, aux débutants, aux fous, aux bofs, aux je-sais-pas-comment-ça-marche, à ma soeur, au rédac-chef, à la femme de ménache, au barbare, au professeur Abondos, à la main de ma soeur dans la culotte du zouave, à Hebdogiciel, aux possesseurs de CRAY XP, bientôt les vacances, aux curés de campagne, à mon neveu qui a huit jours, encore une demi-page à remplir, ça va être dur, aux gras-du-bide, à Robby, à Amstrad PC Mag. Mais qu'est-ce que je raconte ? Bref. Un bon livre.
Z80, de Rodnay Zaks, édité par Sybex, 198 francs.

COMMENT EXPLOITER AU MAXIMUM LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES CAPACITES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464/664/6128
Editions WEKA, 440 F.
Par correspondance.
12 cours ST Eloi
75 012 PARIS.



ET DIEU CREA L'ELITE...

Temps universel : ??????
Planète : Paradis

...Dieu était de bonne humeur ce jour-là. Et régulièrement, quand Il est de bonne humeur, Dieu aide un humain. Ainsi Beethoven, Dvorak et quelques autres avaient, sans le savoir, bénéficié de l'aide divine. Dieu consulta sa montre stellaire et constata que sur terre, nous étions en 1984. "Ce coup-ci, dit-Il, Il me faut quelque chose de plus moderne. Un informaticien, par exemple". Il se pencha sur Londres et repéra ceux qu'Il cherchait : deux jeunes qui parlaient de binaire, d'octets et autres notions barbares. Dieu posa, d'une main aérienne, une once d'essence divine sur la tête des jeunes Anglais. Ils entrèrent alors dans une transe mystique qui dura six jours et autant de nuits. Le septième jour, Bell et Braben, (les deux rosbifs), sortirent de leurs transes (et de leur bureau par la même occasion). Ils venaient de créer ELITE, le plus beau jeu du monde...

Temps universel : 22 Décembre 2511
Planète : LAVE

Ca y est, j'ai mon diplôme ! Moi, Oliver Jameson, je suis enfin admis comme pilote dans la guilde des négociants intergalactiques. J'ai mon propre vaisseau qui attend au spatioport et une somme de 100 au Crédit Galactique Populaire. Bien sûr, je manque d'armes pour le moment. Juste un modeste laser à pulsion, (modèle Ingram 1919 A4). Bah, je saurai vendre chèrement ma peau...

Temps universel : ??????
Planète : Walhalla

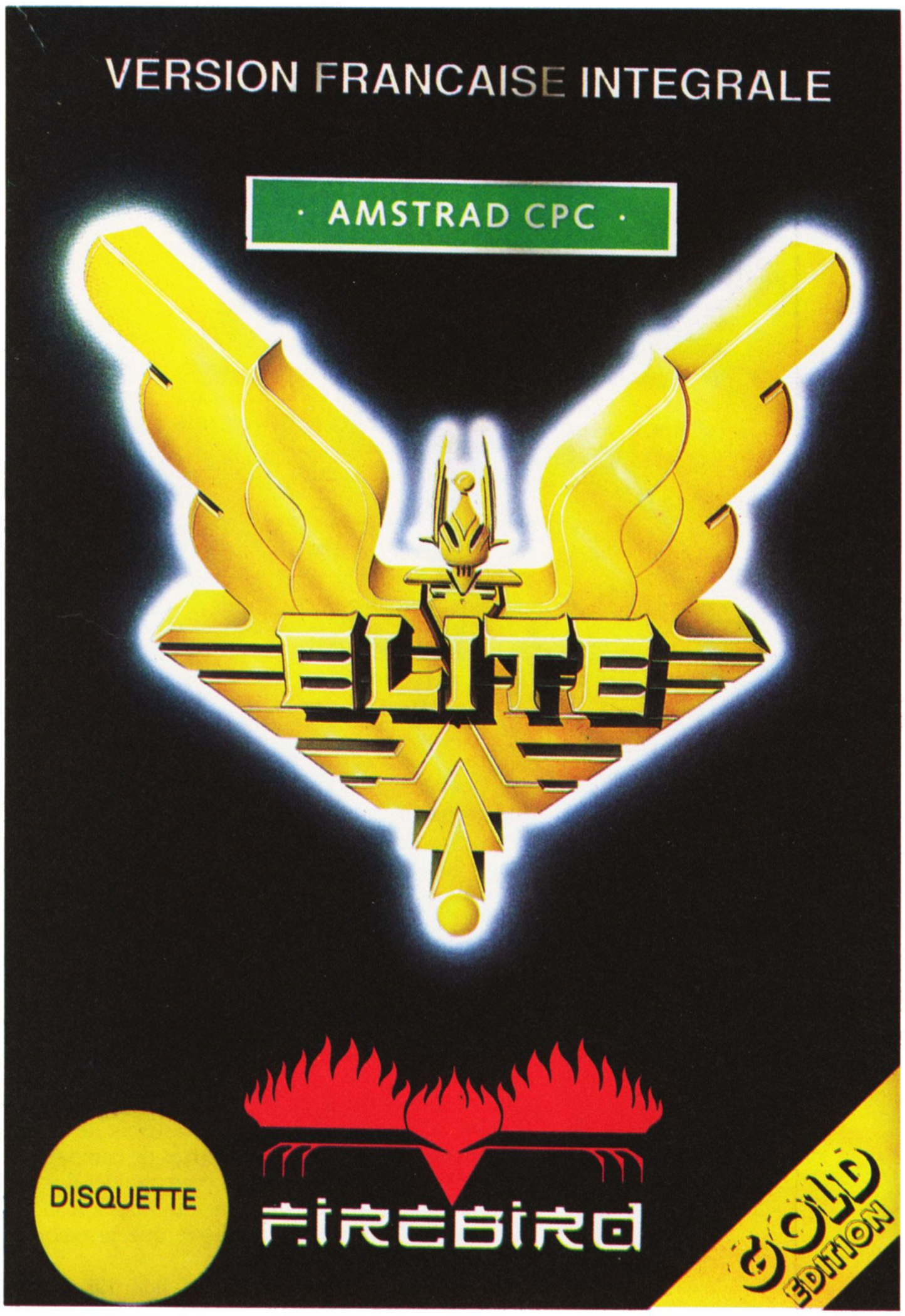
Dieu boota ELITE et Dieu dit "Cela est bon". Il se redressa et s'adressa alors à ses disciples : "ELITE est un jeu d'aventures-arcade dans l'espace, avec simulateur de vol, combat et marchandage inclus. Vous jouez le rôle d'un pilote qui désire s'enrichir. Achetez de la nourriture sur une planète agricole et revendez-la sur un monde technique, vous en tirerez un bon bénéfice. Bien sûr, la loi du marché joue et les prix sont partout différents. A vous de vous débrouiller pour faire des profits...

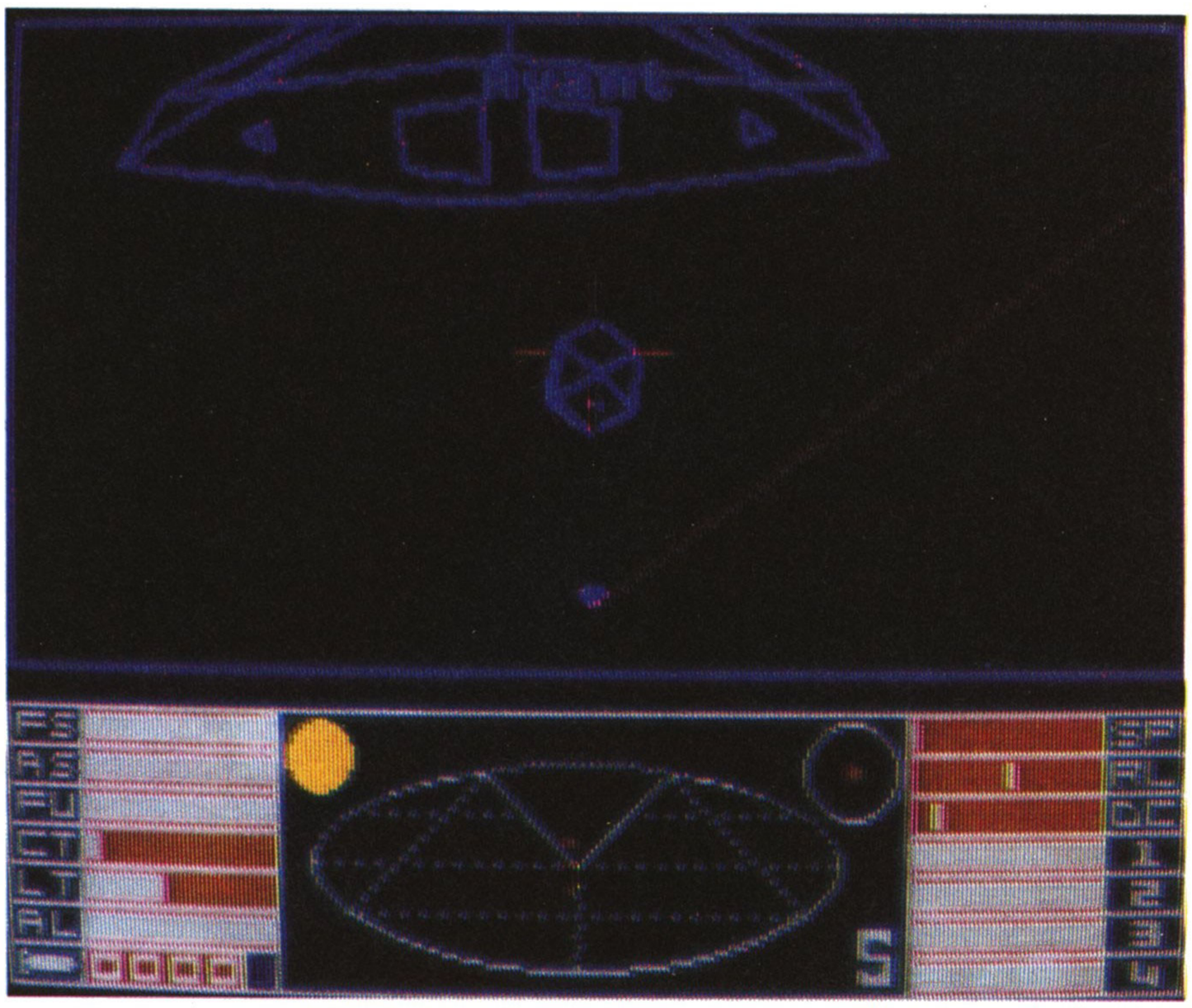
Temps universel : 22 décembre 2512
Planète : DISO

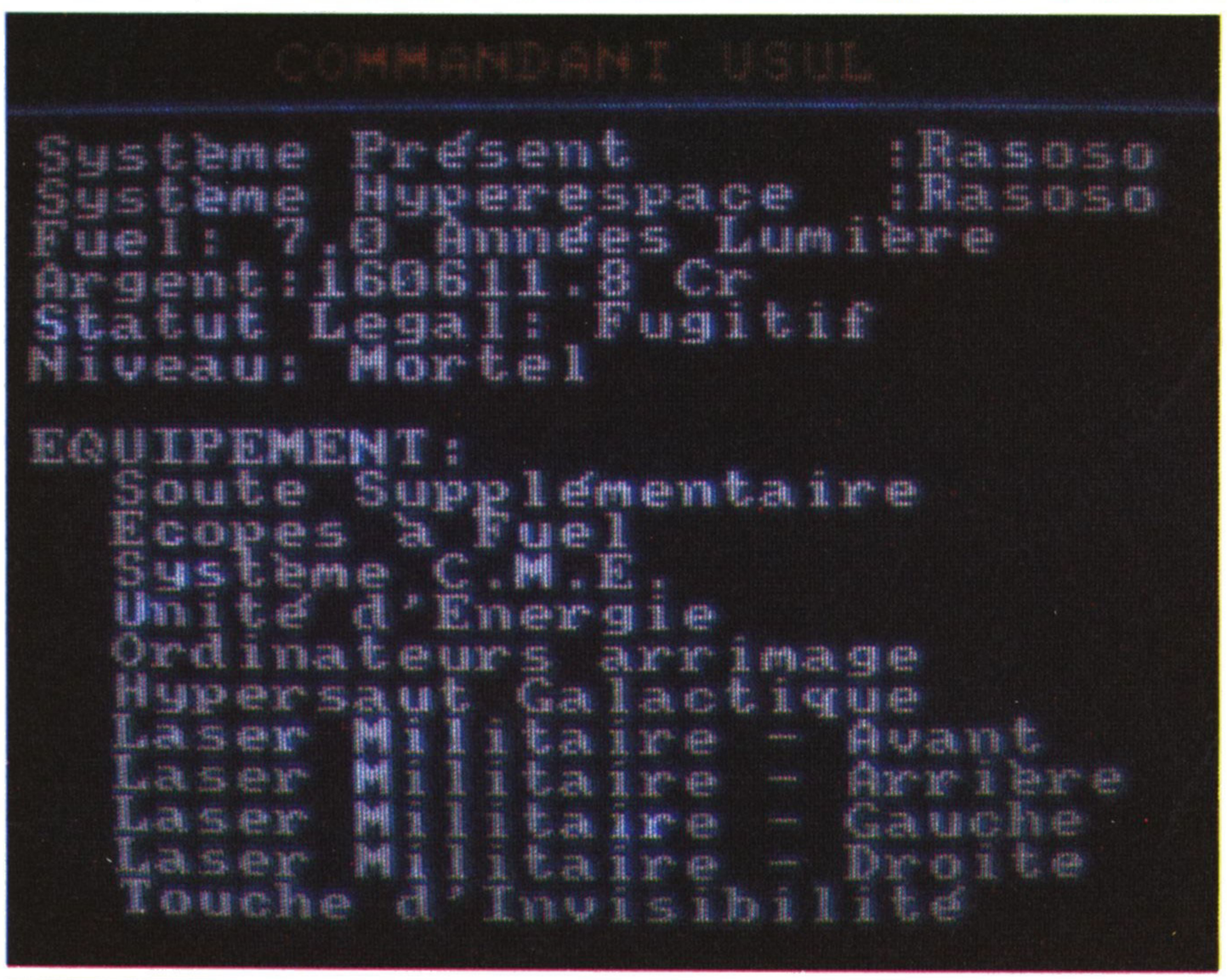
J'ai eu un accrochage avec un pirate qui en voulait à ma cargaison. J'ai fini par lui régler son compte à grands coups de Laser dans les réacteurs. Je n'arrête pas de croiser des vaisseaux de toute sorte sur ma route. Il faut dire que je suis en vue de la station orbitale Coriolis. Je vais essayer de m'y arrimer et d'y revendre ma cargaison.

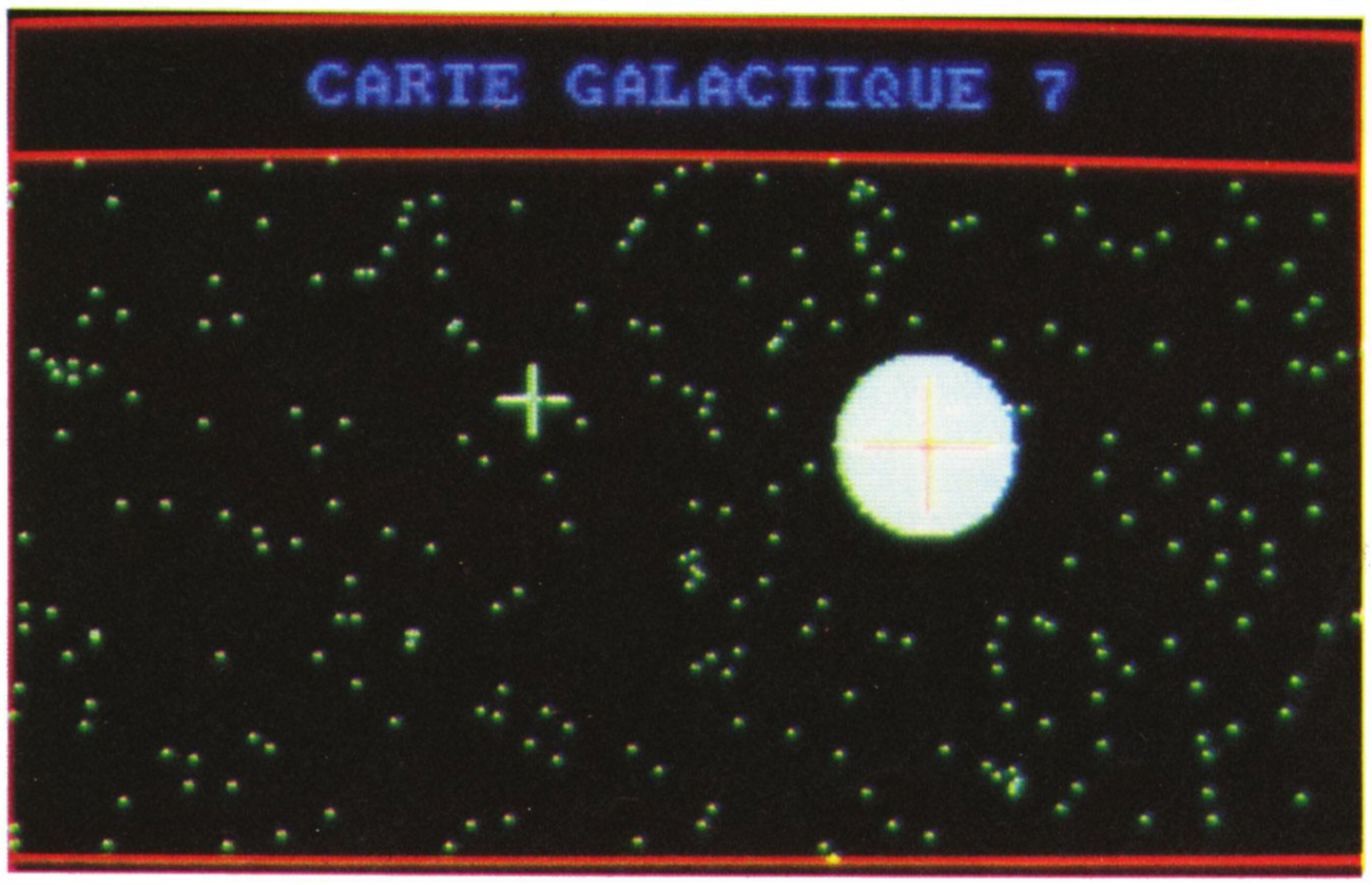
Temps universel : ????
Planète : Jardins d'Allah

Dieu appuya sur la touche pause et reprit son speech : "...Car les profits sont nécessaires à votre survie. Vous pourrez acheter un laser militaire ultra-puissant (modèle LANCE et FERMAN LF 90, 5000 crédits environ). Et puis, à vous les soutes supplémentaires, les bombes anti-matière, etc. Je vous conseille surtout l'achat d'un ordinateur d'arrimage, car l'entrée des stations Coriolis est un véritable piège qui a brisé la carrière de beaucoup d'apprentis. Achetez-le de ma part, ils me connaissent, ils vous feront un prix.









Temps universel : 22 Décembre 2513
Planète : USUL. Hôpital militaire. Bloc de réanimation.

Je suis tombé sur un vaisseau Thargoïds, et je n'ai rien pu faire. Heureusement que je venais d'acheter une capsule de secours (modèle Xee... oui, bon, on s'en fout, après tout). Je me suis éjecté et voilà. C'est grave, docteur ?

Temps universel : ????
Planète : EDEN

Dieu dit "J'aimerais bien ne plus être interrompu par certains journalistes peu respectueux. Bon. Ego te absolvo. Je reprends. Il y a tout dans Elite. Votre niveau de pilote progresse de Inoffensif (nullité absolue) à Mortel. Puis, la gloire, vous devenez ELITE. Mais ne rêvez pas ! Pour cela, il faut combattre les vaisseaux ennemis dans un jeu d'arcades spatial en trois dimensions fabuleux et faire des bénéfices dans un jeu économique extraordinaire de réalisme. Il y a tout dans ELITE. Je sais, Je me répète. Mais même Moi, Je ne suis pas encore ELITE... Elite, c'est un univers d'une richesse insondable, avec des dizaines de vaisseaux différents, des milliers de planètes et une cohérence étonnante.

Epilogue

Temps universel : 2ème moitié du XXIème siècle. Peu importe la date exacte.
Planète : Terre

Bell et Braben viennent de mourir. Pauvres, comme tous les grands génies.

Temps universel : 2ème moitié (...) et UNE seconde.
Planète : Nirvãna

Bell et Braben frappèrent timidement à la porte. Dieu se leva, donna un coup de pied à son fils et les fit s'asseoir à Sa droite.

Epilogue final

Temps universel : 22 Décembre 1987
Planète : Terre

Le journaliste conclut son article. Depuis des années, il avait acquis le niveau ELITE. Son vaisseau regorgeait de marchandises et il était riche. Mais qu'importe, tous les soirs, il repartait en exploration...

Epilogue ultime

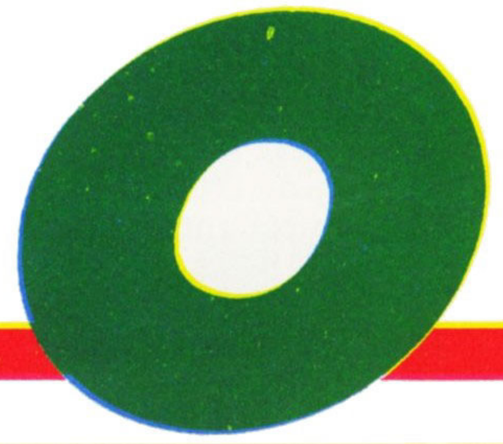
Dieu regarda sa montre et dit "Il est temps d'aller se coucher. Je vais sauvegarder mon commandant sur disquette et Je continuerai demain. Et puis, d'ici un petit milliard d'années, J'arriverai bien à passer ELITE, Moi aussi...".

Epilogue définitif (c'est le dernier, juré)

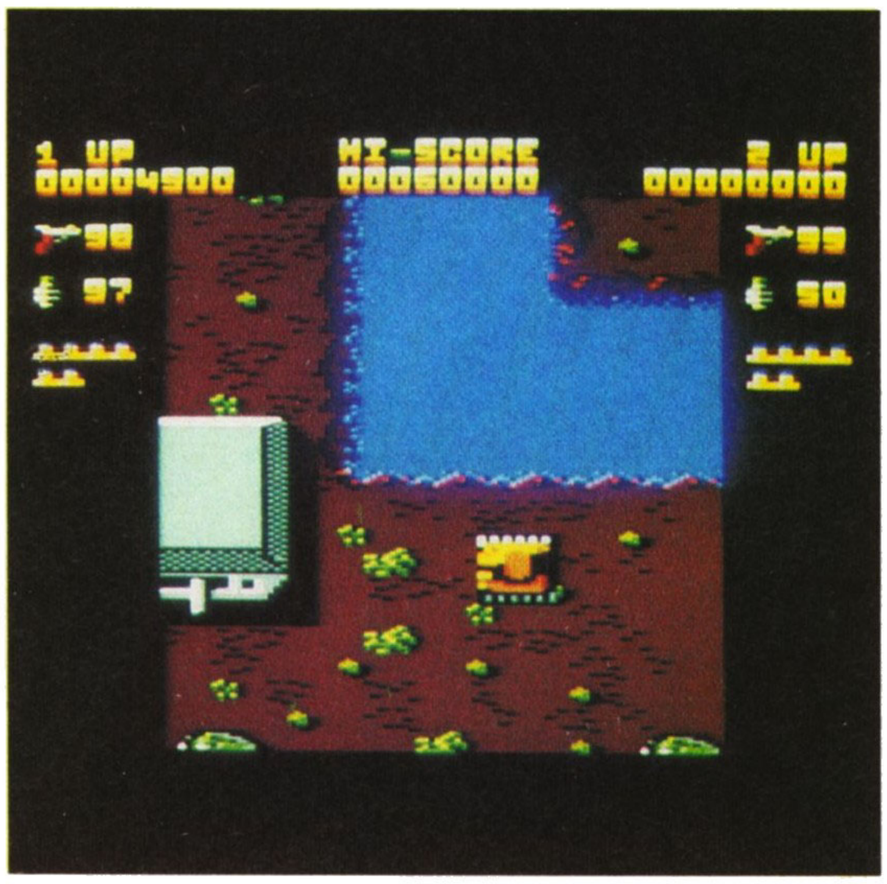
Dans un message exclusif à la petite fille de Bernadette Soubirous, Dieu dit : "Achetez ELITE ou Je relance le déluge..."

Olivier Zythoun

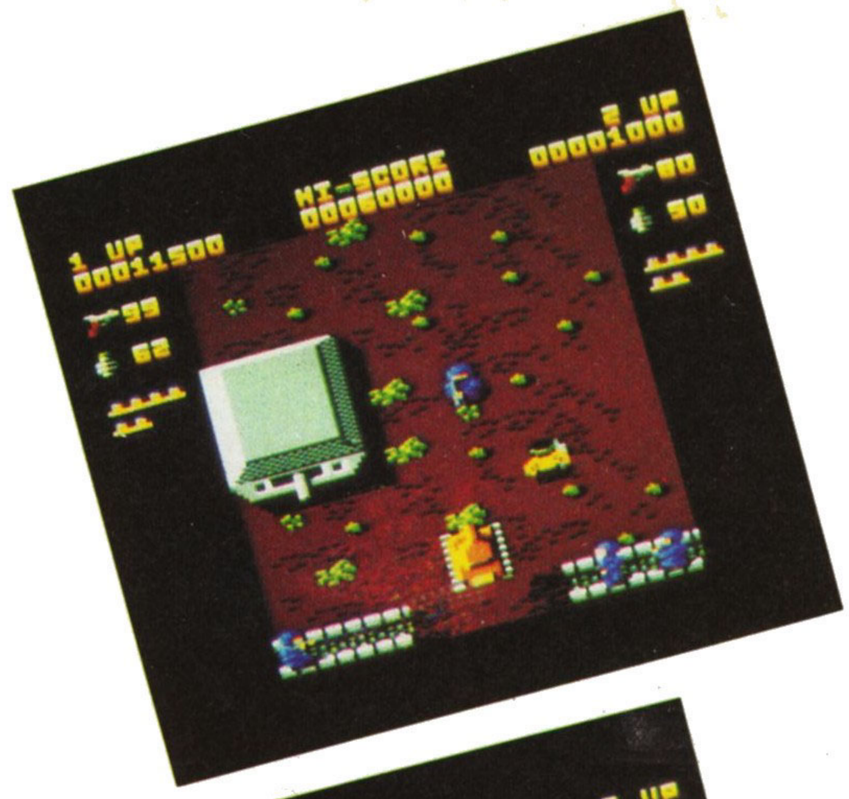
ELITE de FIREBIRD.
Disk : 195 F TTC.

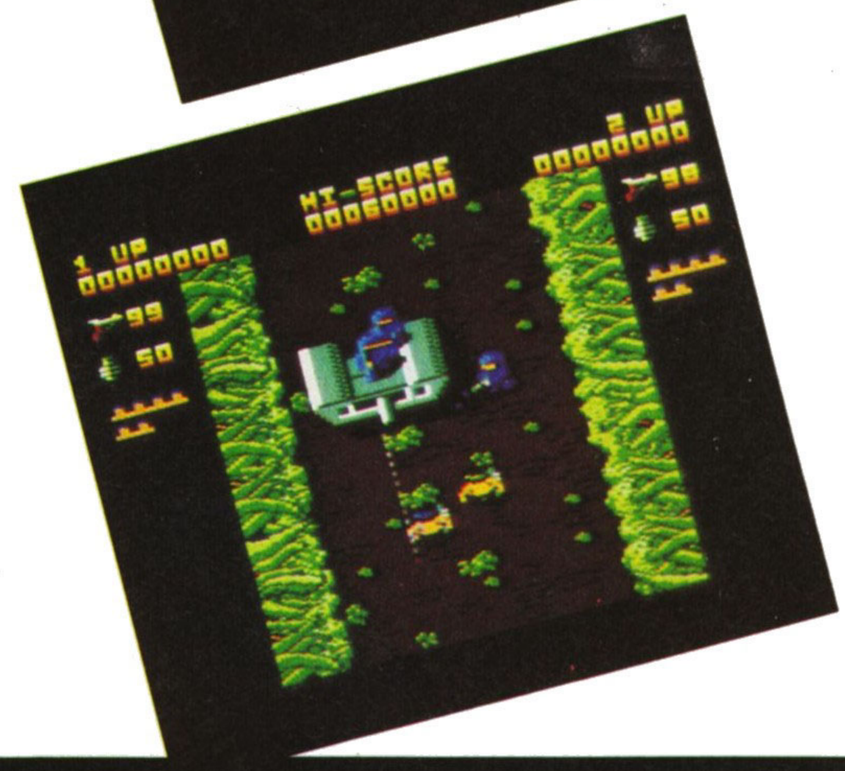


IKARI WARRIORS



Vous êtes peut-être de ceux qui utilisent leur CPC depuis à peine un mois. Après avoir déchiré fébrilement le papier-cadeau, arraché énergiquement le carton, lacéré nerveusement le plastique de protection, certains ont mis pour la première fois les mains sur cette fantastique machine à jouer qu'est le CPC.
Well, il existe des milliers de jeux pour votre bécane, chaque jour de nouveaux softs sortent de chez les éditeurs. Ça, pas de problème, si vous voulez jouer et vous éclater ; vous avez trouvé avec le CPC le partenaire idéal. Croyez-en les propos d'un vieux briscard, médaillé de la croix du joystick, chevalier de la légion logicielle : avec mon CPC, j'ai baroudé, et si j'devais le refaire j'le referais !

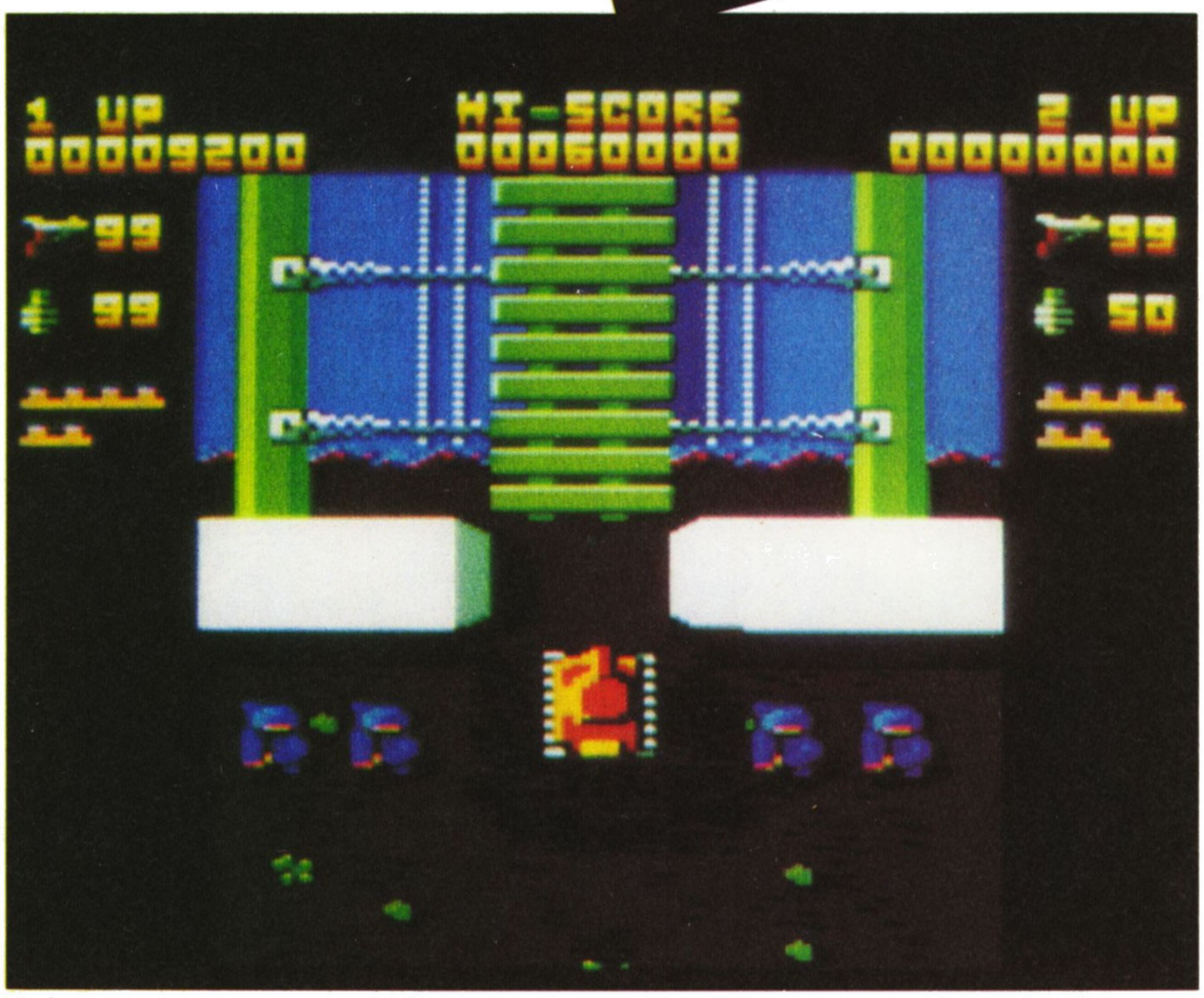




Alors voilà, si vous avez la kalashnikov facile, si vous avez vu les douze derniers RAMBO, si vous connaissez tout de la vie de Charles Bronson et les mensurations de l'ex-femme de Stallone (non, je ne suis pas abonné à PHOTO) ; alors vous êtes de ces durs à cuire, de ces petits-fils de kamikase, cousins de BOB MORANE et êtes en droit d'attendre d'un logiciel d'arcades :

- qu'il saigne (utilisation accrue de toutes armes à feu et joystick avec autofire).
- qu'il vous en fasse voir de toutes les couleurs (explosions et palettes de couleurs chatoyantes).
- que la bande son soit effrayante (cris d'agonie et crépitements de mitrailleuses)
- que l'extermination massive de tout pixel vivant vous rive au clavier de votre CPC durant de longues heures de massacre informatisé.
- un scénario pas trop recherché mais toujours identique dans ce qu'il a de bestial (toi, bon Américain, aller tuer mauvais communistes).

Enfin bref, ya même pas trop besoin de se fixer un but, généralement il faut aller le plus loin possible à l'intérieur des lignes ennemies sans se prendre une balle. Il est ainsi de ces jeunes et fiers représentants de la nation envahie (quoique souvent envahissante) qui tuent quelques milliers de sales bâtards de communistes sans se prendre ne serait-ce qu'une toute petite balle (dans le cas contraire, le héros serait sauvé grâce à la médaille qu'il tient de son grand-père retraité de guerre).
IKARI WARRIORS a apporté dans ce genre bien plus que ces illustres prédécesseurs : WHO DARES WIN II et COMMANDO.
D'emblée, la possibilité de jouer à deux est très séduisante. De plus, les deux joueurs devront s'entraider pour une efficacité maximum. La beauté d'une phrase telle que : "arghhhh, Joe, chuis touché, continue sans moi ! " connaît enfin sa version informatique. Vos armes sont le fusil-mitrailleur et la grenade et lorsque vous en trouverez, vous pourrez utiliser un char laissé diligemment à votre disposition par vos gentils ennemis.
Malheureusement, les chars ne sont pas amphibies et il faudra relever les bas de pantalon pour traverser les rivières étrangères. Hé oui, le paysage est varié et il est plaisant de raser les installations des méchants à grand renfort de grenades.



Avec IKARI WARRIORS, décimer les petits bleus est un enchantement des yeux et soulage de bien des envies de meurtre, c'est un logiciel presque pédagogique en ce sens.
A posséder absolument si vous voulez avoir une chance d'entrer au panthéon des héros patriotes.

Robby (Apte ! Merci.)

ALTITUDE : LA FORMATION DU XXIe SIECLE

MAITRISEZ VOTRE MICRO-INFORMATIQUE. (PC ou PCW) DANS NOS CENTRES DE FORMATION...

Séminaires

Sensibilisation à votre : AMSTRAD.....300.00F H.T.(la demi-journée)
PARTICULIER :.....850 F HT (par personne et par jour)
INTER ENTREPRISES.....1.150F HT (par personne et par jour)

- Initiation PCW et Locoscript*
- Perfectionnement PCW (Dbase II* et multiplan*)
- Initiation PC 1512/1640 + DOS 3.2*
- Initiation et perfectionnement à GEM *, EVOLUTION*, CALCOMAT*, SUPERBASE*

Traitements de textes : Wordstar* - Word*...
Tableurs : Multiplan*, Lotus 1.2.3.*,
Base de données : Dbase III*,
Intégrés : Framework*, Open Acces*, Ability +
Langage C, Intelligence Artificielle, Réseaux
Sécurité

* marques déposées

RESERVEZ VOTRE PARTICIPATION EN APPELANT :
43.56.05.50 (tous les matins de 9 h à 12 h)

ALTITUDE XXI - Centre de formation AMSTRAD
B.P. 255
75524 PARIS Cedex 11

* Offre valable jusqu'au 31/01/88
* Revendeurs AMSTRAD nous consulter.

... A VOTRE DOMICILE
grâce aux logiciels d'autoformation

- LOCO XXI (pour maîtriser le PCW 8256 / 8512) en 1 h 313,00TTC
- INSTRUCTOR (pour maîtriser le PC 1512/1640 en 3 h) 670,00TTC
- PROFESSOR DOS (pour maîtriser le système d'exploitation MS DOS 3.2 en 5 h) 790,00TTC
- TUTORIAL SET (Instructor + Professor Dos) 1199,00TTC
- INTEGRA XXI* (l'auto-formation à Evolution, Calcomat et Superbase) 515,00TTC

*Chacun de ces 3 modules est disponible individuellement au prix de 279,00TTC

Je désire recevoir.....exemplaire (s) de ☐ loco XXI (version PCW 8256) ☐ Loco XXI (version PCW 8512)
☐ Instructor ☐ Tutorial Set ☐ Prof DOS ☐ Integra XXI
☐ Integra XXI (module 1 - Evolution) ☐ (module 2 Calcomat) ☐ (module 3 Superbase)
AU PRIX SPECIAL* de ..... F TTC)
NOM : .....
ADRESSE .....
Sté .....
Tél.: .....

ci-joint un chèque de .....TTC

MERCI D'ADRESSER VOS CHEQUES A : ALTITUDE XXI - Service Editions B.P. 255 - 75 524 - PARIS Cedex 11
* Offre valable jusqu'au 31/01/88
* Envois en nombre nous contacter

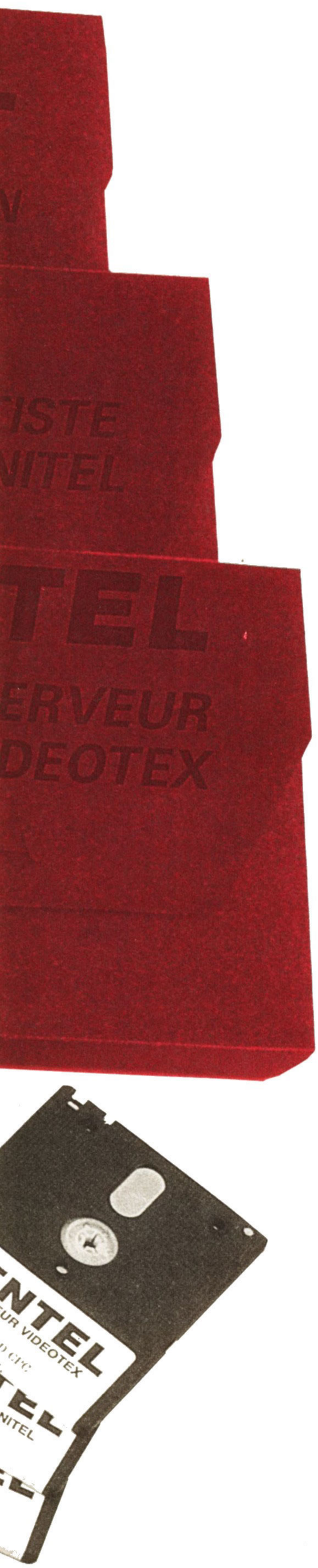
LA TELEMATIQUE DU

Vous avez un CPC et vous jouez. Vous avez un CPC et vous programmez. Vous avez un CPC et vous dessinez. Vous n'avez pas de CPC et vous êtes le schtroumph grincheux. Dans tous les cas, la communication façon années quatre-vingt doit vous intéresser, la télématique fait partie de votre univers.
Nous allons, au travers de cette rubrique, essayer de faire le tour des nombreuses applications permises par la télécommunication.
Voici la gamme des produits CPC de la société ENTER : un kit micro-serveur, un composeur de pages vidéotex et un gestionnaire de consultation. Les trois produits sont présentés de façon identique : Une valisette rouge renfermant un câble de liaison CPC à minitel, une documentation en français et une disquette.
Pour qu'un ordinateur puisse communiquer avec d'autres ordinateurs via le réseau téléphonique, il faut qu'il soit équipé d'un modem (modulateur-démodulateur). Le prix de ce dernier se situe en général aux alentours de mille francs.
Mais pour utiliser des produits ENTER, il n'est pas besoin de se ruiner. En effet, les programmes utilisent le modem interne du minitel dont le retrait (auprès d'une agence des télécoms) est gratuit ! Le tour est joué et on peut communiquer à moindre frais si ce n'est celui de la communication elle-même.

PENTEL

Pentel est un outil de composition de pages vidéotex. Ça vous en bouche un coin n'est-ce-pas ? J'en vois déjà dont l'oeil brillant dit qu'ils attendaient un tel utilitaire pour leur CPC.
Les ceusses qui me regardent d'un air inquiet ne doivent pas paniquer, ils vont bientôt comprendre.
Il s'agit là d'un utilitaire graphique comme il en existe bon nombre sur CPC, si ce n'est que celui-ci permet de créer avec la souplesse du CPC des écrans graphiques et textes à la norme vidéotex.
Avant de voir comment cela fonctionne, vous allez me demander à quoi sert de dessiner à la norme vidéotex.
Les passionnés savent déjà que ces pages pourront agrémenter leur micro-serveur (justement, il y a KENTEL un peu plus loin). Ce sera d'ailleurs sa principale utilisation. Il pourra aussi convenir aux mordus des rubriques GRAFFITTI que l'on rencontre souvent sur les serveurs grand public. Enfin, c'est en utilisant le logiciel que des idées d'applications naissent. Ainsi, pourquoi ne pas écrire un programme utilisant l'écran du minitel comme second écran de jeu (jeu interactif à deux joueurs type bataille navale ou jeu d'aventure). Il est étonnant que de telles solutions n'aient pas encore été proposées au public. Imaginez un jeu d'aventure classique mais qui incorporerait en plus le second écran du minitel pour afficher une carte des lieux par exemple.
Toujours est-il que si vous voulez vous lancer dans la réalisation d'un tel programme, c'est avec PENTEL que vous pourrez l'illustrer.
Après le chargement de PENTEL, apparaît un menu sur l'écran du minitel alors que celui du CPC reste vierge.
En fait, vous allez dessiner sur ce dernier, le minitel affichant les différents menus de dessin.
"N'est-ce pas stupide de dessiner des pages destinées au minitel sur l'écran du CPC ?" allez-vous me dire.
Non, pas du tout. L'écran du minitel est matriciel (40





colonnes sur 25 lignes de caractères) alors que celui du CPC est adressable point par point. Ce dernier permet donc une plus grande souplesse quant aux fonctions classiques d'un éditeur graphique, je veux parler des : couper, coller, dupliquer et déplacer un bloc. De plus, cela va permettre de tracer véritablement un dessin sans devoir positionner une à une des matrices comme on devrait le faire sur minitel. Ensuite le logiciel transcrit l'image du CPC pour l'envoyer sur minitel.
Concrètement, on se ballade dans les menus (affichés sur le minitel) avec les touches de curseur du CPC. Tous les attributs graphiques, couleurs et textes du minitel sont accessibles.
Les caractères semi-graphiques ainsi que les caractères "barres"de la grille G0 du minitel sont utilisables sans problème.
Exemple : le pavé numérique prend une fonction originale grâce au choix LIGNE de PENTEL. Si vous appuyez sur 7, puis sur 9, vous obtenez, une barre basse tel un CTRL+6 sur un minitel 1B.
Enfin, la gestion de blocs permet, par exemple, de déplacer un morceau d'image comme expliqué plus haut.
A tout moment, un appui sur F0 affiche votre oeuvre à l'écran du minitel, un appui sur TAB affiche une grille de repérage en surimpression sur l'écran du CPC et, ultime atout, vous pouvez vous connecter sur un serveur et sauvegarder une page vidéotex pour la retravailler par la suite.
Tout cela fait de PENTEL un excellent outil de composition, outil jusqu'à présent inexistant sur CPC. Seule ombre au tableau, le prix de ce logiciel est un peu élevé pour une utilisation sur ordinateur familial. Espérons qu'avec le succès son prix baissera et que de nouvelles versions, proposant des fonctions plus étendues, notamment d'affichage dynamique, verront le jour.
Je m'étendrai moins sur les deux autres produits de la gamme PENTEL ayant plus retenu mon attention du fait de son originalité. Toutefois, MENTEL et KENTEL sont aussi des produits de bonne facture.

MENTEL

Voici un produit qui devrait connaître le succès auprès des personnes utilisant régulièrement leur minitel.
Ce logiciel possède deux fonctions différentes. C'est un gestionnaire de pages et de consultations, et un utilitaire de transfert de fichiers.
MENTEL est capable d'automatiser entièrement une connexion à un serveur. Reprenons l'exemple du boursicoteur qui se connecte chaque jour sur le serveur MONEY. Grâce à MENTEL, on peut enregistrer toutes les opérations de consultation sur disquette. Par la suite, on relance la procédure, l'ordinateur reproduit exactement le travail, sauvegarde les dernières valeurs boursières ainsi que le contenu de votre BAL et se déconnecte. Vous pouvez ainsi relire le tout tranquillement hors connexion.
Bien sûr, chaque procédure ainsi créée peut être éditée et modifiée. MENTEL c'est aussi un logiciel permettant le transfert de fichiers entre CPC ; intéressant pour échanger des jeux avec un ami à l'autre bout de la France.

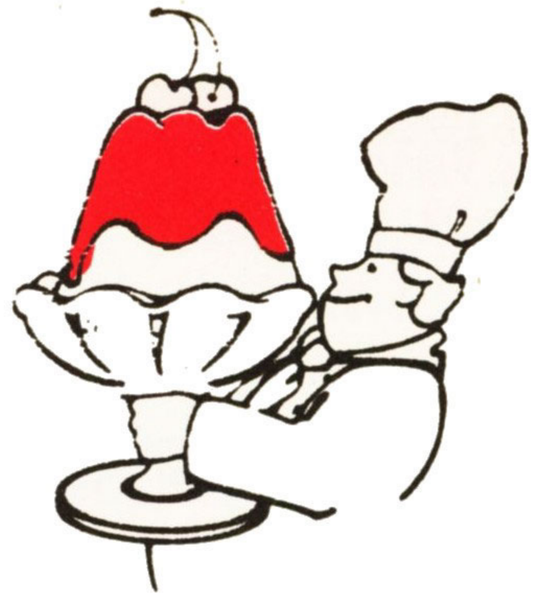
KENTEL 2

Environ un an après la sortie de KENTEL, ENTER commercialise KENTEL 2, version améliorée de son premier logiciel micro-serveur pour CPC. A noter une très nette amélioration au niveau du câble de liaison entre le minitel et le CPC, équipé d'un détecteur de sonnerie. La finition de ce dernier est irréprochable et sa bonne longueur apporte un certain confort d'utilisation.
L'utilisateur ayant déjà quelques notions télématiques n'aura aucun mal à comprendre la mise en place, l'installation et le fonctionnement de ce logiciel serveur. Pour le néophyte, il en sera autrement. Il lui faudra relire à plusieurs reprises certains passages de la documentation, notamment à propos de l'éditeur de pages vidéotex. Mais une fois les bases acquises, le logiciel s'avère simple à manipuler malgré quelques points qui pourraient être améliorés : les commandes d'éditions par exemple. Néanmoins, elles sont rapidement assimilables.
Cette deuxième mouture de KENTEL est livrée avec une version messagerie et une autre boîte aux lettres. La mise au point d'un serveur est ainsi grandement facilitée et quelques heures suffisent pour faire tourner une première application. Le plus gros du travail consiste à créer des pages, les corriger, puis décider de l'arborescence de son serveur. L'ensemble de la création est bien explicité dans la documentation et permet vraiment la création d'un micro-serveur à toute personne possédant un CPC sans connaissance particulière.
Un nouveau KENTEL qui corrige les imperfections du premier.
L'ensemble des produits télématiques de la société ENTER offre réellement un intérêt pour tous les possesseurs de CPC désireux d'avoir une première approche correcte du monde de la télécommunication.
Espérons que des mises à jour des logiciels permettront de les enrichir. Ainsi, un affichage entièrement dynamisé serait le bienvenu dans PENTEL et KENTEL. Le rapport qualité/prix de KENTEL 2 et de MENTEL est correct, et nous espérons une baisse rapide de celui de PENTEL, outil qui devrait connaître le succès.

Robert Barbe

MENTEL, KENTEL 2 et PENTEL sont édités et distribués par ENTER.
Prix : MENTEL, 533,70 F TTC
KENTEL 2, 650 F TTC
PENTEL, 1350 F TTC

SALUT AMICAL AUX BIDOUILLEURS (BONJOUR AUX AUTRES !!!)



APERO

Avant toutes choses, je me présente. Mon nom est Sined le Barbare et je suis "informaticien" de métier, ce qui me plaît beaucoup. Mon seul désir est de combattre mon ennemi juré, BUGGOS BASICOS. Et je jure devant tous que je n'arrêterai ma quête que lorsque cet affreux personnage sera définitivement rayé du monde des micro-processeurs. Mais ce jour n'est pas encore arrivé et en attendant, nous nous devons de porter haut notre envie de détruire cette masse d'erreurs que nous avons créée. Ayant déjà quelque peu roulé ma bosse sur les claviers des CPC, je fus amené à revoir le rédacteur en chef de ce nouveau magazine dans des circonstances suffisamment négligeables pour ne pas les citer.
Mais trêve de mots ; voici la scène :
Rédakchef : "Salut Sined !"
Sined : "Lusse Phil !"
Rédakchef : "Tu vas bien ?"
Je vous ferais remarquer qu'il s'inquiète pour ma petite santé.
Sined : "Bof ! Et toi ?"
Rédakchef (avec énormément d'enthousiasme) : "Ouais, ça pète, d'ailleurs, je lance un nouveau canard sur les CPC."
NDS : (NDS signifie note de Sined) Un canard n'est pas dans le cas présent, le volatile bien connu sous ce nom mais, en l'occurrence, le nom donné à un magazine.
Sined : "Ah, pas mal !"
Rédakchef : "Tiens, d'ailleurs, Bla bla bla bla ... bla bla ..."
Je passe le baratin (NDS : Excuse-moi Phil)
Sined : "Ouais, chikôsse !"
Rédakchef : "Attends, bal bla bla ... bla bla ..."
Sined : "Classouille !"
Rédakchef : "Bla bla bla ... bla bla ..."
Sined : "Rrrrron !!!"
Rédakchef : "Mais dis-moi. Cela te dirait de venir bosser chez moi ?"
Sined : "Hein ??? Ouais, si tu veux."
Rédakchef : "Tope là."
Sined : "Top."
Il faut dire que nous avions déjà travaillé ensemble et que de ce fait, nous nous connaissions. Le marché fut conclu devant une tasse de café généreusement sucrée et l'histoire commença.

HORS-D'OEUVRE

Dans ce mag, nous allons essayer de vous satisfaire. Cela ne va pas être facile car vous êtes nombreux, mais je crois que nous y arriverons, à force de courage et de ténacité. Il ne faut surtout pas hésiter à nous écrire lorsque vous avez un problème avec une routine ou simplement pour demander des explications sur telle ou telle instruction. Le contenu de vos lettres fera la richesse de cette rubrique. Nous nous permettons de divaguer un peu dans ce premier numéro mais uniquement par faute de matière et pour notre bon plaisir. En fait, voici notre devise : vous donner ce que vous désirez. Sûr que nous parviendrons à créer ce lien entre nous, hein ?.

GARCON, DU PAIN S'IL VOUS PLAIT

Passons aux choses sérieuses. J'ai pu remarquer que beaucoup d'entre vous avaient des problèmes avec l'instruction "INPUT". En effet, si l'on demande la saisie d'une chaîne de caractères et qu'un caractère de ponctuation s' y soit glissé, le sympathique mais non moins agaçant interpréteur BASIC vous dira "REDO FROM START". Situation très désagréable lorsque vous avez passé trois semaines à élaborer une présentation digne de ce nom. Cette même phrase réapparaît lorsqu'à la demande d'un nombre, le claviste répond par son nom ou le nom de sa petite amie. Repaf "REDO FROM START". Pour cette première rencontre, nous allons ensemble résoudre ces petits ennuis grâce à deux superbes instructions. Voici les faits.

GARCON, UN DEMI SVP

Dans le premier cas, c'est-à-dire lorsqu'un signe de ponctuation est subrepticement glissé dans un "INPUT", une seule solution subsiste. Il suffit d'utiliser l'instruction "LINE INPUT" au lieu de la première et vieille instruction "INPUT". Cette nouvelle recrue dans les rangs du BASIC nous permettra de traiter des chaînes de caractères avec ou sans ponctuation. Mais exemple vaut mieux que deux tu l'auras.

```
10 LINE INPUT " Quel est ton nom ";A$
20 PRINT A$
30 RUN
```

Sur la routine ci-dessus, vous pouvez entrer n'importe quelle réponse. Même ".+,;:-?" ne génèrera pas de message d'erreur. Un guillemet malin ne viendra pas non plus perturber le déroulement de ce petit programme et seules deux pressions sur la touche Escape l'interrompront.

GARCON, UN AUTRE

Pour sauter le second obstacle placé sur notre chemin par l'infâme BUGGOS BASICOS, nous allons utiliser le programme ci-dessus plus une petite amélioration permettant de jouer avec les variables numériques.

```
10 LINE INPUT " Quel est ton age ";A$
20 A=VAL(A$):IF A=0 THEN RUN
30 PRINT " Ton age est";A;"ans.":RUN
```

Etudions maintenant cette routine, ceci pour ne pas désaventager les débutants. Sautons en coeur la ligne 10 qui n'a plus de secret pour nous ni d'intérêt à nos yeux. La ligne 20 en revanche nous fait rencontrer une nouvelle instruction : VAL. Cette petite merveille convertit une chaîne de caractères en un nombre. Si la chaîne ne représente pas un nombre, comme par exemple T123, cette instruction renverra 0. Etant donné qu'une personne, dans le cas précis de notre exemple, peut difficilement avoir 0 an (ou alors, il est très fort !), il est facile de redemander l'âge. Mais

si au lieu de l'âge, nous avions décidé de demander le nombre de voitures que possède l'intéressé, zéro aurait alors pu servir en tant que valeur. Voici donc une astuce supplémentaire pour remédier à cet ennui.

```
10 LINE INPUT " Combien de voitures possédez-vous ";A$
20 A=VAL(A$):IF A=0 AND INSTR(A$,"0")=0 THEN RUN
30 PRINT " Vous possédez";A;"voitures.":RUN
```

Tiens, c'est marrant, encore une instruction étrange. "INSTR" sert souvent, car il analyse les chaînes très agréablement. Voici ce que fait Y=INSTR(A$,B$,X) : regarde dans la chaîne A$, à partir du Xième caractère, si tu trouves la chaîne B$. Dans ce cas renvoie l'endroit où tu l'as trouvé dans la variable Y. Il est évident que si la chaîne B$ n'existe pas dans la chaîne A$, la valeur retournée sera nulle. L'utilisation de X est facultative si vous désirez chercher dans toute la chaîne. Donc, pour en revenir à notre exemple, s'il existe le caractère "0" dans la chaîne, et que la valeur de cette chaîne est nulle alors nous considérons que le claviste a tapé uniquement "0" et que la réponse est valide. Mais là encore, il reste un *BUG*. Car s'il a été saisi T0, la réponse est mauvaise. Je crois que nous pourrions trouver des tonnes de solutions en utilisant tous les outils de travail sur les chaînes de caractères (RIGHT$, LEFT$, MID$). M'enfin, je ne vais pas tout faire non plus, quoique si vous désirez des renseignements supplémentaires, je reste à votre entière disposition (à vos plumes).
Ces petits problèmes de messages d'erreur étant résolus, nous allons abandonner les basiquiens et les basiquiennes (au passage, bisous aux basiquiennes) pour dire un petit bonjour aux assembleuriens et à leurs consoeurs (en passant, bisous aux consoeurs).

PLAT DE RESISTANCE

Lorsque l'on parle assembleur, deux solutions se présentent. Ou la personne interloquée fuit à toutes jambes, ou les grands mots (et maux de tête) arrivent. Qu'on se le dise, l'assembleur est maintenant un langage comme les autres. Un peu plus laborieux, peut-être, car une instruction de ce langage ne fait pas grand chose, mais quel plaisir de voir ses réalisations voler littéralement à l'écran tant la vitesse d'exécution est grande. Il existe actuellement des assembleurs suffisamment puissants ou faciles d'emploi pour ne plus avoir à se mordre les doigts avec des valeurs héxadécimales à tire-larigot. Je confirme. DAMS (de Micro Application) est un assembleur-debuggeur intégré qui permet de développer de petits programmes avec une grande aisance. PYRADEV (de Pyramid Software) possède un macro-assembleur très puissant comprenant même le jeu d'instructions supplémentaires du Z80 jugé inutile par ZILOG et non dévoilé sur la fiche technique de ce bon vieux 8/16 bits (environ une vingtaine d'instructions supplémentaires). Et enfin DEVPAC 80 (de Hisoft) qui est un peu vieillot mais qui reste très fiable (depuis le temps qu'il fait ses preuves).

MOUTARDE, SEL, POIVRE, SVP GARCON

Pour initier certaines personnes à l'assembleur et toujours en attendant votre courrier, nous allons développer une petite routine de renversement d'écran. Elle ne sera pas géniale mais au moins, les résultats seront visibles et appréciables. Pour ne pas bousculer les traînards au fond près du radiateur, le renversement se fera autour de l'axe vertical. Voilà qui va commencer à intéresser certains néophytes et qui risque de susciter chez eux des vagues de jalousie et une intense soif de connaissance. (Voir encadré page 122.)



EXPLICATURES LISTINIGUETTES

Pour les frigorifiés, toujours les mêmes qui sont près du radiateur au fond de la classe (je vous supplie de bien vouloir m'excuser pour ces petits moments d'égarement au sujet des retardataires mais c'est ma façon à moi de me venger de mes "##########" (censuré) de professeurs qui ont abusé de ces mots à mon sujet, et que même que j'espère de tout mon coeur qu'il y en ait un dans la salle et que même que cela me ferait vachement plaisir et que cela serait bien et tout). Passons au digestif (NDS : Je n'ai rien contre ces gens adorables qui tentent de vous inculquer des connaissances contre votre gré) et voyons maintenant comment cela marche. Voici donc un petit idéogramme qui vous fera mieux comprendre le déroulement de cette routine issue tout droit de mon cerveau usé par les courtes années d'école.
- Prendre le premier octet de la ligne et l'inverser (que sa gauche devienne droite et inversement, vice versa, l'opposé du contraire) et le mettre à la fin de la ligne. Procéder de même avec l'octet de fin de ligne sauf, bien sûr, que sa droite devient gauche et lycée de Versailles, inversement, le contraire de l'opposé) et qui sera bien sûr (eh oui encore) mis au début de la ligne au lieu de la fin. En fait, il s'agit simplement, langage conçis, de faire un miroir autour de l'axe vertical de symétrie de l'écran, voire encore, de regarder l'écran comme si vous étiez derrière votre moniteur. Lorsque cette opération est répétée sur toute la ligne (premier octet retourné <-> dernier octet retourné, deuxième octet retourné <-> avant-dernier octet retourné... etc. octet central de gauche retourné <-> octet central de droite retourné) il est temps de passer à la ligne suivante puis aux autres.

COMMENT CA MARCHE

Il est à souligner que cette routine ne fonctionne que si l'écran est à l'offset 0. C'est-à-dire qu'après l'appel de l'instruction "MODE N", aucun scrolling n'a lieu. Voici donc les explications sur le fonctionnement de ce programme.
- LD HL,#C000 et LD C,200 initialisent l'adresse de départ écran et le nombre de lignes (si vous voulez ne faire le retournement que sur les 40 premières lignes, chargez 40 dans C ou encore si vous travaillez sur l'écran situé en #4000 alors chargez cette valeur dans HL.
- PUSH HL fait que HL est provisoirement sauvegardé sur la pile.
- PUSH HL, POP DE permet que DE soit égal à HL sans altérer le double registre HL. Ils contiennent donc l'adresse de la ligne actuellement traitée.
- LD A,79, ADD A,E, LD E,A, JR NC,FLOTCH et INC D permettent à DE d'être additionné à A qui contient le déplacement sur la longueur de la ligne ; E= E+A et si il y a eu débordement dans la CARRY C alors D= E+1
- LD B,40 affecte à B le nombre de changements à faire sur une ligne.
- LD A,(HL) et PUSH AF sauvent l'octet situé à gauche sur la ligne.
- LD A,(DE), CALL SPLOTCH et LD (HL),A chargement, transformation et rangement de l'octet du bout de la ligne vers le début de celle-ci.

B

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512 DES PRIX DEMENTS

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

SUPER PROMOTION
4 DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **195F**
+ACE OF ACES +METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+BATLE SHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **189 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **165 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **165 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **165 F**
ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS **145F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM LORICIEL
+5° AXE+SAPIENS **145F**
+MGT+AIGLE D'OR
ALBUM UBISOFT
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **215F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
CARRE D'AS
+STARTING BLOCK+DAKAR
+GORBAF+JAMES DEBUG3 **195F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **245 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **145 F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **145 F**
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... **179F**
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK **145F**
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
OCEAN STAR HITS **145 F**
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK+MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 **145F**
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **189F**
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF **145F**
KONAMIS GREATEST HITS
+GREENBERET+PING PONG **145F**
+HYPERSPORTS+YE ARKUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **145F**

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ACE 2	145F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BASKETMASTER	145F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
CATCH 23	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
DEATH OR GLORY	145F
ENTREPRISE	145F
X1	195F
FIRE TRAP	145F
GABRIEL NF	175F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
IMPOSSIBLE MISSION2	145F
INTERNATIONAL KARATE 2	145F
LA MASCOTTE	195F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	145F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MATCH DAY 2	145F
MEWILO	195F
NAVY MOVES	145F
OXPHAR	205F
PEPE BEQUILLE	195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHARAON	179F
PLATOON	145F
PROFESSION DETECTIVE	229F
PSHYCHOSOLDIER	145F
QUIN	245F
RASTAN	145F
ROLLING THUNDER	145F
RX 220	179F
SANTA FE	175F
SEPTEMBER	145F
SHACKLED	145F
SIDE ARMS	145F
SKAAL	195F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
V2	175F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WARLOCK	145F
WORLD LEADB TOURN	145F

HIT PARADE

ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BLUEBERRY	195F
BOB WINNER NF	169F
BOBSLEIGH	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
CRAZY CARS	159F
FER ET FLAMME NF	249F

HIT PARADE (suite)

GAUNTLET 2	145F
GRYZOR	145F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
IZNOGOUD	245F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
L'OEIL DE SETE	189F
MASK2	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
OUT RUN	145F
PHANTOM CLUB	145F
PROHIBITION NF	195F
QUAD	179F
RAMPART	145F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SCRABBLE NF	220F
SILENT SERVICE NF	139F
SUPER SKI	195F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLA LEADERBOAR	145F
ACROJET NF	145F
BIG BAND NF	195F
BIRDIE	175F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
GALACTIC GAME	145F
GUADALCANAL	145F
INVITATION NF	195F
IRON HORSE	149F
JACKAL	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
MONOPOLY NF	245F
NECROMANCIEN	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SCOTT WINDER NF	225F
SOLOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

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

PC 1512 (suite)

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ARTICFOX	185F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
AU NOM DE L'HERMINE	195F
BALANCE OF POWER	195F
BARDS TALE	225F
BIVOUAC	225F
BLUEBERRY	215F
BOB MORANE:SCIENCE	215F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	215F
BOB MORANE LA JUNGLE	215F
BOB WINNER NF	215F
BRUCE LEE NF	175F
CALIFORNIA GAMES	195F
CAPTAIN BLOOD	275F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIGHT SIM	245F
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	245F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	215F
ECHECS 3D NF	175F
ELITE	225F
F15 STRIKE EAGLE NF	185F
FER ET FLAMME	225F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
GABRIELLE	225F
GATO	275F
GAUNTLET NF	175F
GRAND PRIX 500CC NF	175F
GRYZOR	185F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA NF	275F
HURLEMENTS	215F
INFILTRATOR NF	175F
IZNOGOUD	275F
L'AFFAIRE	215F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	215F
LA MASCOTTE	185F
LAST MISSION	225F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES RIPOUX	175F
Les PASSAGERS du vent 1	275F
Les PASSAGERS du Vent 2	275F
LES CHIFFRES ET LETTRES	255F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LIVINGSTONE	225F
MACH3	215F
MARBLE MADNESS	185F
MARCHE A L'OMBRE	225F
MASQUE PLUS	225F
MECH BRIGADE	295F
MEWILO	225F
MEURTRES EN SERIE NF	275F
MISSION	175F
MISSION RAFALE	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PROHIBITION NF	225F
QIN	275F
ROADWAR 2000	245F
SABOTEUR 2	145F
SAPIENS	220F
SCRABBLE NF	225F
SCRAM NF	225F
SHARD OF SPRING	245F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE NF	225F
SINBAD	245F
SOLO FLIGHT NF	195F
STARFLIGHT	225F
SUBBATTLE SImulator	225F
STREET SPORT BASKET	185F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	175F
TAI PAN NF	145F
THE HUNT FOR RED OCTOB	225F
THE PAWN	185F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	195F
TRIVIAL PURSUIT	275F
ULTIMA 4	225F
WINTER GAMES NF	195F
WIZARDS CROWN	245F
WIZBALL	185F
WORLD GAMES NF	195F
WORLD TOUR GOLF	185F
ZOMBI	215F

1 AN DE GARANTIE
SUR TOUS
LES LOGICIELS

AMSTRAD CASSETTES

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES **119 F**
BEST OF ELITE 2 **95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAM OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **95 F**
ERE HITS N°2 **145F**
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC **145F**
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **99F**
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**
HIT PACK 1
+BOMBJACK **85F**
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU

LES ALBUMS (suite)

ALBUM HEWSON
+EXOLON+ZYNAPS **95F**
+RANARAMA+URIDIUM PLUS
ALBUM UBISOFT
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT **175F**
+MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
ALBUM LORICIEL
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+ AIGLE D'OR **95 F**
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ACE 2	95F
A.T.F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
BASKET MASTER	89F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:FICTION	245F
BOB M LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
CATCH 23	89F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRASH GARET	195F
DEATH OR GLORY	99F
E.X.I.T	145F
ENTREPRISE	89F
FIRE TRAP	95F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	99F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PSYCHOSOLDIER	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	139F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKETBAL	95F
STRYFE 2	135F
THE LAST NINJA NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

BARBARIAN NF	95F
BASIL LE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MASK 1	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	120F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SILENT SERVICE	85F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F
ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDIE	135F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
GUADALCANAL	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
LES PASSAGERS DU VENT1	285F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MONOPOLY NF	175F
NECROMANCIEN	145F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMON'S KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

Promotions sur manettes

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

SUPER! LA MANETTE US GOLD

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

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

125 F



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

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

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... TEL .....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature _____

A/100%

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

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

SALUT AMICAL AUX BIDOUILLEURS (BONJOUR AUX AUTRES !!!)

ENCADRE

```
                ORG     #9000       ; Adresse d'implantation du code machine
                ENT     $           ; Point d'entrée de la routine
                LD      HL,#C000    ; #C000 est le début de l'écran
                LD      C,200       ; 200 lignes à balayer
BEURK           PUSH    HL          ; Sauvegarde de HL sur la pile
                PUSH    HL          ; Empile encore HL pour le
                POP     DE          ; Restituer dans DE
                LD      A,79        ; Nombre d'octets par ligne
                ADD     A,E         ; A = A + E
                LD      E,A         ; Que l'on stocke dans E
                JR      NC,FLOTCH   ; S'il y a eu débordement
                INC     D           ; Alors D doit être touché (DE = DE + A)
FLOTCH          LD      B,40        ; Largeur d'écran / 2 (pour la symétrie)
BLING           LD      A,(HL)      ; A contient le premier octet de l'écran
                PUS     HAF         ; Que l'on range sur la pile
                LD      A,(DE)      ; A contient le dernier octet de l'écran
                CALL    SPLOTCH     ; Qui doit être transformé
                LD      (HL),A      ; Puis mis à sa nouvelle place
                POP     AF          ; Restitution du premier octet
                CALL    SPLOTCH     ; Qui subit l'inversion vidéo
                LD      (DE),A      ; Et qui est lui aussi rangé
                INC     HL          ; Traitement de l'adresse suivante
                DEC     DE          ; Pour travailler sur toute la ligne
                DJNZ    BLING       ; Donc B fois (40 en l'occurence)
                POP     HL          ; Récupération de l'adresse de la ligne
                LD      A,H         ; Et calcul de l'adresse suivante
                ADD     A,8         ; Qui se trouve #800 plus loin
                LD      H,A         ; Que l'on stocke dans HL
                JR      NC,TCHAK    ; S'il y a eu débordement
                LD      DE,#C050    ; Alors il faut retourner dans l'écran
                ADD     HL,DE       ; Par le moyen le plus simple
TCHAK           DEC     C           ; Avons-nous modifié les 200 TCHAKDECC ; Avons-nous modifié les 200 lignes

                JR      NZ,BEURK    ; Si non alors il faut recommencer
                RET                 ; Voilà qui est fait
SPLOTCH         PUSH    BC          ; Protection de BC
                LD      B,8         ; 8 bits par octet
PAF             RRA                 ; Le bit 0 de A
                RL      C           ; Va dans le bit 7 de C
                DJNZ    PAF         ; 8 fois
                LD      A,C         ; A est maintenant inversé
                POP     BC          ; BC est OK pour les boucles principales
                RET                 ; Fin de la routine
```

- POP AF, CALL SPLOTCH et LD (DE),A créent le même effet que ci-dessus pour l'octet préalablement sauvegardé sur la pile.
- INC HL, DEC DE et DJNZ BLING, permettent à HL de pointer sur l'octet suivant, à DE de viser l'octet précédent et de regarder si la mutation a été effectuée sur toute la ligne.
- POP HL restitue à HL la valeur sauvée en BEURK.
- LD A,H, ADD A,8, LD H,A résolvent HL=HL+#800.
- JR NC,TCHAK, LD DE,#C050, ADD HL,DE alors là, s'il y a eu débordement ci-dessus donc puisque nous ne sommes plus dans l'écran et il faut y retourner.
- DEC C, JR NZ,BEURK, RET car si c'est la dernière ligne il faut se rentrer au BASIC bien sûr.
- PUSH BC, LD B,8 donnent la protection suprême à BC et 8 bits à faire tourner.
- RRA et RL C et c'est ainsi que le premier bit de l'un passe dans le dernier bit de l'autre.
- DJNZ PAF et ceci sur les 8 bits sans en oublier.
- LD C,A, POP BC, RET rendent à A son inversé et à BC ses capacités. Et hop, on s'en retourne.

Ceci dit, la routine n'est pas optimisée et sa vitesse ou même sa place peuvent être réduites. Ce n'est qu'un humble source qui n'est là que pour essayer de vous donner des idées.

SUITE ET FIN (BURPS ! ! !)

J'espère que vous avez tout compris parce que même moi j'ai du mal (ceci n'est là que pour un clin d'oeil à COLUCHE). Je vous souhaite donc une BONNE ANNEE et à la prochaine (si Dieu et le patron le veulent bien, voire même le chef)

Tsaw *Sined le barbare*



AVENTURE, RISQUE, SIMULATION, SUSPENS...



DECOUVREZ

BOOMERANG

CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

GAO ANNECY

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES ... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX

```
100 REM    **********************
110 REM    *                    *
120 REM    *        JOE         *
130 REM    *                    *
140 REM    *     CONTRE LES     *
150 REM    *                    *
160 REM    *      PHARAONS      *
170 REM    *                    *
180 REM    *  DE BOULINGUEZ.J   *
190 REM    *                    *
200 REM    *     POUR  CPC      *
210 REM    *                    *
220 REM    **********************
230 REM
240 REM
250 REM    Le but de ce jeu est de
260 REM ramasser le plus de clefs
270 REM possible en evitant les
280 REM momies et les feux follets
290 REM dans deux pyramides.
300 REM
310 REM     Apres avoir ramasse le
320 REM nombre de clefs exige, il
330 REM faut monter en haut de la
340 REM pyramide pour penetrer
350 REM dans la suivante en
360 REM entrant dans le tombeau
370 REM du pharaon.
380 REM
390 REM Deplacements : au joystick
400 REM ou avec les fleches.
410 REM
420 DIM dd(6,20)
430 SC=0
440 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,0:INK
2,0:INK 3,0
450 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 8,9:PRINT "JOE"
:LOCATE 7,11:PRINT"CONTRE"
460 LOCATE 8,13:PRINT "LES":LOCATE 6,15:
PRINT "PHARAONS"
470 MOVE 60,130,1:DRAWR 460,0:DRAWR -230
,250:DRAWR -230,-250:MOVE 520,130:DRAWR
50,30:DRAWR -280,220
480 MOVE 100,140:FILL 2:MOVE 520,150:FIL
L 3
490 LOCATE 1,24:PAPER 0:PRINT "PRESSEZ U
NE TOUCHE"
500 INK 1,24:INK 2,6:INK 3,15
510 RESTORE 6800
520 FOR J=1 TO 48:READ a:SOUND 1,a,15,15
:SOUND 4,a+1,15,15:IF INKEY$<>"" THEN 53
0 ELSE SOUND 1,0,2:SOUND 4,0,2:NEXT J:GO
TO 510
530 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK
 2,6:INK 3,16:INK 4,24:INK 5,2:INK 6,4,1
1010 REM
1020 GOSUB 1870
1030 t=t-10
1040 ON ta GOSUB 2040,2250,2460,2660,278
0,2920,2920,3060,2920,3250,3460,3580,360
0,3720,3760,3760,3820,3760
1050 y=yy:x=xx
1060 FOR i=2 TO 18
1070 READ a
1080 PAPER 3:PEN 2:LOCATE 1,i:PRINT STRI
NG$(19,92)
1090 SOUND 1,100,3,10,0,0,13
1100 PAPER 0
1110 FOR j=1 TO a
1120 READ b,c
1130 FOR r=b TO c
1140 LOCATE r,i:PRINT CHR$(32);
1150 NEXT r,j,i
1160 IF TA=8 THEN PEN 5:LOCATE 9,5:PRINT
 CHR$(131)
1170 IF ta=17 THEN PEN 5:LOCATE 6,10:PRI
NT CHR$(131)
1180 xxp=xp:yyp=yp
1190 READ aaa
1200 PEN 4:FOR i=1 TO aaa
1210 READ bb(i),cc(i):IF dd(i,ta)=0 THEN
 1220 ELSE LOCATE bb(i),cc(i):PRINT CHR$
(133);
1220 NEXT
1230 READ a
1240 PEN 5:FOR i=1 TO a
1250 READ b,c:LOCATE b,c:PRINT CHR$(130)
:NEXT
1260 READ x1(1),y1(1),dp(1),x1(2),y1(2),
dp(2),x1(3),y1(3),dp(3)
1270 a1=x1(1):b1=y1(1):a2=x1(2):b2=y1(2)
:a3=x1(3):b3=y1(3)
1280 IF ta=2 THEN WINDOW #1,13,16,7,17
1290 IF ta=14 THEN WINDOW #1,10,11,8,15
1300 IF ta=2 THEN f1=1:xf=8:yf=13:df=2:d
pf=1:GOTO 1420
1310 IF ta=5 THEN f1=2:xf=16:yf=5:df=1:d
pf=6:xf1=16:yf1=6:df1=1:dpf1=1:GOTO 1420
1320 IF ta=8 THEN f1=1:xf=13:yf=11:df=1:
dpf=3:GOTO 1420
1330 IF ta=10 THEN f1=1:xf=15:yf=11:df=1
:GOTO 1420
1340 IF ta=11 THEN f1=2:xf=2:yf=9:df=2:x
f1=2:yf1=11:df1=2:GOTO 1420
1350 IF ta=12 THEN f1=2:xf=12:yf=12:df=2
:xf1=17:yf1=17:df1=1:GOTO 1420
1360 IF ta=13 THEN f1=1:xf=18:yf=15:df=1
:GOTO 1420
1370 IF ta=14 THEN f1=2:xf=6:yf=14:df=1:
xf1=11:yf1=4:df1=1:dpf1=6:GOTO 1420
p+8:yy=y:ta=ta+1:GOTO 1020
1700 IF x<2 THEN xx=18:PLOT xp,yp,0:xp=x
p-8:yy=y:ta=ta-1:GOTO 1020
1710 IF y<3 THEN yy=17:PLOT xp,yp,0:yp=y
p+4:xx=x:ta=ta+3:GOTO 1020
1720 IF y>17 THEN yy=3:PLOT xp,yp,0:yp=y
p-4:xx=x:ta=ta-3:GOTO 1020
1730 FOR i=1 TO 3
1740 LOCATE x1(i),y1(i):PRINT CHR$(32)
1750 ON dp(i) GOTO 3870,3890,3910,3930
1760 IF TEST((x1(i)*32)-16,(25-y1(i))*16
+5)=5 THEN 3970
1770 IF TEST((x1(i)*32)-16,(25-y1(i))*16
+8)=4 THEN 3970
1780 IF x1(i)=x AND y1(i)=y THEN 4010
1790 LOCATE x1(i),y1(i):PEN 10:PRINT CHR
$(128)
1800 PLOT x1(i)*32-16,(25-y1(i))*16+12,1
1:PLOT x1(i)*32-24,(25-y1(i))*16+12,11
1810 IF x1(i)=x AND y1(i)=y THEN 4010
1820 NEXT i
1830 GOTO 1450
1840 REM
1850 REM  SCORE,VIE ET TEMPS
1860 REM
1870 PAPER 0:PEN 5
1880 FOR i=1 TO c1/2:LOCATE i,20:PRINT C
HR$(150):NEXT i:PEN 1
1890 LOCATE 1,21:PRINT CHR$(151);CHR$(15
2);CHR$(153)
1900 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(154);CHR$(15
4);CHR$(155):GOSUB 6460
1910 FOR i=1 TO v
1920 LOCATE i+5,22:PEN 12:PRINT CHR$(138
1930 MOVE ((i+5)*32)-20,62:DRAWR 4,0,11:
MOVER 0,-2:DRAWR -4,0,9:MOVER 0,-2:DRAWR
4,0
1940 MOVE ((i+5)*32)-24,48:DRAWR 12,0,11
1950 NEXT i
1960 LOCATE 7,24:PEN 1:PRINT CHR$(156);C
HR$(157);CHR$(158)
1970 MOVE 280,14:DRAWR 108,0,3:DRAWR 0,2
0:DRAWR -108,0:DRAWR 0,-20
1980 CLS #5
1990 RETURN
2000 REM   DATA TABLEAUX
2010 REM
2020 REM PYRAMIDE N. 1
2030 REM
2040 RESTORE 2050
2050 DATA 3,1,8,14,14,18,18
2060 DATA 3,1,7,14,14,18,18
2070 DATA 2,1,7,10,18
2080 DATA 3,1,6,10,10,18,18
2090 DATA 3,1,6,10,10,18,18
```

```
8:INK 9,15:INK 10,13:INK 11,6:INK 12,19
540 WINDOW #5,1,20,1,18
550 PAPER #5,0
560 PEN #1,1
570 REM
580 REM  REDEFINITION DES CARACTERES
590 REM
600 SYMBOL AFTER 32
610 SYMBOL 92,&FF,&FF,&FF,&FF
620 SYMBOL 128,&38,&44,&7C,&38,&7C,&BA,&
28,&6C
630 SYMBOL 129,0,0,0,&10
640 SYMBOL 130,0,&3C,0,&66,&7E,&7E,&7E
650 SYMBOL 131,0,&20,&71,&FF,&FF,&FF,&FF
,&FF
660 SYMBOL 133,0,&40,&A0,&BF,&A5,&41
670 SYMBOL 135,0,0,&18,&18,&18,&10,&28
680 SYMBOL 137,0,0,&18,&18,&18,&8,&14
690 SYMBOL 138,0,0,&18,&3C,&3C,&18,&18
700 SYMBOL 140,0,0,&18,&3C,&18,&18,&8
710 SYMBOL 141,0,0,&18,&3C,&18,&18,&10
720 SYMBOL 200,&1C,&1E,&1C,&8,&1C,&1C,&8
,&E
730 SYMBOL 201,0,&18,&1C,&1A,&10,&1C,&1C
,&8
740 SYMBOL 202,0,&8,&1C,&18,&1C,&E,&1C,&
3F
750 SYMBOL 203,0,0,&10,&18,&3C,&1C,&38,&
1E
760 SYMBOL 204,0,0,0,0,&18,&38,&1C,&7E
770 SYMBOL 205,0,0,0,0,0,0,&3C,&7C
780 SYMBOL 206,0,0,0,0,0,0,&18,&1C
790 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,0,0,&1
800 SYMBOL 149,0,0,0,0,&28,&38,&10,&10
810 SYMBOL 150,0,&44,&AA,&44,&44,&44,&66
820 SYMBOL 151,0,&EE,&88,&E8,&28,&EE
830 SYMBOL 152,0,&EE,&AA,&AC,&AA,&EA
840 SYMBOL 153,0,&E0,&80,&C0,&80,&E0
850 SYMBOL 154,0,&EE,&AA,&AA,&AA,&EE
860 SYMBOL 155,0,&E0,&A0,&A0,&A0,&E0
870 SYMBOL 156,0,&EE,&48,&4C,&48,&4E
880 SYMBOL 157,0,&AE,&EA,&AE,&A8,&A8
890 SYMBOL 158,0,&E0,&80,&E0,&20,&E0
900 REM
910 REM  INITIALISATION
920 REM
930 t=1000:yy=17:xx=5:v=5:ta=1:py=1:cl=1
    0:y=17:x=5
    940 FOR i=1 TO 6
    950 FOR j=1 TO 20
    960 dd(i,j)=1
    970 NEXT j,i
    980 GOSUB 4530
    990 REM
    1000 REM TABLEAUX
1380 IF ta=15 THEN fl=1:xf=8:yf=17:df=1:
dpf=6:GOTO 1420 ELSE fl=0
1390 REM
1400 REM                JEU
1410 REM
1420 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(138)
1430 MOVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 4,
0,11:MOVER 0,-2:DRAWR -4,0,9:MOVER 0,-2:
DRAWR 4,0
1440 MOVE (x*32)-24,(26-y)*16-16:DRAWR 1
2,0,11
1450 PLOT xp,yp,0
1460 IF (INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0) AND
TEST((x*32)+18,(25-y)*16)<>3 THEN 5260
1470 IF (INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0) AND
TEST((x*32)-34,(25-y)*16)<>3 THEN 5340
1480 IF (INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0) AND
TEST((x*32)-16,((25-y)*16)+19)<>3 THEN G
OTO 5420
1490 IF (INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0) AND
TEST((x*32)-16,((25-y)*16)-14)<>3 THEN 5
500
1500 IF cl=0 THEN 1540
1510 FOR jj=1 TO aaa
1520 IF x=bb(jj) AND y=cc(jj) AND dd(jj,
ta)=1 THEN GOSUB 3830
1530 NEXT jj
1540 FOR i=1 TO 3
1550 IF x1(i)=x AND y1(i)=y THEN 4010
1560 NEXT
1570 IF TA=8 AND Y=5 AND X=9 AND CL=0 TH
EN 4290
1580 IF ta=18 AND y=10 AND x=6 AND cl=0
THEN 6840
1590 IF fl=1 THEN GOSUB 5640
1600 IF fl=2 THEN GOSUB 5730
1610 IF ta=2 AND y>6 AND x>12 AND x<17 T
HEN LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32)
1620 IF TA=2 AND rea=1 THEN f=INT(4*RND)
+1:LOCATE #1,f,1:PRINT #1,CHR$(11);CHR$(
149):rea=0 ELSE IF ta=2 THEN LOCATE #1,1
,1:PRINT #1,CHR$(11):rea=1
1630 IF ta=2 AND y>6 AND x>12 AND x<17 T
HEN GOSUB 6390
1640 IF ta=14 AND y>7 AND y<15 AND x>9 A
ND x<12 THEN LOCATE X,Y:PRINT CHR$(32)
1650 IF TA=14 AND rea=1 THEN f=INT(2*RND
)+1:LOCATE #1,f,1:PRINT #1,CHR$(11);CHR$
(149):rea=0 ELSE IF ta=14 THEN LOCATE #1
,1,1:PRINT #1,CHR$(11):rea=1
1660 IF ta=14 AND y>7 AND y<15 AND x>9 A
ND x<12 THEN GOSUB 6390
1670 PLOT xp,yp,1
1680 GOSUB 4460
1690 IF x>18 THEN xx=2:PLOT xp,yp,0:xp=x
2100 DATA 3,1,5,10,10,12,18
2110 DATA 4,1,5,10,10,12,12,18,18
2120 DATA 3,1,4,10,10,12,18
2130 DATA 3,1,4,10,10,18,19
2140 DATA 3,1,3,6,10,12,18
2150 DATA 3,1,3,10,10,18,18
2160 DATA 4,1,2,6,8,10,10,12,18
2170 DATA 5,1,2,6,6,8,8,10,10,18,18
2180 DATA 3,1,1,6,6,8,18
2190 DATA 2,1,1,8,8
2200 DATA 1,3,19,1,20,20
2210 DATA 2,12,11,6,15
2220 DATA 3,12,8,12,13,6,11
2230 DATA 10,4,1,13,7,2,18,15,3
2240 RETURN
2250 RESTORE 2270
2260 RETURN
2270 DATA 4,2,2,5,5,10,10,18,18
2280 DATA 4,2,2,5,5,10,16,18,19
2290 DATA 2,2,8,18,18
2300 DATA 3,2,2,5,5,8,18
2310 DATA 5,2,2,5,5,8,8,11,11,18,18
2320 DATA 6,2,2,5,5,8,8,11,11,13,16,18,1
8
2330 DATA 6,2,2,5,5,8,8,11,11,13,16,18,1
8
2340 DATA 5,2,2,4,6,8,8,11,11,13,18
2350 DATA 5,1,2,8,8,11,11,13,16,18,18
2360 DATA 4,2,8,11,11,13,16,18,18
2370 DATA 4,2,2,11,11,13,16,18,18
2380 DATA 5,2,2,4,6,8,11,13,16,18,18
2390 DATA 5,2,2,6,6,8,8,13,16,18,18
2400 DATA 5,2,4,6,6,8,8,10,16,18,18
2410 DATA 4,6,6,8,8,10,16,18,18
2420 DATA 4,1,6,8,8,10,16,18,19,1,20,20
2430 DATA 4,4,13,8,17,10,17,16,3
2440 DATA 1,10,15
2450 DATA 18,17,1,4,15,2,8,7,2
2460 RESTORE 2480
2470 RETURN
2480 DATA 2,4,4,12,19
2490 DATA 2,1,10,13,19
2500 DATA 4,4,4,7,7,10,10,13,19
2510 DATA 5,2,2,4,4,7,7,10,10,14,19
2520 DATA 5,2,2,4,4,6,8,10,10,14,19
2530 DATA 4,2,2,4,4,10,10,15,19
2540 DATA 3,2,4,6,13,15,19
2550 DATA 1,16,19
2560 DATA 2,2,14,16,19
2570 DATA 3,2,2,14,14,17,19
2580 DATA 3,2,2,14,15,17,19
2590 DATA 3,2,2,15,15,18,19
2600 DATA 3,2,2,15,16,18,19
2610 DATA 3,2,2,16,16,19,19
```

```
2620 DATA 3,2,2,16,16,19,19
2630 DATA 1,1,16,1,20,20
2640 DATA 2,6,6,6,8,2,2,5,14,10
2650 DATA 2,6,1,12,8,1,13,10,2
2660 DATA 1,1,16,1,1,16,1,1,15,1,1,15
2670 DATA 1,1,14,2,1,14,17,20,1,1,13
2680 DATA 2,1,13,15,17,3,1,12,15,15,17,1
7
2690 DATA 2,1,12,17,17,2,1,11,15,20,2,1,
11,15,15
2700 DATA 3,1,10,15,15,17,17,3,1,10,15,1
5,17,17
2710 DATA 3,1,9,15,15,17,17,3,1,9,11,15,
17,20
2720 DATA 3,1,8,14,14,18,18
2730 DATA 2,11,17,17,14
2740 DATA 1,15,10
2750 DATA 18,7,3,15,9,1,18,12,3
2760 RESTORE 2660
2770 RETURN
2780 RESTORE 2800
2790 RETURN
2800 DATA 3,4,4,8,8,12,12,2,2,10,12,20
2810 DATA 3,2,2,7,7,10,10,3,2,2,7,7,10,1
6
2820 DATA 2,2,2,4,16,2,1,2,16,16
2830 DATA 3,2,2,5,14,16,16,2,2,2,5,20
2840 DATA 4,2,2,5,6,8,11,13,14,3,2,2,5,1
4,16,18
2850 DATA 3,1,14,16,16,18,18,4,2,2,5,14,
16,16,18,18
2860 DATA 4,2,2,5,14,16,16,18,18,3,2,2,1
6,16,18,18
2870 DATA 3,2,2,5,16,18,18,4,1,2,5,5,10,
10,18,18
2880 DATA 4,2,2,5,5,10,10,18,18
2890 DATA 3,9,8,14,11,5,14
2900 DATA 3,4,6,11,14,14,14
2910 DATA 10,11,1,12,5,3,17,11,4
2920 RESTORE 2940
2930 RETURN
2940 DATA 1,4,20,2,1,2,4,20
2950 DATA 2,2,2,5,20,2,2,2,5,20
2960 DATA 2,2,2,6,20,2,2,2,6,20
2970 DATA 2,2,4,7,20,2,1,4,7,20
2980 DATA 2,4,4,8,20,3,4,4,6,6,8,20
2990 DATA 3,4,4,6,6,9,20,2,4,6,9,20
3000 DATA 2,4,4,10,20,2,4,8,10,20
3010 DATA 2,4,4,11,20,2,4,4,11,20
3020 DATA 2,4,4,12,20
3030 DATA 1,6,11
3040 DATA 1,8,15
3050 DATA 7,15,1,7,15,1,6,12,1
3060 RESTORE 3080
3070 RETURN
3080 DATA 2,1,8,11,20,2,1,7,12,20
3090 DATA 3,1,7,9,10,12,20
3100 DATA 3,1,6,9,10,13,20
3110 DATA 3,1,6,10,11,13,20
3120 DATA 3,1,5,8,10,14,20,5,1,5,8,8,10,
10,12,12,14,20
3130 DATA 3,1,4,8,12,15,20,6,1,4,6,6,8,8
,10,10,12,13,15,20
3140 DATA 4,1,3,6,6,8,13,16,20,4,1,3,6,6
,12,12,16,20
3150 DATA 5,1,2,6,6,8,9,12,12,17,20,6,1,
2,4,4,6,6,9,9,12,12,17,20
3160 DATA 6,1,1,4,4,6,6,9,9,12,12,18,20
3170 DATA 6,1,1,4,4,6,6,9,9,12,12,18,20
3180 DATA 4,4,4,6,9,12,12,19,20,4,4,4,8,
8,12,12,19,20
3190 DATA 2,11,6,4,14
3200 DATA 3,12,8,6,13,8,16
3210 DATA 10,4,1,10,4,2,10,4,3
3220 REM
3230 REM PYRAMIDE 2
3240 REM
3250 DATA 2,1,8,16,16,2,1,7,10,20,2,1,7,
10,18
3260 DATA 2,1,6,9,19,2,1,6,9,18,2,1,5,8,
18,2,1,5,8,18
3270 DATA 2,1,4,18,18,4,1,4,6,9,11,13,15
,18
3280 DATA 4,1,3,6,6,8,15,18,18,4,1,3,6,1
1,13,14,18,18
3290 DATA 4,1,2,6,8,10,15,18,19,3,1,2,7,
12,14,18
3300 DATA 2,1,1,18,19,6,1,1,3,3,5,7,9,11
,13,15,18,18
3310 DATA 4,3,5,7,9,11,13,15,19,1,20,20
3320 DATA 5,6,10,8,14,12,6,14,4,15,8
3330 DATA 3,8,8,9,10,13,6
3340 DATA 9,14,1,12,10,3,10,6,1
3350 RESTORE 3250:RETURN
3360 DATA 2,6,6,10,10,3,1,4,6,6,10,10
3370 DATA 3,4,4,6,6,10,18,4,1,2,4,4,6,10
,18,18
3380 DATA 4,2,2,4,4,6,6,10,18,3,2,2,4,4,
6,10
3390 DATA 3,2,2,4,4,10,18,3,2,2,2,10,18,
18
3400 DATA 3,2,2,4,4,10,18,1,2,10
3410 DATA 1,10,18,3,1,4,6,10,18,18
3420 DATA 2,6,6,10,18,2,1,4,6,10
3430 DATA 1,10,10,1,1,20,1,20,20
3440 DATA 5,6,7,18,8,18,12,4,13,6,14,2,1
8,4,4,15
3450 DATA 3,15,1,4,10,1,18,13,1
3460 RESTORE 3360
3470 RETURN
3480 DATA 2,2,2,12,20,2,2,10,13,20,3,2,2
,10,10,13,20
3490 DATA 4,2,2,4,8,10,10,14,20,4,2,2,4,
8,10,10,14,20
3500 DATA 4,2,2,4,8,10,12,15,20,3,2,8,12
,12,15,20
3510 DATA 4,2,2,6,6,12,12,16,20,4,2,2,4,
10,12,12,16,20
3520 DATA 4,2,2,4,10,12,12,17,20,4,2,2,4
,10,12,15,17,20
3530 DATA 4,2,2,4,10,15,15,18,20,4,2,2,4
,13,15,15,18,20
3540 DATA 4,2,2,4,13,15,15,19,20,3,2,2,1
5,17,19,20
3550 DATA 1,1,17,1,20,20
3560 DATA 5,8,5,10,7,4,10,9,11,6,13,2,13
,14,13,15
3570 DATA 10,3,2,4,11,3,17,16,4
3580 RESTORE 3480
3590 RETURN
3600 DATA 1,1,16,1,1,16,1,1,15,2,1,15,18
,19
3610 DATA 1,1,14,2,1,14,17,19,2,1,13,16,
19,2,1,13,15,19,2,1,12,15,19,2,1,12,14,1
9,2,1,11,14,19,2,1,11,13,19,2,1,10,13,19
,2,1,10,14,18,2,1,9,15,17,2,1,9,15,17,2,
1,8,16,16
3620 DATA 5,17,7,16,8,15,9,14,11,13,13
3630 DATA 9,18,5,18,7,17,8,16,9,15,10,15
,11,14,12,14,13,13,14
3640 DATA 17,10,1,15,12,2,16,15,3
3650 RESTORE 3600:RETURN
3660 DATA 5,4,4,9,9,11,11,13,13,15,15,5,
2,6,9,9,11,11,13,13,15,15,2,4,11,13,19,4
,1,6,8,8,13,13,18,18
3670 DATA 5,4,6,8,8,10,11,13,13,18,18,5,
1,2,8,8,10,11,13,13,18,18,4,1,8,10,11,13
,13,18,18,5,1,4,8,8,10,11,13,13,18,18
3680 DATA 5,1,5,8,8,10,11,13,13,18,18,4,
1,6,10,11,13,13,18,18,4,1,7,9,11,13,13,1
8,18,4,1,7,9,11,13,13,18,18,4,1,6,9,11,1
3,13,18,18,4,2,5,9,11,13,13,18,18
3690 DATA 4,3,4,10,10,13,13,18,18,4,3,4,
6,10,13,14,16,18,2,6,6,10,10
3700 DATA 6,2,3,10,6,11,6,4,16,3,17,14,1
7,5,10,7,11,7,3,16,4,17,16,17
3710 DATA 5,10,2,7,12,3,18,17,3
3720 RESTORE 3660:RETURN
3730 DATA 1,4,19,1,4,19,2,1,2,5,19,2,2,2
,5,19,2,2,2,6,19,2,2,4,6,19,2,4,4,7,19,2
,2,4,7,19,3,2,2,4,4,8,19,2,2,6,8,19
3740 DATA 2,6,6,9,19,2,2,6,9,19,3,2,2,6,
6,10,19,2,2,8,10,19,2,8,8,11,19,2,2,8,11
,19,2,2,2,12,19
3750 DATA 2,3,9,2,14,1,2,4,2,11,1,2,13,2
```

```
,2,15,3
3760 RESTORE 3730:RETURN
3770 DATA 2,1,8,11,19,2,1,7,12,19,3,1,7,
9,10,12,19,3,1,6,9,10,13,19,3,1,6,8,11,1
3,19,4,1,5,8,8,10,11,14,19,4,1,5,7,8,10,
12,14,19,4,1,4,7,8,10,12,15,19,4,1,4,6,8
,10,13,15,19
3780 DATA 3,1,3,13,13,16,19,4,1,3,5,11,1
3,14,16,19,4,1,2,11,11,13,14,17,19,5,1,2
,7,9,11,11,13,15,17,19,7,1,1,4,4,7,7,9,9
,11,11,13,15,18,19,7,1,1,4,4,7,7,9,9,11,
11,13,15,18,19
3790 DATA 6,4,4,7,7,9,9,11,11,13,15,19,1
9,5,4,4,9,9,11,11,13,13,19,19
3800 DATA 5,10,4,7,8,15,14,7,17,15,17,3,
9,4,12,8,5,12
3810 DATA 4,15,1,7,10,2,13,15,2
3820 RESTORE 3770:RETURN
3830 c1=c1-1:PLOT c1*16,90,4:PLOT c1*16+
8,90:PLOT c1*16+4,92:PLOT c1*16+4,88:DRA
WR 0,-6:DRAWR 4,0
3840 SOUND 1,10,20,15,0,0,16
3850 dd(jj,ta)=0
3860 RETURN
3870 IF TEST((x1(i)*32)+18,(25-y1(i))*16
)<>3 AND x1(i)<19 THEN x1(i)=x1(i)+1 ELS
E 3950
3880 GOTO 1760
3890 IF TEST((x1(i)*32)-34,(25-y1(i))*16
)<>3 AND x1(i)>1 THEN x1(i)=x1(i)-1 ELSE
 3950
3900 GOTO 1760
3910 IF TEST((x1(i)*32)-16,((25-y1(i))*1
6)-14)<>3 AND y1(i)<18 THEN y1(i)=y1(i)+
1 ELSE 3950
3920 GOTO 1760
3930 IF TEST((x1(i)*32)-16,((25-y1(i))*1
6)+19)<>3 AND y1(i)>2 THEN y1(i)=y1(i)-1
 ELSE 3950
3940 GOTO 1760
3950 dp(i)=INT(4*RND)+1
3960 GOTO 1750
3970 IF dp(i)=1 THEN dp(i)=2:GOTO 1750
3980 IF dp(i)=2 THEN dp(i)=1:GOTO 1750
3990 IF dp(i)=3 THEN dp(i)=4:GOTO 1750
4000 IF dp(i)=4 THEN dp(i)=3:GOTO 1750
4010 PLOT xp,yp,0:xp=xxp:yp=yyp
4020 PEN 12:RESTORE 4050:FOR i=1 TO 8
4030 LOCATE x,y:PRINT CHR$(i+199):READ d
:SOUND 1,d+400,10,15:FOR h=1 TO 200:NEXT
4040 NEXT i
4050 DATA 119,95,80,119,95,119,95,80
4060 LOCATE x,y:PRINT " ":LOCATE v+5,22:
          PRINT " "
          4070 FOR i=1 TO 3
4080 LOCATE x1(i),y1(i):PRINT CHR$(32)
4090 NEXT
4100 v=v-1:x1(1)=a1:y1(1)=b1:x1(2)=a2:y1
(2)=b2:x1(3)=a3:y1(3)=b3
4110 IF v=0 THEN 4200
4120 y=yy:x=xx
4130 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(138)
4140 MOVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 4,
0,11:MOVER 0,-2:DRAWR -4,0,9:MOVER 0,-2:
DRAWR 4,0
4150 MOVE (x*32)-24,(26-y)*16-16:DRAWR 1
2,0,11
4160 GOTO 1450
4170 REM
4180 REM   PERDU
4190 REM
4200 MODE 0:LOCATE 6,12:PRINT "GAME OVER
"
4210 LOCATE 9,15:PRINT CHR$(151);CHR$(15
2);CHR$(153);sc
4220 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4230 FOR I=1000 TO 1 STEP -10
4240 SOUND 1,I,1,15
4250 NEXT:GOTO 530
4260 REM
4270 REM  CHANGEMENT DE PYRAMIDE
4280 REM
4290 RESTORE 6790
4300 FOR i=1 TO 10
4310 READ a,b
4320 SOUND 1,a/4,b*10,15:SOUND 1,0,2:NEX
T
4330 CLS:INK 5,8
4340 LOCATE 9,12:PEN 1:PRINT "BONUS"
4350 FOR i=1 TO 50
4360 sc=sc+20:LOCATE 8,13:PRINT sc
4370 SOUND 1,159,1,15
4380 NEXT i:v=v+1
4390 FOR i=1 TO 14
4400 READ a,b
4410 SOUND 1,a/4,b*10,15:SOUND 1,0,2:NEX
T
4420 CLS:c1=24:py=py+1:ta=10:INK 2,11:IN
K 3,1
4430 t=800
4440 xx=3:yy=16
4450 GOTO 980
4460 t=t-1
4470 IF t=0 THEN 4200
4480 LOCATE 10,24:PEN 1:PRINT USING "###
";t
4490 RETURN
4500 REM
4510 REM  DES. DES PETITES PYRAMIDES
4520 REM
4530 IF ta=1 THEN GOSUB 2040
4540 IF ta=10 THEN GOSUB 3250
4550 FOR i=34 TO 4 STEP -2
4560 MOVE 404,i:DRAWR 224,0,2
4570 READ a
4580 FOR j=1 TO a
4590 READ b,c:MOVE b*4+400,i:DRAW c*4+40
0,i,0
4600 NEXT j
4610 NEXT i:IF ta=1 THEN GOSUB 2250 ELSE
 GOSUB 3460
4620 MOVE 404,2:DRAWR 224,0,2
4630 FOR i=34 TO 4 STEP -2
4640 READ a
4650 FOR j=1 TO a
4660 READ b,c:MOVE b*4+476,i:DRAW c*4+47
6,i,0
4670 NEXT j
4680 NEXT i
4690 IF ta=1 THEN GOSUB 2460 ELSE GOSUB
3580
4700 FOR i=34 TO 4 STEP -2
4710 READ a
4720 FOR j=1 TO a
4730 READ b,c:MOVE b*4+552,i:DRAW c*4+55
2,i,0
4740 NEXT j,i
4750 IF ta=1 THEN GOSUB 2660 ELSE GOSUB
3650
4760 FOR i=68 TO 36 STEP -2
4770 READ a
4780 MOVE 404,i:DRAWR 224,0,2
4790 FOR j=1 TO a
4800 READ b,c:MOVE b*4+400,i:DRAW c*4+40
0,i,0
4810 NEXT j,i
4820 IF ta=1 THEN GOSUB 2780 ELSE GOSUB
3720
4830 FOR i=68 TO 36 STEP -2
4840 READ a
4850 FOR j=1 TO a
4860 READ b,c:MOVE b*4+476,i:DRAW c*4+47
6,i,0
4870 NEXT j,i
4880 IF ta=1 THEN GOSUB 2920 ELSE GOSUB
3760
4890 FOR i=68 TO 36 STEP -2
4900 READ a
4910 FOR j=1 TO a
4920 READ b,c:MOVE b*4+552,i:DRAW c*4+55
2,i,0
4930 NEXT j,i
4940 IF ta=1 THEN GOSUB 3060 ELSE GOSUB
3820
4950 FOR i=102 TO 70 STEP -2
```

```
4960 READ a
4970 MOVE 480,i:DRAWR 72,0,2
4980 FOR j=1 TO a
4990 READ b,c:MOVE b*4+476,i:DRAW c*4+47
6,i,0
5000 NEXT j,i
5010 IF ta=1 THEN RESTORE 5170 ELSE REST
ORE 5190
5020 READ c
5030 FOR i=1 TO c
5040 READ a,b:PLOT a,b,4
5050 NEXT i
5060 READ c
5070 FOR i=1 TO c
5080 READ a,b:PLOT a,b,5
5090 NEXT i
5100 READ a,b:PLOT a,b,6
5110 MOVE 400,0:DRAWR 232,0,3:DRAWR 0,10
6:DRAWR -232,0:DRAWR 0,-106
5120 IF ta=1 THEN xp=422:yp=4 ELSE xp=41
2:yp=6
5130 RETURN
5140 REM
5150 REM   MUSIQUES
5160 REM
5170 DATA 15,424,8,448,16,492,12,508,4,5
16,4,540,32,444,38,468,44,496,44,512,56,
576,50,576,22,576,26,492,80,520,96
5180 DATA 14,448,12,448,22,424,16,516,8,
460,52,520,44,532,44,532,50,584,42,608,1
8,560,28,500,82,508,76,524,92,512,96
5190 DATA 34,432,10,424,18,460,22,456,30
,448,26,492,12,500,10,500,24,548,22,548,
14,576,12,588,16,592,24,584,28,560,44,56
4,54,452,46,456,50,460,54,464,56,468,58,
484,66,516,60,520,60
5200 DATA 488,38,492,40,532,38,504,72,50
4,90,516,98,536,78,536,72,492,12,568,18
5210  DATA 23,436,18,432,22,452,26,492,8
,548,30,604,10,604,8,452,44,456,46,456,4
8,460,50,460,52,464,54,468,56,472,58,520
,58,516,58,492,38,488,40,540,38,496,82,5
12,98,524,90
5220 REM
5230 REM   DESSINS PERSONNAGE
5240 REM
5250 DATA 500,86
5260 LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)
5270 x=x+1
5280 IF TEST((x*32)-16,(25-y)*16+5)=5 TH
EN GOSUB 5580
5290 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(135)
5300 MOVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 8,
0,11:MOVER 8,-2:DRAWR -4,0,0:DRAWR -8,0,
9:DRAWR -4,0,11
5310 MOVE (x*32)-28,(26-y)*16-12:DRAWR 0
,-4,11:MOVER 12,0:DRAWR 8,0
5320 SOUND 1,0,1,15,0,0,1
5330 xp=xp+4:GOTO 1510
5340 LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)
5350 x=x-1
5360 IF TEST((x*32)-16,(25-y)*16+5)=5 TH
EN GOSUB 5580
5370 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(137)
5380 MOVE (x*32)-24,(26-y)*16-2:DRAWR 8,
0,11:MOVER -16,-2:DRAWR 4,0,0:DRAWR 8,0,
9:DRAWR 4,0,11
5390 MOVE (x*32)-8,(26-y)*16-12:DRAWR 0,
-4,11:MOVER -12,0:DRAWR -8,0
5400 SOUND 1,0,1,15,0,0,1
5410 xp=xp-4:GOTO 1510
5420 LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)
5430 y=y-1
5440 IF TEST((x*32)-16,(25-y)*16+5)=5 TH
EN GOSUB 5580
5450 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(140)
5460 MOVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 4,
0,11:MOVER 0,-2:DRAWR -4,0
5470 MOVE (x*32)-28,(26-y)*16-14:DRAWR 8
,0,11:MOVER 4,-2:DRAWR 8,0
5480 SOUND 1,0,1,15,0,0,1
5490 yp=yp+2:GOTO 1510
5500 LOCATE x,y:PRINT CHR$(32)
5510 y=y+1
5520 IF TEST((x*32)-16,(25-y)*16+5)=5 TH
EN GOSUB 5580
5530 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(141)
5540 MOVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 4,
0,11:MOVER 0,-2:DRAWR -4,0,9:MOVER 0,-2:
DRAWR 4,0
5550 MOVE (x*32)-28,(26-y)*16-16:DRAWR 8
,0,11:MOVER 4,2:DRAWR 8,0
5560 SOUND 1,0,1,15,0,0,1
5570 yp=yp-2:GOTO 1510
5580 sc=sc+100:SOUND 1,1000,10,15,0,0,13
5590 GOSUB 6460
5600 RETURN
5610 REM
5620 REM  FEUX FOLETS
5630 REM
5640 PEN 4:IF df=2 THEN 5690
5650 dpf=dpf+1:IF dpf=13 THEN dpf=1
5660 xxf=xf:yyf=yf
5670 ON dpf GOSUB 5840,5840,5840,5860,58
40,5890,5930,5990,6060,5990,5930,5890,58
40
5680 RETURN
5690 dpf=dpf+1:IF dpf=13 THEN dpf=1
5700 xxf=xf:yyf=yf
5710 ON dpf GOSUB 5840,5840,5840,5860,58
40,6140,6180,6240,6310,6240,6180,6140,58
40
5720 RETURN
5730 PEN 4:IF df1=2 THEN 5790
5740 GOSUB 5640
5750 dpf1=dpf1+1:IF dpf1=13 THEN dpf1=1
5760 xxf=xf1:yyf=yf1
5770 ON dpf1 GOSUB 5840,5840,5840,5860,5
840,5890,5930,5990,6060,5990,5930,5890,5
840
5780 RETURN
5790 GOSUB 5690
5800 dpf1=dpf1+1:IF dpf1=13 THEN dpf1=1
5810 xxf=xf1:yyf=yf1
5820 ON dpf1 GOSUB 5840,5840,5840,5860,5
840,6140,6180,6240,6310,6240,6180,6140,5
840
5830 RETURN
5840 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(32)
5850 RETURN
5860 SYMBOL 144,0,0,0,&10
5870 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(144)
5880 RETURN
5890 SYMBOL 144,0,&1C,&E,&F,&F,&6
5900 LOCATE xxf-1,yyf:PRINT CHR$(32);CHR
$(144)
5910 IF (x=xxf OR x=xxf-1) AND y=yyf THE
N 4010
5920 RETURN
5930 SYMBOL 144,0,&F0,&FE,&FF,&FF,&3E
5940 SYMBOL 145,0,&1,&F,&3F,&3
5950 SOUND 4,0,50,10,0,0,16
5960 LOCATE xxf-2,yyf:PRINT CHR$(32);CHR
$(145);CHR$(144)
5970 IF (x=xxf OR x=xxf-1 OR x=xxf-2) AN
D y=yyf THEN 4010
5980 RETURN
5990 SYMBOL 144,&3C,&FE,&FF,&FF,&FF,&3E
6000 SYMBOL 145,0,&3,&7F,&FF,&F
6010 SYMBOL 146,0,0,0,&7F
6020 SOUND 4,0,50,12,0,0,16
6030 LOCATE xxf-3,yyf:PRINT CHR$(32);CHR
$(146);CHR$(145);CHR$(144)
6040 IF (x=xxf OR x=xxf-1 OR x=xxf-2 OR
x=xxf-3) AND y=yyf THEN 4010
6050 RETURN
6060 SYMBOL 144,&78,&FE,&FF,&FF,&FF,&FE,
&38
6070 SYMBOL 145,0,&3,&FF,&FF,&1F,&1
6080 SYMBOL 146,0,0,&3,&FF
6090 SYMBOL 147,0,0,0,&7F
6100 SOUND 4,0,50,15,0,0,16
6110 LOCATE xxf-3,yyf:PRINT CHR$(147);CH
R$(146);CHR$(145);CHR$(144)
6120 IF (x=xxf OR x=xxf-1 OR x=xxf-2 OR
```

```
x=xxf-3 OR x=xxf-4) AND y=yyf THEN 4010
6130 RETURN
6140 SYMBOL 144,0,&38,&E0,&F0,&F0,&60
6150 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(144);CHR$
(32)
6160 IF (x=xxf OR x=xxf+1) AND y=yyf THE
N 4010
6170 RETURN
6180 SYMBOL 144,0,0,&7C,&FF,&FF,&7F,&F
6190 SYMBOL 145,0,0,0,&C0,&FE,&F0,&80
6200 SOUND 4,0,50,10,0,0,16
6210 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(144);CHR$
(145);CHR$(32)
6220 IF (x=xxf OR x=xxf+1 OR x=xxf+2) AN
D y=yyf THEN 4010
6230 RETURN
6240 SYMBOL 144,0,0,&3E,&FF,&FF,&FF,&7F,
&3C
6250 SYMBOL 145,0,0,0,&F0,&FF,&FE,&C0
6260 SYMBOL 146,0,0,0,0,&FE
6270 SOUND 4,0,50,12,0,0,16
6280 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(144);CHR$
(145);CHR$(146);CHR$(32)
6290 IF (x=xxf OR x=xxf+1 OR x=xxf+2 OR
x=xxf+3) AND y=yyf THEN 4010
6300 RETURN
6310 SYMBOL 144,0,&1C,&7F,&FF,&FF,&FF,&7
F,&1E
6320 SYMBOL 145,0,0,&80,&F8,&FF,&FF,&C0
6330 SYMBOL 146,0,0,0,0,&FF,&C0
6340 SYMBOL 147,0,0,0,0,&FE
6350 SOUND 4,0,50,15,0,0,16
6360 LOCATE xxf,yyf:PRINT CHR$(144);CHR$
(145);CHR$(146);CHR$(147)
6370 IF (x=xxf OR x=xxf+1 OR x=xxf+2 OR
x=xxf+3 OR x=xxf+4) AND y=yyf THEN 4010
6380 RETURN
6390 LOCATE x,y:PEN 12:PRINT CHR$(138):M
OVE (x*32)-20,(26-y)*16-2:DRAWR 4,0,11:M
OVER 0,-2:DRAWR -4,0,9
6400 MOVER 0,-2:DRAWR 4,0:MOVE (x*32)-24
,(26-y)*16-16:DRAWR 12,0,11
6410 IF TEST((x*32)-20,(26-y)*16+2)=1 TH
EN 3970
6420 RETURN
6430 REM
6440 REM  AFFICHAGE SCORE
6450 REM
6460 ssc=INT(sc/1000)
6470 xsc=16
6480 GOSUB 6620
6490 ssc=INT(sc/100):IF sc<1000 THEN 659
0
6500 IF sc<2000 THEN ssc=ssc-10:GOTO 659
0
6510 IF sc<3000 THEN ssc=ssc-20:GOTO 659
0
6520 IF sc<4000 THEN ssc=ssc-30:GOTO 659
0
6530 IF sc<5000 THEN ssc=ssc-40:GOTO 659
0
6540 IF sc<6000 THEN ssc=ssc-50:GOTO 659
0
6550 IF sc<7000 THEN ssc=ssc-60:GOTO 659
0
6560 IF sc<8000 THEN ssc=ssc-70:GOTO 659
0
6570 IF sc<9000 THEN ssc=ssc-80:GOTO 659
0
6580 IF sc<10000 THEN ssc=ssc-90
6590 xsc=32
6600 GOSUB 6620
6610 RETURN
6620 IF ssc=0 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,6
0,1:DRAWR 8,0:DRAWR 0,-8:DRAWR -8,0:DRAW
R 0,8
6630 IF ssc=1 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,5
8,1:DRAWR 8,2:DRAWR 0,-8
6640 IF ssc=2 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,6
0,1:DRAWR 8,0:DRAWR 0,-4:DRAWR -8,0:DRAW
R 0,-4:DRAWR 8,0
6650 IF ssc=3 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,6
0,1:DRAWR 8,0:DRAWR 0,-4:DRAWR -4,0:DRAW
R 4,0:DRAWR 0,-4:DRAWR -8,0
6660 IF ssc=4 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc+8
,52,1:DRAWR 0,4:DRAWR -8,-4:DRAWR 0,8
6670 IF ssc=5 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc+8
,60,1:DRAWR -8,0:DRAWR 0,-4:DRAWR 8,0:DR
AWR 0,-4:DRAWR -8,0
6680 IF ssc=6 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc+8
,60,1:DRAWR -8,0:DRAWR 0,-8:DRAWR 8,0:DR
AWR 0,4:DRAWR -8,0
6690 IF ssc=7 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,6
0,1:DRAWR 8,0:DRAWR -4,-8:
6700 IF ssc=8 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,6
0,1:DRAWR 8,0:DRAWR 0,-8:DRAWR -8,0:DRAW
R 0,8:DRAWR 0,-4:DRAWR 8,0
6710 IF ssc=9 THEN GOSUB 6760:MOVE xsc,5
2,1:DRAWR 8,0:DRAWR 0,8:DRAWR -8,0:DRAWR
 0,-4:DRAWR 8,0
6720 RETURN
6730 REM
6740 REM  DESSIN  POINTS COFFRES ET CLES
6750 REM
6760 FOR i=52 TO 60 STEP 2
6770 MOVE xsc,i,0:DRAWR 8,0
6780 NEXT i:RETURN
6790 DATA 638,1,758,1,956,2,956,2,956,1,
851,1,758,1,716,1,638,2,638,2,758,1,568,
2,568,2,568,3,716,1,568,3,716,1,568,3,63
8,1,568,1,506,1,478,1,426,1,379,4
6800 DATA 119,119,159,159,239,239,119,11
9,159,159,239,239,119,119,179,179,239,23
9,119,119,179,179,239,239,134,134,179,17
9,239,239,134,134,179,179,239,239,142,14
2,179,179,239,239,142,142,179,179,239,23
9
6810 REM
6820 REM  GAGNEE
6830 REM
6840 CLS:RESTORE 6960
6850 GOSUB 6970
6860 FOR I=18 TO 5 STEP -1
6870 LOCATE 7,I:PEN 4:PRINT STRING$(7,12
7)
6880 READ A
6890 SOUND 1,A,10,15:SOUND 4,A+3,10,15
6900 FOR J=1 TO 100:NEXT
6910 NEXT I
6920 SOUND 1,119,100,15:SOUND 4,122,100,
15
6930 LOCATE 8,9:PEN 1:PRINT "VOUS":LOCAT
E 8,12:PRINT "ETES":LOCATE 8,15:PRINT"RI
CHE"
6940 FOR I=1 TO 3000:NEXT
6950 LOCATE 1,24:END
6960 DATA 956,851,758,716,638,568,506,47
8,426,379,358,319,284,253,239,213,190,17
9,159,142,127
6970 PEN 5:FOR I=6 TO 14
6980 LOCATE I,4:PRINT CHR$(130):NEXT
6990 FOR I=5 TO 18
7000 LOCATE 14,I:PRINT CHR$(130):NEXT
7010 FOR I=14 TO 6 STEP -1
7020 LOCATE I,19:PRINT CHR$(130):NEXT
7030 FOR I=18 TO 5 STEP -1
7040 LOCATE 6,I:PRINT CHR$(130):NEXT
7050 SYMBOL 127,0,&1C,&22,&41,&63,&3E,&1
C
7060 RETURN
```

Méridien informatique

DISCOLOGY

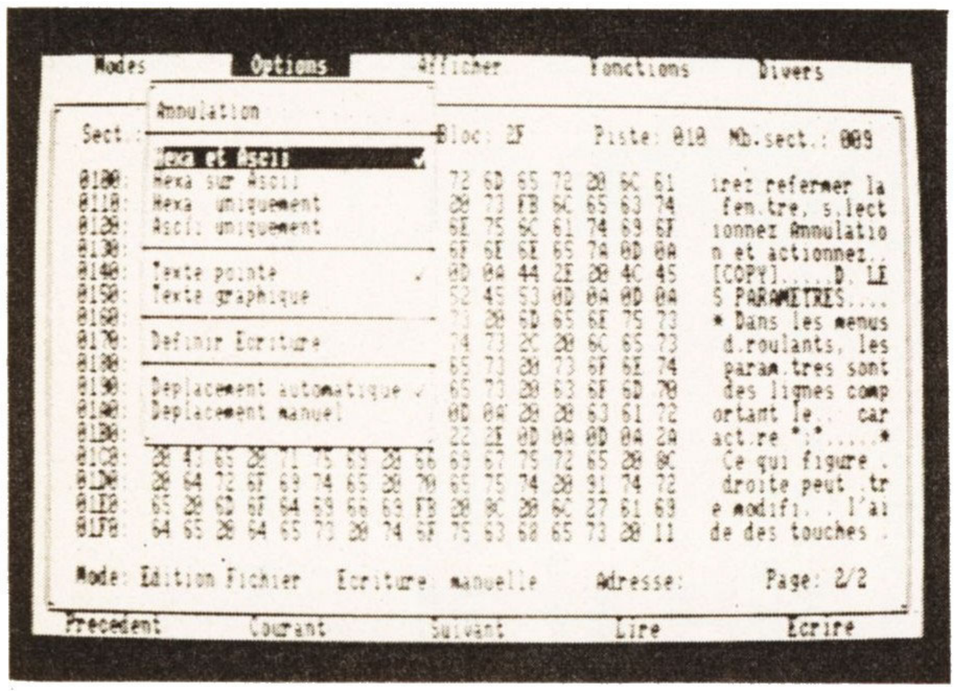
VERSION 3.2

La performance au service de votre Amstrad.

Editeur + Copieur + Exploreur +

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

Nouvelle version : Encore plus de performances pour votre Amstrad !



L'EDITEUR

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

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

Des capacités exceptionnelles que vous pouvez exploiter immédiatement :

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

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

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

LE COPIEUR

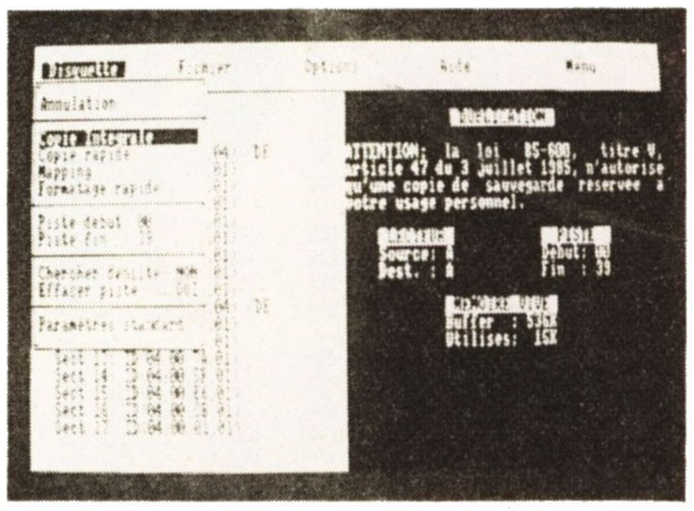
NOUVEAU +
La copie intégrale
encore plus puissante !

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

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

Des performances inédites à votre service :

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



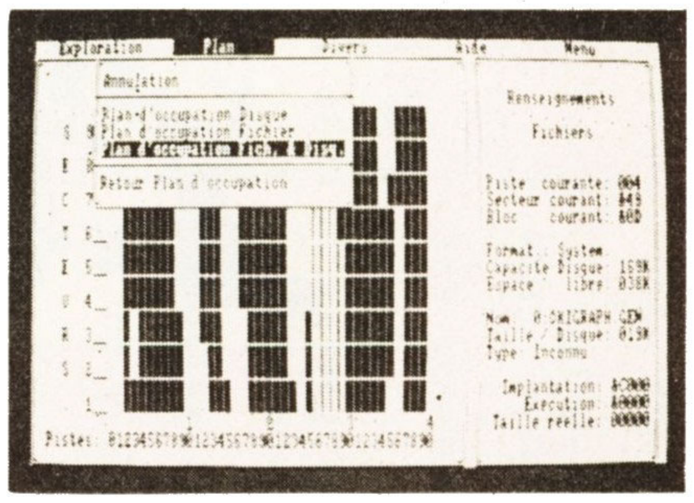
L'EXPLOREUR

NOUVEAU +
Découvrez les pistes
cachées de vos disquettes.

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

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

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



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

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

BON DE COMMANDE

AMS 12/87

VERSION 3.2

O JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY AU PRIX DE 350 F

O JE DESIRE RECEVOIR MASTER SAVE AU PRIX DE 190 F

O JE POSSEDE DEJA MASTER SAVE ET JE DESIRE RECEVOIR DISCOLOGY. JE JOINS MA DISQUETTE MASTER SAVE ET JE NE PAYE QUE 160 F

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

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

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

A/100%

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

AMSTRAD PC

BONNE ANNEE 88

trois C au banc des C

QUATRE FACTURATIONS, POUR CHOISIR LA BONNE

Mag JEUX

détente et rire détachables

ISSN : 09812571 - 7 FS - 180 F LUX. - 7 $ CAN.

N°5 25 F
MENSUEL
JANVIER 88



M 3224 - 5 - 25,00 F
3793224025009 00050

LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE

SUFFIT LES PLAISANTERIES, JOUONS ! !

HEUREUX LES INNOCENTS...

Alors, c'est vrai ? Vous n'avez jamais... Pas même, euh..., un petit peu, avec quelques ami(e)s... Vous n'allez tout de même pas me dire que vous n'en avez jamais entendu causer, ne serait-ce que par le meilleur copain du frère de votre cousine favorite... Bon, si vraiment vous êtes ignorant de la "chose", et bien je n'ai que quelques mots à dire : "Par le grand KHAN, quelle CHANCE vous avez ! !".

LES DIEUX VOUS ATTENDENT.

En effet, vous allez pénétrer dans un univers magique et fantastique, vous verrez des mondes de rêve et de merveille, et votre imagination créatrice sera le moteur des plus divertissantes et phénoménales aventures ! c'est plus qu'un jeu, c'est "LE" jeu ! C'est-à-dire la création d'un univers arbitraire, avec des règles bien établies qui permettent de se mouvoir dans celui-ci. Quand, il y a des siècles de cela, je jouais à Zorro dans la cour de l'école, trucidant force soldats, et finissant, à moitié occis, par enlever sur mon fier TORNADO, (le cheval, pas l'aspirateur !), la belle Dona Luisa gardée par le grotesque sergent GARCIA, eh bien je jouais un "rôle". Je faisais évoluer mon personnage, au travers de situations folles où pourtant, tout n'était pas permis (fallait pas par exemple passer près des wc, où de sanguinaires pirhanas - les grands du CM2 - nous chopaient et nous étranglaient au passage !). Je le faisais vivre, de récrés en récrés, augmentant ses compétences et le chargeant d'expériences au cours des trimestres... Et puis, quelques millénaires ont passé, j'ai rencontré d'autres Dona Luisa aussi appétissantes, et surtout un super, hyper, méga, giga-jeu : le D&D ! !

PAR GIGA ! C'EST GIGAX !

A tout seigneur, tout honneur, permettez-moi de vous présenter un des personnages les plus célèbres de l'univers ludique, j'ai nommé : Gary GIGAX. C'est lui, en effet, qui (on croit savoir que c'est par un soir de pleine lune au bord d'une forêt aux grands arbres pétrifiés) a inventé avec son ami Dave ARNESON dans les années 74, D&D, autrement dit DONJONS ET DRAGONS. D&D est un jeu d'exploration de souterrains, de combats avec monstres, rempli d'elfes, de hobbits, de magiciens et de guerriers, évoluant sans plateau de jeu par le pouvoir d'un conteur, un meneur d'aventure, le MAITRE DE JEU. Le but des joueurs, de 3 à 6, étant non pas de gagner, mais de survivre au travers de castagnes plus ou moins dangereuses. Les personnages-joueurs communiquent leurs actions au Maître de jeu qui, lui, décrit l'univers, dévoile au fur et à mesure le scénario de l'histoire et manipule Pièges, Trésors, Monstres et P.N.J. (personnages non joueurs).

AT LAST, IT IS TRADUIT IN FRANÇAIS

Après moult péripéties, une édition définitive de D&D voit le jour en 77. Et c'est TRANSECOM, qui, prenant le Gobelin par les rênes, a enfin lancé, il y a quelques mois, la boîte de base couverture rouge, entièrement en français et contenant tout ce qu'il faut pour commencer une aventure. Vous trouverez à l'intérieur, 2 livrets d'une soixantaine de pages ainsi que 1 D20 (1 dé à 20 faces), 1 D12, 1 D10, 1 D8, 1D6 et 1 D4.

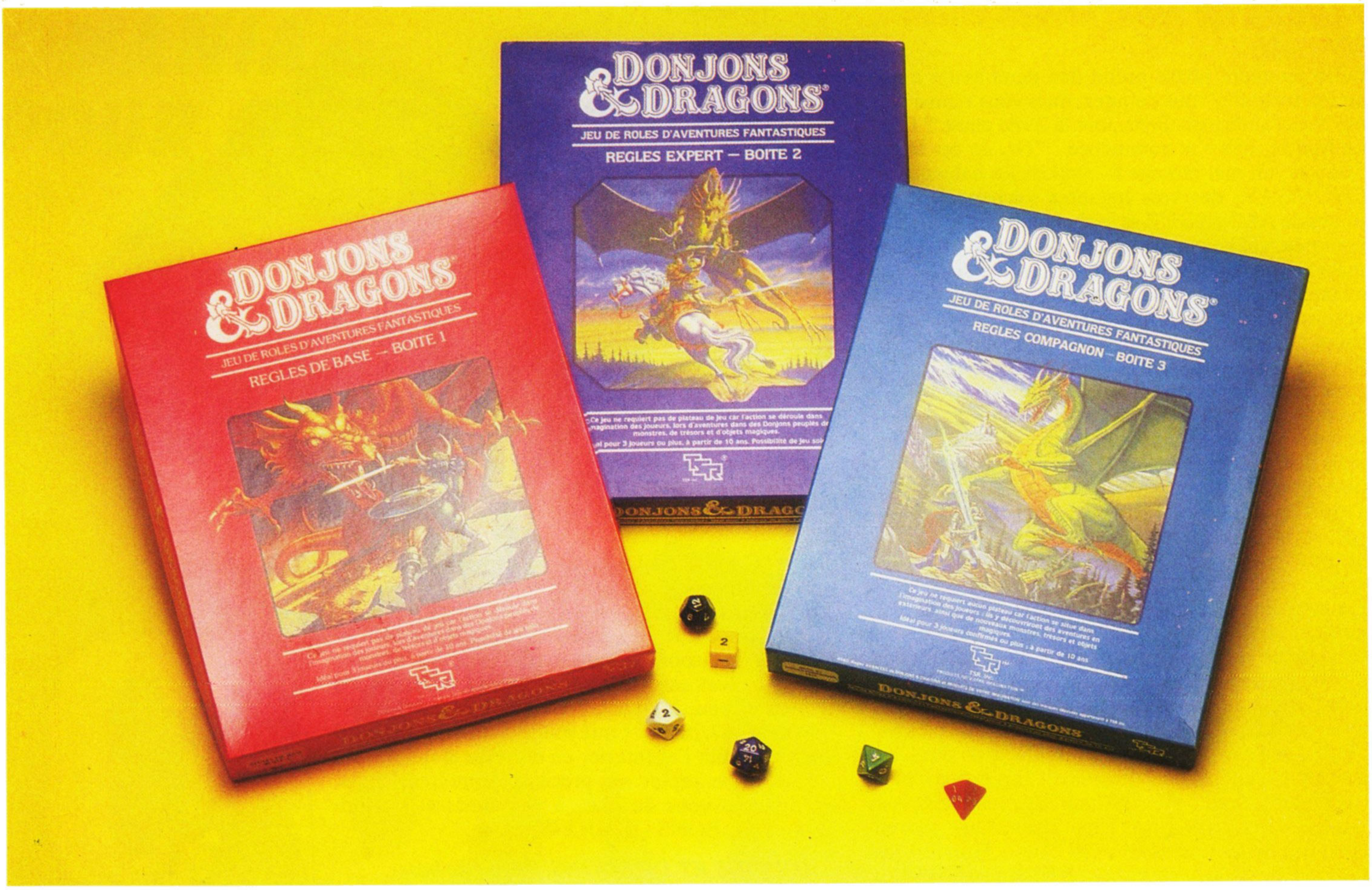
Le 1er fascicule est celui des joueurs. Il doit, en principe, être lu une fois par tous. Il comprend une quinzaine de pages de présentation, une aventure solo en 90 paragraphes, une description des 7 classes de personnages possibles ainsi que leurs caractéristiques, 5 pages pour créer de nouveaux personnages, un lexique des principaux termes (CP, XP, dégats, jets de protection, etc..), et un double encart détachable comportant un résumé de toutes les tables de résolution, ainsi qu'une feuille de personnage et 6 personnages pré-tirés et utilisables tout de suite. Ouf !

Le 2ème fascicule est celui du maître de jeu. Dans un premier temps, il doit n'être lu que par celui qui "masterisera", la partie. Il comprend des conseils, des résumés, un premier exemple de Donjon avec un plan, une liste de différentes procédures et règles, un bestiaire de monstres qui va de l'Abeille géante au Ver charognard, en passant par le Scarabée à huile et le Dragon-farce (description, classe d'armure, dégats, vitesse de sédimentation,...), un florilège de trésors et d'objets magiques, et enfin comment construire un Donjon (Un bon, de préférence !)

ON COMMENCE COMMENT ?

La première phase, qui se réalise en 10 étapes environ, est la création de son personnage. Pour ce faire, on utilise six jets de 3 D6 qui représenteront les 6 caractéristiques (de 3 à 18) de votre "perso". Enumérons ces caractéristiques car grand nombre de J.R. (Jeu de Rôle, ne confondez pas avec Dallas...), se sont inspirés plus que fortement de ce système. Ce sont : la FORCE, l'INTELLIGENCE, la SAGESSE, la DEXTERITE, la CONSTITUTION et le CHARISME. Suivant les résultats, vous choisirez une classe, c'est-à-dire vous jouerez un CLERC, un MAGICIEN, un GUERRIER, un VOLEUR, un NAIN, un PETITE-GENS (TINIGEN en anglais) ou un ELFE. Le fait que chacun de ces personnages aient des dons spéciaux et évidemment des faiblesses manifestes, oblige à une forte coopération du groupe, atout indispensable à une bonne réussite individuelle. On procède ensuite à quelques transferts de points puis au tirage des points de vie : un D4 pour un Magicien, un D8 pour le Guerrier. (Non, c'est pas le Magi-





cien qu'on place en première ligne pour une baston !). Les étapes suivantes sont la détermination de la fortune du joueur et l'achat de son équipement. Pour se prévenir d'une morsure fatale, rien ne vaut une bonne cotte de maille, qui abaissera votre C.A. (Classe d'Armure), à 5. Si vous ajoutez un bouclier, votre C.A. passera à 4. (Vous avez bien sûr compris que plus ce nombre est bas, plus vous êtes protégé contre les coups). Votre table de combat indique, suivant la C.A. de la cible, le nombre de points que vous devez obtenir, pour "toucher" un adversaire, (on jette un D20). Votre table de jets de protection, de la même façon indique le nombre de points à obtenir pour éviter quelques misères de la vie courante comme les rayons mortels, les bâtonnets magiques ou le souffle de Dragon. (Dévastateur, le souffle de Dragon en cône !). On s'ajoute ensuite quelques bonus ou quelques pénalités suivant les caractéristiques du départ (par exemple si vous avez de 13 à 15 en Force, vous aurez droit à un +1 pour toucher votre adversaire). On prend les sorts auxquels on a droit si on est Magicien, Clerc ou Elfe. Il reste à se choisir un nom (Phil MARTIN est un nom très exotique pour un Donjon tandis que Adelfier SOMBREBOIS est très commun chez les Elfes !). L'Alignement est la dernière composante de votre personnage. C'est une notion très intéressante car elle donne de la cohérence à votre rôle. Chaque alignement correspond à un choix philosophique par rapport à la LOI, le CHAOS et la NEUTRALITE . Si vous choisissez de jouer un Loyal, vous aurez un comportement plutôt bienveillant, cherchant la bonne réussite du groupe tandis que le Chaotique cherchera son profit personnel. Egoïste, son caractère est imprévisible et on ne peut lui faire confiance. Le Neutre, quant à lui, cherchera un équilibre entre la LOI et le CHAOS. C'est le Maître de Jeu qui veillera à ce que les participants jouent "juste" leurs personnages.





ENROLEZ-VOUS VOUS VERREZ DU PAYS !

JE VOUS EN PRIE, APRES VOUS, MAITRE !

Cette première phase prend une demi-heure à une heure, surtout si vous débutez, mais vous a aussi bien mis dans l'ambiance. Prêts pour la 2ème phase ? GO ! Le Maître arrive et commence : "Or, en ces temps troublés, un mal étrange frappaient les habitants de CHOUGAR, des voix lugubres s'échappaient des ruines de AMMAGUE et le chef du bourg vous avait implorés, vaillants aventuriers, de mettre fin à cette malédiction. Bien sur, les espèces sonnantes accompagnant les prières de l'homme n'étaient pas des arguments qui vous laissaient totalement insensibles..."

Et vous voilà partis ! Le M.J. décrira l'univers. Vous, vous ferez un plan, vous décelerez les pièges, et vous découvrirez des trésors et des monstres. Le M.J. se doit de maîtriser les combats, de manier les créatures, mais il se doit plus encore d'être impartial et de respectez vos décisions, car s'il est un jeu où la liberté s'exerce à plein, c'est bien le J.R., en dépit des règles parfaitement codifiées.

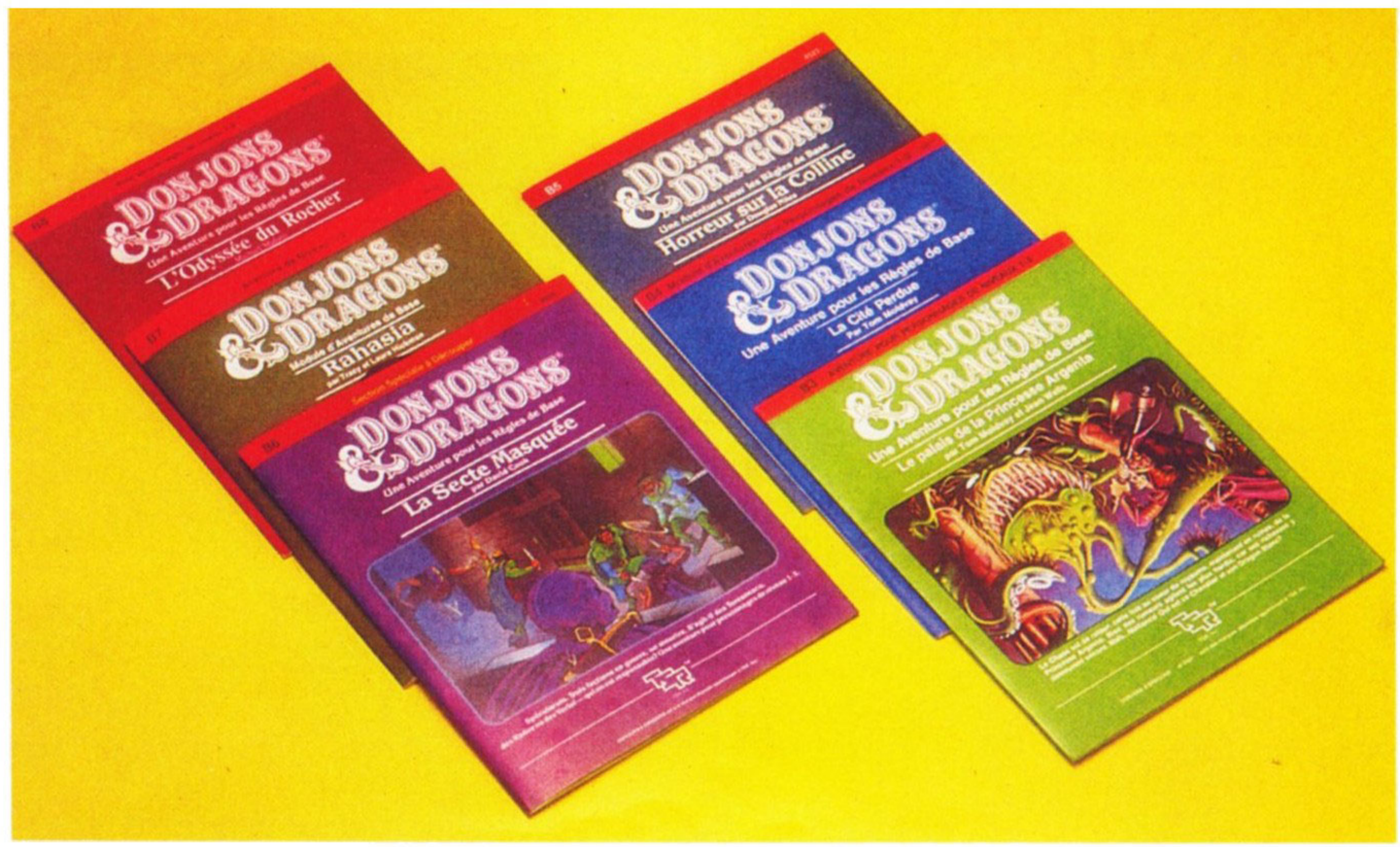
Si vous vous en sortez vivant, ce qui est déjà une des grandes motivations du jeu, qu'aurez-vous gagné ? Du plaisir, certes, mais aussi des XP (points d'expérience), qui, au bout d'un certain total, vous feront changer de niveau. La boîte de base des D&D permet de jouer aux niveaux 1 à 3. Après 1 ou 2 aventures, vous passerez au niveau 2, ce qui augmentera vos caractéristiques de base, vous serez alors plus fort et plus saignant, mais vous aurez à combattre des monstres d'autant plus puissants ! Il n'est pas indispensable de jouer avec les mêmes gens, ainsi vous pourrez faire vivre votre héros dans d'autres aventures que celles jouées avec vos amis habituels. C'est là , un des grands charmes du J.R. : la transportabilité des personnages. (On raconte qu'une dépression nerveuse, de plusieurs mois, a atteint un joueur qui a vu son personnage de niveau 20 , succomber brutalement à une attaque imprévue de 50 Sorciers !)

ET ENSUITE, JE VOUS SERS QUOI ?

Après quelques donjons bien saignants, vous aurez sans doute envie d'en savoir plus sur l'univers révélé par le grandissime GIGAX, (qui ne se doutait certes pas, à sa création, que l'entreprise D&D allait connaître autant de succès et d'extensions). Jetez d'abord un oeil sur les aventures toute faites appelées "modules", en vente dans les très bonnes boutiques, sur les boîtes suivantes (Expert et Compagnon), qui introduisent des règles additionnelles et un plus grand réalisme dans l'univers du jeu, un autre sur les figurines, les feuilles de personnages, les éléments de décor, les magazines spécialisés autour des J.R. qui contiennent souvent des scénarios gratos, et enfin, posez votre dernier oeil sur les clônes ou les inspirations plus ou moins fidèles, genre TUNNELS AND TROLLS (T&T), OEIL NOIR, et autre RUNEQUEST. Le plus proche J.R. s'isnspirant de D&D étant édité par GIGAX lui-même et tout seul, en 78, sous le nom de ADVANCED D&D (AD&D), et qui est le J.R. le plus vendu à c't'heure avec plus de 3 millions d'exemplaires ! (C'est, malgré la similitude des noms, 2 jeux différents, et nous aurons bien sur l'occasion d'en reparler).

REMERCIEMENTS (NIVEAUX 1 à 36) ET DERNIERS CONSEILS (IMMORTELS seulement)

Je me remercie tout particulièrement pour les précieux conseils que je me suis moi-même donné, ainsi que les revues "JEUX & STRATEGIE", No 38, avril 86 , (N'ayez plus peur des jeux de rôle), la revue "CHRONIQUE D'OUTRE MONDE", No 6, mars 87, (spécial initiation et panorama de 180 J.R.), la



revue "CASUS BELLI", No 41 décembre 87 (Donjons et dragons), revues dans lesquelles vous trouverez tout sur le moindre petit J.R. qui oserait montrer le bout d'une tentacule ! Tout ce qui est paru en français est disponible dans moult échoppes, une des mieux famées est tenue par le mage LAUBER, du 20ème niveau, à l"OEUF CUBE", 24 rue Linné - 75005 (45.87.28.83). Loué soit ce Mage qui sait aussi bien accueillir l'aventurier en détresse et qui n'a pas hésité à me prêter ses précieux grimoires. Alors, qu'attendez-vous de plus, à vos épées et vos grimoires, et, BONS DONJONS !

DONJONS ET DRAGONS, Règles de bases,
Boite 1, de chez TRANSECOM
D&D Expert Boîte 2
D&D Compagnon Boîte 3
7 Modules parus de B2 à B8



GENRE : Jeu de rôle médiéval-fantastique (simulation et hasard)
NOMBRE DE JOUEURS : De 3 à 6 (voir plus)
MATERIEL : 3/4 2 manuels + 1 jeu de 6 dés
REGLES : 3/4 Gros efforts de clarté pour accueillir les novices
DIFFICULTE : Facile d'accès. Initiation et débutants
TEMPS DE JEU : De 3 à 5 heures (ou plus) pour une aventure. Longue durée de vie du produit.
RICHESSE : 4/4 Va du niveau 1 à 3. 2 autres extensions en fran ais. Nombreux modules. Figurines, aides de jeu, magazines
ORIGINALITE : Exceptionnel pour ceux qui débutent.
PRIX/PRESENTATION : 3/4 170, 175, 180 F pour les Boites. 75 F le B2 et 60 F les autres modules.
RHAA LOVELY : 4/4 tendresse particulière pour ce précurseur, puisqu'il est l'initiateur de tous les autres.

NOTE : 17/20.

JEUX DE SOCIETE

LE ROYAUME DES 5 COURONNES

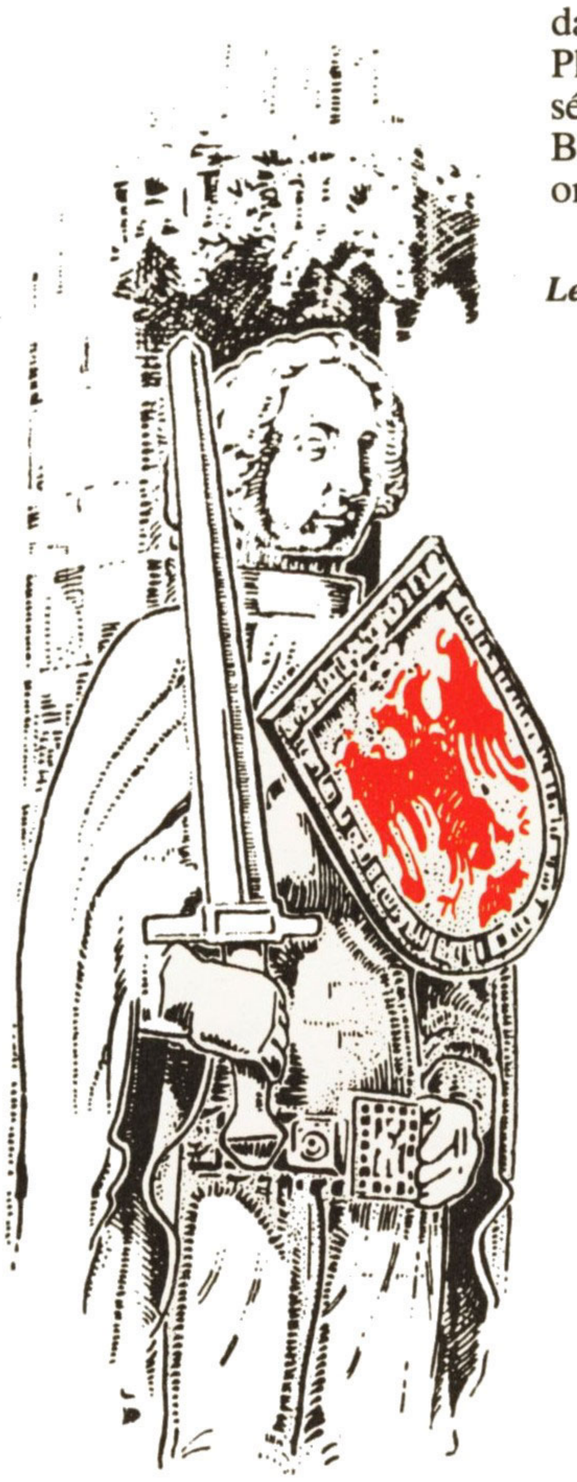


Le King Arthur commence à s'essouffler. Faudrait sans doute songer à passer la main. Il a chargé le tortueux SHABERNARCK (une allusion au JABBERWOCK de Lewis Carrol ?), le royal Bouffon, de rédiger des ordres de mission secrets, pour les Princes prétendants (les joueurs). S'agirait de ramener dans un ordre précis, différent pour chacun et inconnu des autres, les 5 couronnes défendues par le Dragon KRADDOCH (Ça ne s'invente pas, un nom pareil !). Les princes, prudents, ont chargé 5 chevaliers, un par couleur de couronne, de récupérer les précieuses casquettes. L'os, c'est que pour arriver à la caverne, faut traverser la forêt de l'Effroi (35 cases aller, 35 cases retour), où un max de gnomes, gnolls, orcs et autres bestioles collantes et affectueuses sont en manque d'amour ! Bon, dans cette forêt tranquille, y a aussi des trésors qui donnent des points-trésors (PT), des armes qui donnent des points-puissance (3 PP maxi par prince), et des pièges... qui donnent à réfléchir !

Chaque prince, quand vient son tour de jouer, choisit 1 chevalier, qu'il peut essayer de délivrer d'un piège ou faire castagner contre un monstre. Le Prince balance un D12 (Dé à 12 faces), auquel il ajoute ses PP. On jette ensuite un D12 pour le monstre et on compare. Dans le cas d'un piège, il suffit de sortir un nombre supérieur ou égal à 7. L'audacieux prétendant peut même provoquer un autre Prince en duel (D12 + PP), pour lui chourer tous ses trésors. En cas d'échec, il se retrouve avec 1 PP en moins et l'initiative revient à son voisin. Bien fait !

La phase two commence par le jet de 2 D6. En cas de double (probabilité 1/6) le Magicien DOUBLE vous autorise à mouvoir UN seul chevalier, en avant ou en arrière, du total des dés. En cas de total égal à 7, (probabilité 1/6), la sorcière SEPT, vous demandera un PT pour vous permettre de poursuivre votre chemin. Dans les autres cas, vous avancez 1 chevalier par dé au mieux de vos intérêts.

La phase trois, est celle des arrivées sur les cases. Pièges et combats sont mis en place, armes et trésors sont collectés, ou c'est la chaude rencontre avec le Dragon ! (Tiens, bonjour, Ça faisait longtemps... alors comme Ça, vous faites dans la couronne...). On jette un D12 pour Kraddoch, et un D6 augmenté dunombre de PP que possède le Prince. Si tout se passe bien, la cavalcade du retour peut commencer. Quand 4 couronnes seront rentrées au bercail, on fera le décompte des points. 4 points pour une couronne arrivée dans le même ordre que celle inscrite sur sa carte "SHABERACK" plus 2 points pour untrésor de cette couleur et un point de plus, par trésor dans les autres couleurs. Pas besoin d'être le Grand Phynancier du Royaume pour savoir qu'il faut posséder des trésors et surtout ne pas se les faire piquer ! Bonjour la lutte princière, AVE la baston finale ! Et on dira que le métier de Prince est de tout repos !



Le royaume des 5 couronnes édité par Habourdin.

GENRE :
Parcours stratégique avec mission inconnue des autres joueurs.

NOMBRE DE JOUEURS :
de 2 à 5 , à partir de 10 ans.

MATERIEL :
Un plateau de jeu et 60 cartes forêt. 20 cartes missions, 5 chevaliers, 5 couronnes, 5 socles, 15 pions PP, 35 pions PT, 2 D6 et 2 D12.

DIFFICULTE :
Très facile d'accès (voire trop simple ?)

TEMPS DE JEU :
De 45 minutes à 1 h 30 pour une partie.

REGLES :
4/4. Parfaitement claires sur 2 pages, avec un remarquable organigramme sur la dernière, résumant toutes les phases du jeu.

RICHESSE :
2/4. Peut-être eût-on pu prévoir des règles avancées ?

ORIGINALITE :
2/4. Un pré-jeu de rôle, un post-Talisman. Les chevaliers servent à tout le monde. Bon mélange de hasard et de stratégie.

PRIX/PRESENTATION :
170 F, 4/4. Pour une fois, les cartes parcours sont parfaitement pré-découpées, la boîte est belle et tient le coup. Le plateau comme les cartes sont illustrés avechumour, talent et compétence.

RHAA LOVELY :
2/4. Habourdin (qui distribue le SCRABBLE), a signé là un jeu très accessible, hyper soigné, testé avec soin, cela se sent, permettant de faire des parties rapides et plaisantes, sans trop se prendre la tête. J'aime assez.

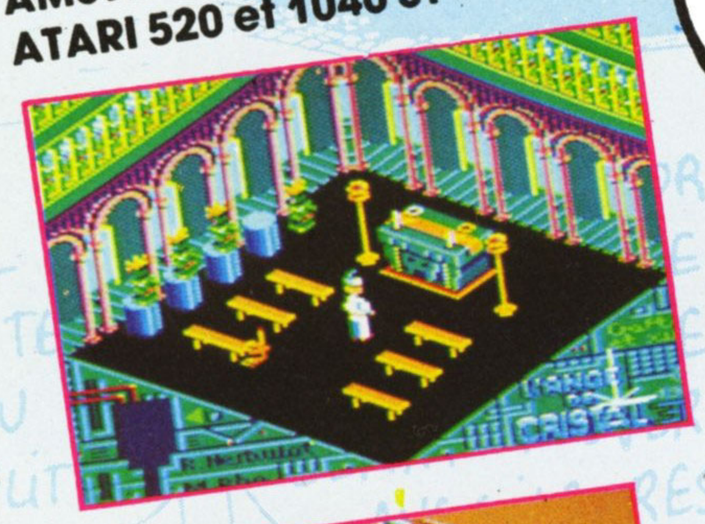
NOTE GLOBALE : 14/20

CRAFTON ET XUNK SONT DE RETOUR DANS L'ANGE DE CRISTAL !

REMI HERBULOT

MICHEL RHO

AMSTRAD CPC
ATARI 520 et 1040 ST









ERE INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

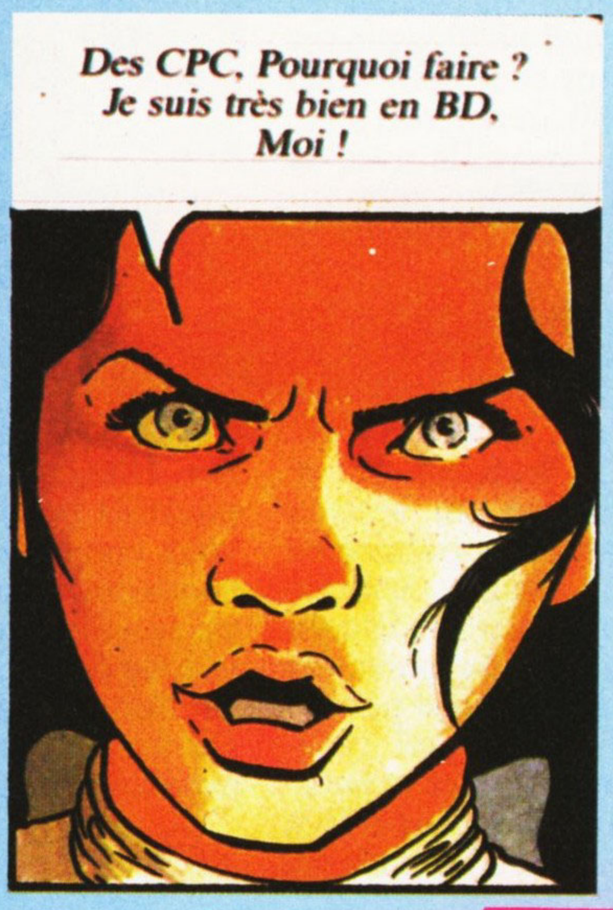
1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

AMSTRAD COINCE LA BULLE











AMSTRAD 100 % CHOC

BD

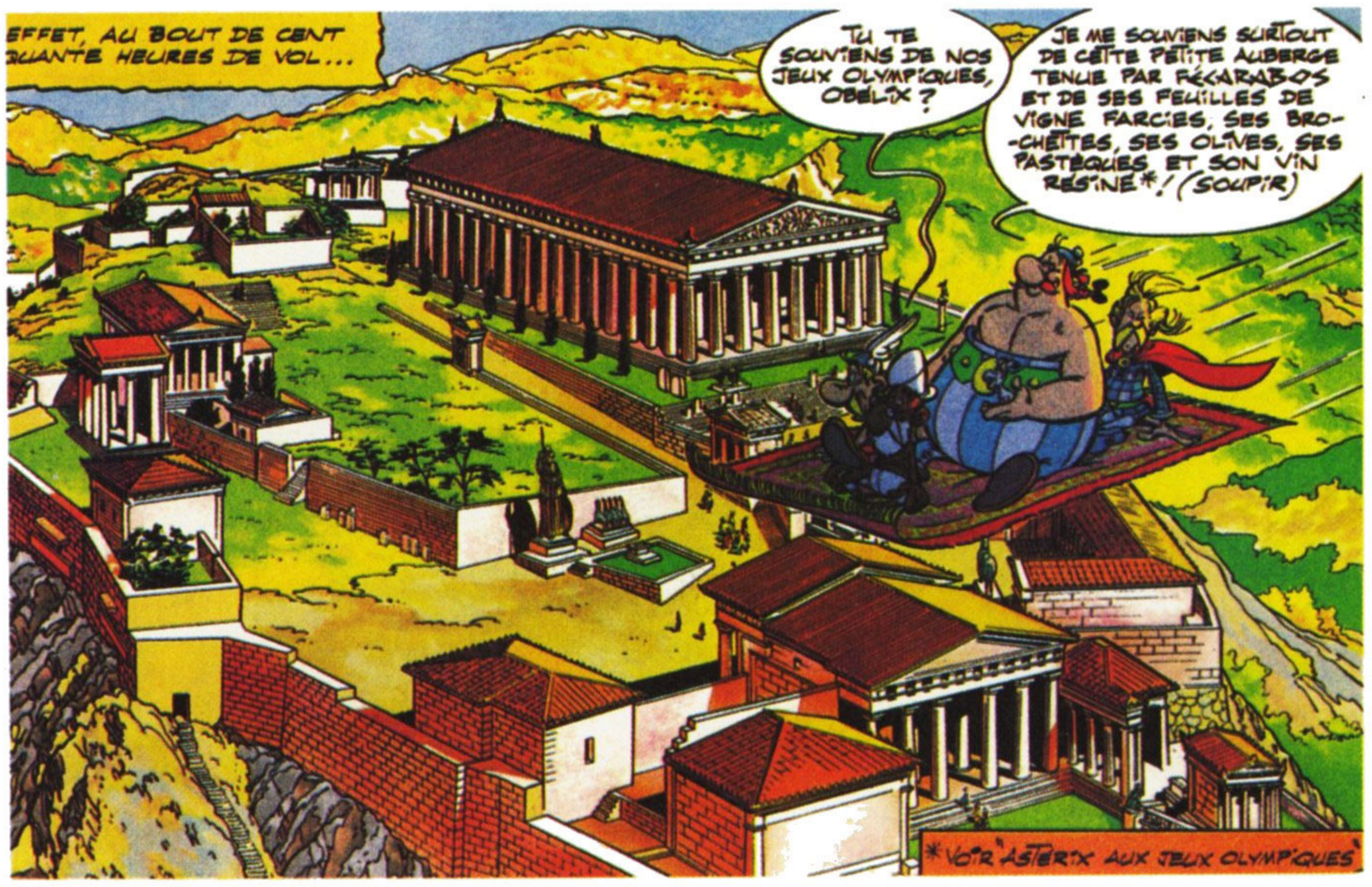
DOSSIER BD MICRO

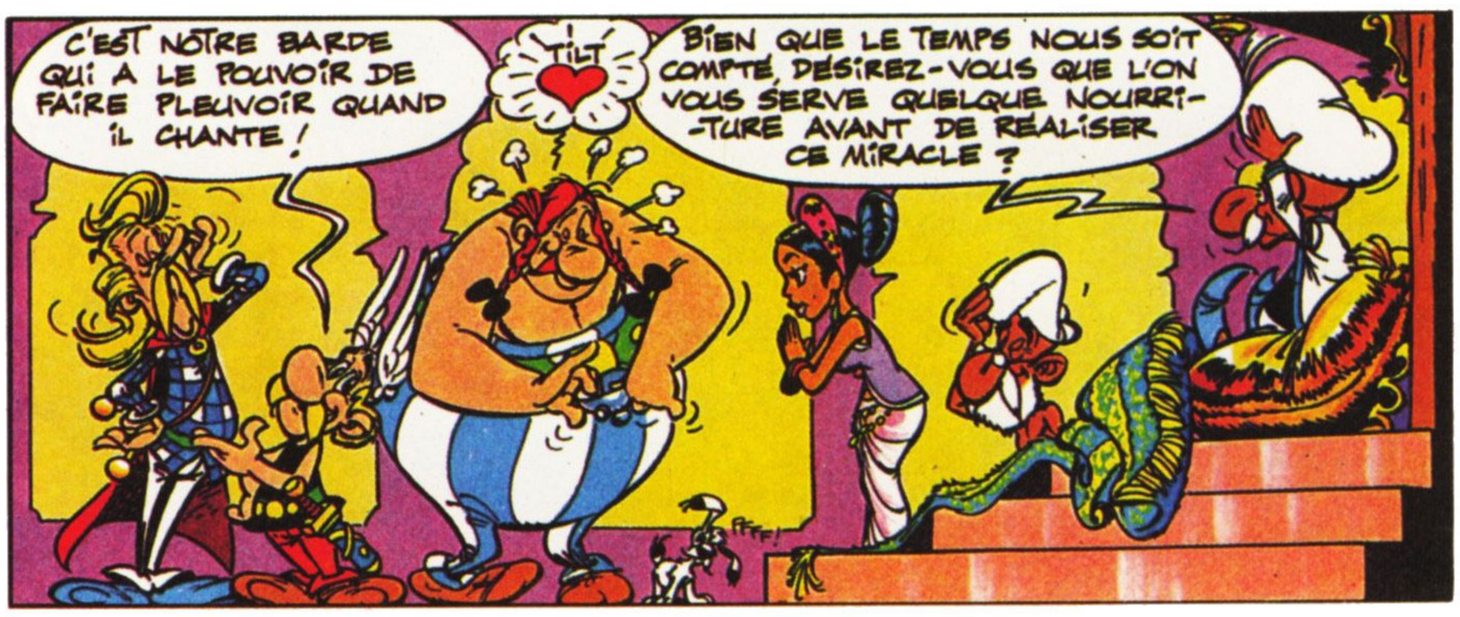


ASTERIX chez

CHERS LECTEURS

52 ans avant Jésus-Christ, j'étais tranquille, j'étais peinard dans mon petit village Gaulois. Avec mon pote Obélix, on se la coulait douce. Un p'tit tour dans la forêt pour se farcir des sangliers, et une p'tite virée dans les camps romains du coin pour se défouler... Tous les ans environ, on s'offrait un voyage. On a commencé par le tour de la Gaule, la Corse, c'était un peu plus tard avec le très fier et très susceptible O'catarinabella Tchix- Tchix, et puis on a visité presque tous les pays d'Europe de l'Helvétie à l'Hispanie en passant par la Germanie. Nous sommes même allés voir le grand Jules (César) à Rome. Chez les Bretons, on a joué au rugby et bu du thé (une sorte de potion magique bien moins efficace que la nôtre). En Egypte, Cléopâtre est devenue une bonne copine, et si son nez avait été plus court la face du monde en aurait été changée, dixit notre druide Panoramix. On s'est aussi offert une grande traversée jusqu'à un pays peuplé d'indigènes emplumés. Bref, tout un tas d'autres petites aventures bien banales (N.D.R. Quelle modestie Astérix, quelle modestie !...) qui n'auraient jamais attiré l'attention sans ces deux grands nigauds bourrés de talent que sont Uderzo et Goscinny ; car imaginez-vous que 2011 ans (en 1959) après ma première aventure qui s'appelait ASTERIX LE GAULOIS, ces deux français inventifs ont décidé de retracer les différentes étapes de mon histoire. Remarquez bien que je ne leur en veux pas, d'abord parce que cela me donne l'honneur et l'avantage de vous écrire cette modeste bafouille (N.D.R. Quelle gentillesse Astérix, quelle gen-tillesse !...), ensuite parce que grâce à eux, plus de 150 millions de lecteurs ont appris à connaître mes amis et mon époque et cela leur a peut-être permis de mieux comprendre la leur, qui, étrange coïncidence, est aussi la vôtre (Quel pédagogue cet Astérix, quel pédagogue !...). Tout ceci pour vous dire que je suis ravi des dessins d'Uderzo, son style nerveux et caricatural s'allie à merveille avec la vivacité de son trait teinté d'un réalisme puissant et expressif. Quant aux dialogues de Goscinny, il me faudrait, pour vous en parler, le lyrisme d'un Victor Hugo associé à la verve de San Antonio. En un mot comme en cent, les dialogues de Goscinny sont DROLES, d'un humour percutant, sans violence ni amertume, bourrés de jeux de mots époustouflants (à la vanille). Un humour qui se fonde en général sur l'exploitation au second degré des vieux clichés de la culture populaire en faisant appel aux gags les plus simples comme aux références les plus recherchées, un modèle du genre, une réussite parfaite, un trait de génie, un éclair bleu dans le ciel rose d'une matinée printanière (N.D.R. Quel lyrisme Astérix, quel lyrisme!...). Il n'est donc pas étonnant que mes aventures aient eu autant de succès, succès qui en 1986 a conduit la société Melbourne House à faire un jeu





sur micro dont je suis le malheureux héros. De ce logiciel je n'en dirai rien sinon qu'il est nul, que dis-je nul, abominable, encore pire, si cela était possible, que le chant discordant de notre barde Assurancetourix. Par contre l'adaptation par Coktel Vision de ma dernière aventure : ASTERIX CHEZ REHAZADE est une réussite dont je suis fier. Mais je ne veux pas vous influencer, vous pourriez penser que je suis de parti-pris, aussi je vous conseille de lire la critique de ce jeu dans l'encadré. Bon, c'est pas que je m'ennuie, mais j'ai un sanglier sur le feu comme dirait Bonnemine la femme de notre chef Abraracourcix, et puis Obélix m'attend pour préparer notre nouvelle aventure. De toute façon, on se reverra dans les pages du prochain album ou sur l'écran de votre CPC...

A bientôt, signé ASTERIX



• ASTERIX : Goscinny-Uderzo Ed. Albert René

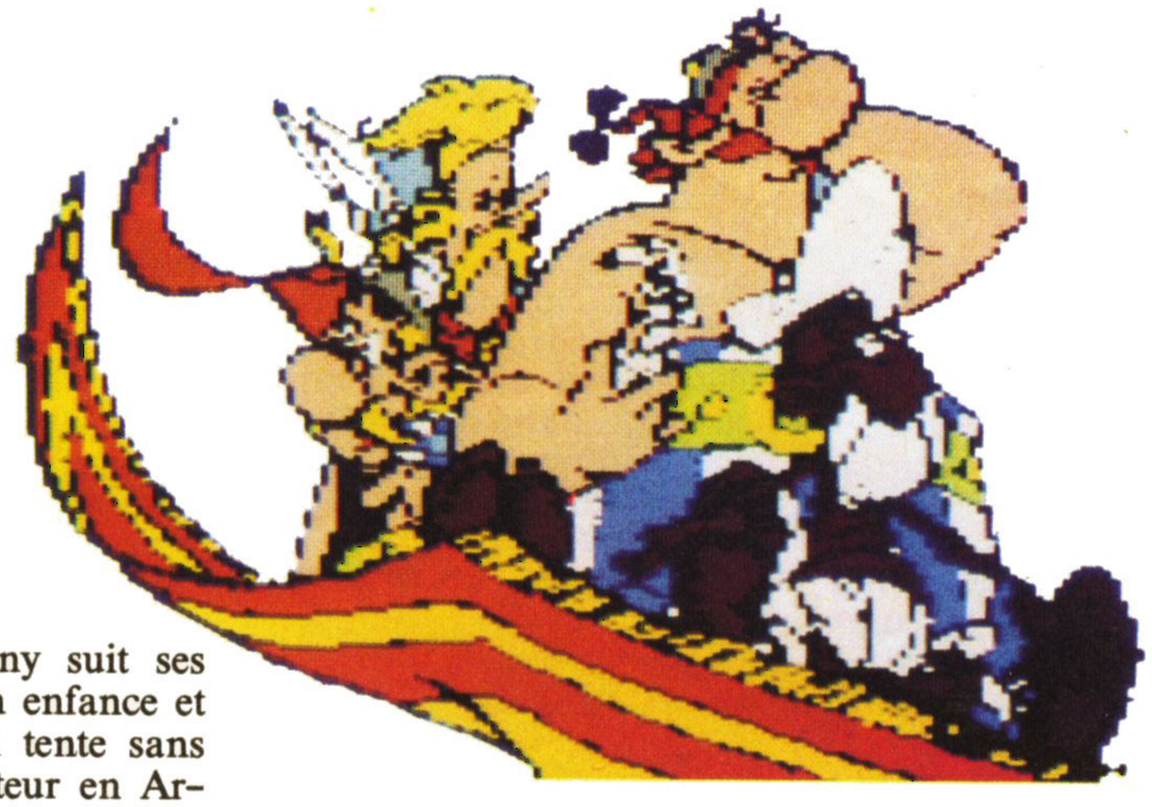
DOSSIER BD MICRO

RAHAZADE



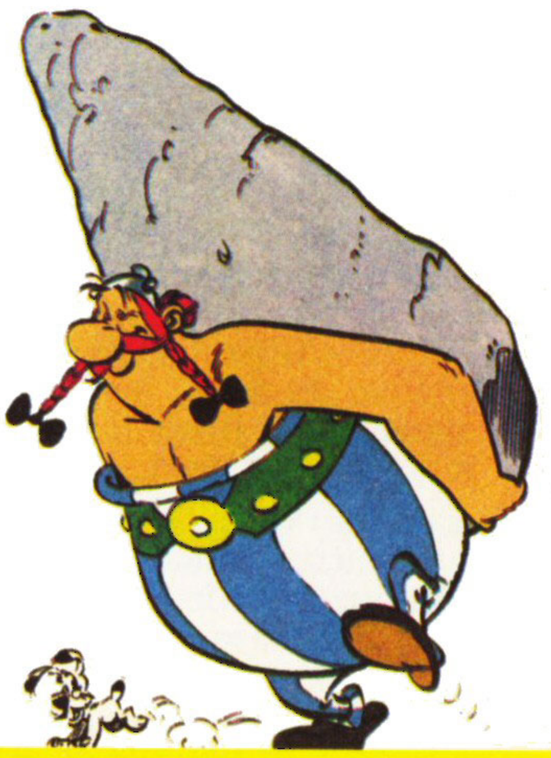
RENE GOSCINNY
(1926-1978)

VIE ET PRINCIPALES CREATIONS DE CE DESSINATEUR ET SCENARISTE. UNE PETITE BIOGRAPHIE EN FORME D'HOMMAGE HUMBLE ET ADMINRATIF :



Né à Paris en 1926, René Goscinny suit ses parents en Argentine où il passe son enfance et son adolescence. De 1946 à 1948, il tente sans succès de s'imposer comme dessinateur en Argentine puis aux Etats-Unis, où il collabore avec l'équipe du célèbre magazine américain MAD. Durant les années 50, il abandonne peu à peu ses activités de dessinateur et se lance dans une carrière de scénariste en France et en Belgique. Pendant cette période, il collabore avec une dizaine de dessinateurs dont les plus célèbres sont Franquin, Sempé, Uderzo et Morris pour lequel il écrit à partir de 1955 les aventures de LUCKY LUKE. En 1959, il supervise la création de PILOTE, le premier magazine français de B.D qui ne s'adresse pas seulement aux enfants. C'est à l'occasion du numéro de Pilote qu'il crée avec René Uderzo le personnage d'ASTERIX. Le succès d'Astérix est tel qu'en 1967 il reçoit des mains d'André Malraux le titre de chevalier des Arts et des Lettres. Jusqu'en 1974, Goscinny va cumuler les activités de scénariste et celle de rédacteur en chef de Pilote, dont il va faire le creuset de la nouvelle bande dessinée d'expression française. Véritable découvreur de nouveaux talents, il va aider de nombreux jeunes auteurs à publier leurs premières planches (Gotlieb, Brétecher, Cabu et bien d'autres). En même temps, il écrit pour TABARY les histoires d'IZNOGOUD. Goscinny est aussi à l'origine de plusieurs dessins animés (Astérix le gaulois, Astérix et Cléopâtre, les douze travaux d'Astérix, Lucky Luke). Il est également l'auteur d'un scénario de film (Le Viager), d'émissions de télé et de radio, ainsi que de nombreux textes humoristiques, articles, nouvelles etc.

A sa mort il laisse derrière lui une centaine d'albums dont 47 LUCKY LUKE, 24 ASTERIX et 14 IZNOGOUD !...



COKTEL VISION

Dans un lointain pays d'Orient vivait un grand vizir, euh non c'est pas ça, un gourou dont l'idée fixe était de devenir calife, ah non je me trompe encore, c'est rajah qu'il voulait devenir le vizour, non le gourir, enfin le gourou. C'est en résumé le prétexte des nouvelles aventures d'ASTERIX, qui doit se rendre en Inde, accompagné d'Assurancetourix le barde, d'Obélix et d'Idéfix, le tout sur un tapis volant piloté par un fakir.

L'adaptation sur ordinateur de cette aventure d'ASTERIX reprend le principe désormais "classique" (depuis LES PASSAGERS DU VENT) du jeu d'aventure multi-fenêtres structuré sur le scénario de la BD. Sur un décor de fond viennent s'incruster des médaillons réprésentant les personnages que le joueur a décidé de faire intervenir, ou l'illustration des événements découlant des actions des personnages. La progression de l'action s'effectue chapitre par chapitre. Pour passer d'un chapitre au suivant, il faut surmonter les difficultés d'un petit jeu d'arcades (style Pac-Man).

La réalisation technique de ce logiciel est sans défaut, les graphismes, les couleurs et animations sonores forment un tout réellement attrayant. Le seul inconvénient (que l'on retrouve dans tous les logiciels du même type), est le peu de liberté laissée au joueur.

Alors que l'informatique devrait lui permettre d'explorer une multitude d'aventures différentes (même si elles sont dirigées vers un but identique), les auteurs l'utilisent pour emprisonner le joueur dans l'unique suite d'actions qui lui permettra d'aboutir. Dommage.

Joystix.





BD



IZNOGOUD EST-IL

Interview Tabary

AMSTRAD 100 % : Comment est né le personnage d'IZNOGOUD ?

JEAN TABARY : C'est René Goscinny qui a trouvé le nom, et j'ai créé les personnages. Les premières planches d'IZNOGOUD ont paru pour la première fois en 1962 dans le numéro 1 du journal RECORD.

C'est en 1966 que le premier album d'IZNOGOUD a été imprimé. Jusqu'à la mort de Goscinny (en 1978), nous n'avons édité que des albums composés de plusieurs histoires du grand vizir, ensuite j'ai écrit de longues histoires car le public le demandait.

A. 100 % : IZNOGOUD, comme son nom l'indique, est méchant, hypocrite, traître et cupide, ne le trouvez-vous pas trop immoral ?

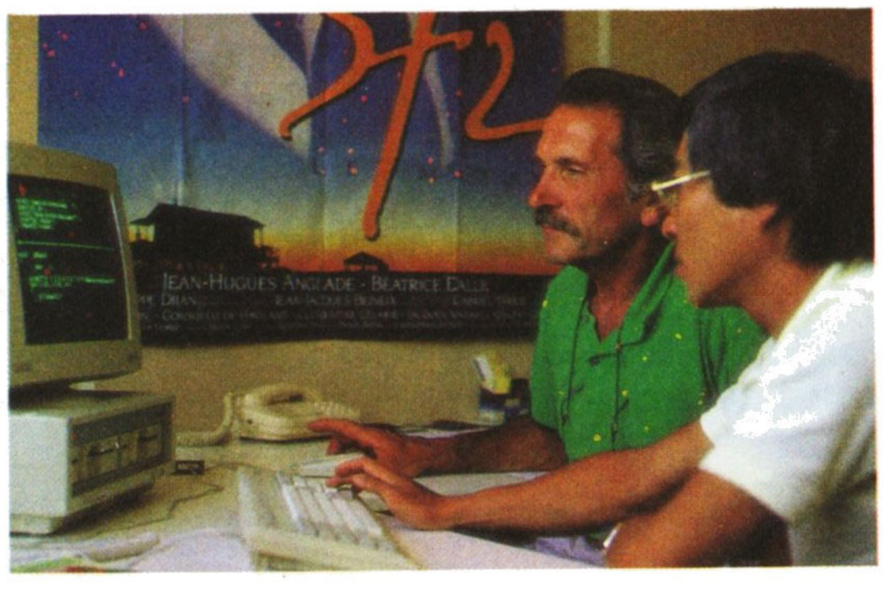
J.T : Avant tout, je dirai qu'il est drôle, et puis il faut aussi le prendre au second degré. De toute façon, jusqu'à présent toutes ses entreprises ont échoué ; la morale est donc sauve.

A. 100 % : Justement, ses échecs répétés et sa bêtise finissent par le rendre sympathique. N'est-ce pas un peu inquiétant ?

J.T : Bien sûr, mais cela peut aussi nous aider à mieux comprendre comment certains dictateurs sont arrivés au pouvoir. C'est un autre niveau de lecture d'IZNOGOUD. N'oublions jamais qu'en chaque homme il y a un IZNOGOUD qui sommeille ; finalement c'est peut-être ça qui le rend si populaire ?...

A. 100 % : Cette popularité l'a conduit a être adapté sur micro-ordinateur. Connaissiez-vous l'informatique précédemment ?

J.T : Pas du tout. Mon fils Stéphane oui. J'ai mis du temps à comprendre le mécanisme. C'est trop nouveau ou je suis déjà trop vieux... (rires). A 14-16 ans, on pige très vite ce genre de truc. Ce dont je suis sûr, c'est que l'ordinateur n'a pas l'imagination, c'est l'imagination de l'homme qu'on introduit dans les programmes d'ordinateur (ça on est bien d'accord, ce n'est qu'un outil, mais quel outil ! NDLR).



A. 100 % : Comment avez-vous été amené à collaborer avec Infogrames ?

J.T : Par hasard. Nous nous sommes rencontrés au salon de la bande dessinée à Angoulême. Ils avaient un stand où ils montraient les Passagers du Vent. J'ai trouvé ça sympa, l'idée a mûri puis nous nous sommes recontactés et je suis allé les voir à Villeurbanne. Quand on n'a pas été élevé dans l'informatique, ça paraît un peu compliqué (NDLR rires...).



A. 100 % : Quel a été votre rôle dans l'élaboration du logiciel ?

J.T : Je leur ai fait des croquis d'IZNOGOUD et des autres personnages dans différentes positions et nous avons mis au point un certain nombre de gags. Mais réaliser un jeu est un métier à part entière, je ne suis pas capable de le faire. Je proposais des idées et on me disait si elles étaient réalisables. En fait, je me suis rendu compte que dans les jeux informatiques il y a certaines contraintes dues à leur structure. Dans la bédé, par contre, il n'y a aucune limite, on peut faire ce que l'on veut...

A. 100 % : Trouvez-vous que le graphisme micro soit fidèle à celui de vos BD ?

J.T : Fidèle... Ce n'est pas vraiment le même trait, mais je trouve cela très réussi.

A. 100 % : Ce premier contact avec la micro vous a t-il donné envie de faire du dessin sur ordinateur ?

J.T : J'ai essayé d'en faire chez Infogrames et Amstrad PC Mag. C'est un peu déroutant car on ne regarde pas sa main dessiner mais l'écran. Le résultat obtenu est une interprétation un peu déformée de ce qu'on crée, ll faudrait arriver à ce que ce soit plus précis. Par contre, les couleurs micro sont d'une qualité étonnante, même avec du beau papier il est très difficile d'obtenir des couleurs aussi chatoyantes sur un album.

A. 100 % : Quels sont vos projets ?

J.T : Je termine un album de "Corinne et Jeannot" et je travaille déjà sur le nouvel IZNOGOUD qui s'appellera : "IZNOGOUD enfin calife" et qui sortira l'année prochaine.

© IZNOGOUD : Tabary Ed. de la Séguinière

BON ?

TABARY

Jean Tabary est né le 5 mars 1930 à Stockholm en Suède. Il débute dans la bande dessinée en 1956 aux éditions Vaillant avec "Richard et Charlie". En 1958, il imagine une nouvelle série "Les Aventures de Totoche", dont deux personnages "Jeannot et Corinne" vont devenir célèbres et paraître en album. En 1960, pour le journal Pilote, il crée avec Goscinny le personnage de "Valentin le Vagabond". Encore pour Vaillant, il invente les deux personnages "les plus cons de la B.D" (c'est Gotlieb qui l'a dit): "Grabadu et Gabaliouchtou". En 1962, toujours avec Goscinny, c'est la création du grand vizir IZNOGOUD (lire l'interview, ci-dessus).
En 1979, il crée sa propre maison d'éditions d'où sont déjà sortis 6 albums d'Iznogoud dont le dernier en date s'appelle : L'anniversaire d'Iznogoud".

Contacts:

Les éditions de la Séguinière BP/10
Pont l'Abbé d'Arnoult 17250 Saint Porchaire.



IZNOGOUD

JE VEUX ETRE CALIFE A LA PLACE DU CALIFE ! ! !

Ce cri qui hantait les pages des BD de TABARY et GOSCINNY sera désormais votre leitmotiv sur CPC. Grâce au logiciel d'INFOGRAMES, vous entrerez de plein pied dans l'univers magique de Bagdad la magnifique, et devrez faire en sorte qu'IZNOGOUD parvienne enfin à remplacer le bon calife Haroun El Poussah.
Dans la BD le grand (1,50 m en babouches) vizir est un être cruel, cupide et hypocrite, sur l'écran de votre CPC, IZNOGOUD, c'est-à-dire vous, devra être cruel, cupide et hypocrite (Enfin un logiciel dont vous êtes le tyran !). Et je puis vous assurer que c'est une véritable joie que de diriger un IZNOGOUD criant de vérité à travers les salles du palais. Sous votre direction, le grand vizir tente de se concilier les bonnes grâces d'un sultan étranger, paie les services d'un magicien, séduit la servante, persuade son fidèle homme de main Dilath Laraht de l'aider dans son entreprise (C'est ça ou le pal !) etc.
Je vous ai dit que ce jeu était criant de vérité, en fait j'aurais dû dire hurlant, trépignant de vérité. En effet toutes les mimiques du personnage sont rendues à l'écran (lorsque IZNOGOUD est en colère, il trépigne sur place ; lorsqu'il menace, un sourir sadique éclaire sa face), les graphismes sont très réussis et vraiment proches de l'univers créé par TABARY grâce au choix des couleurs. Tous les personnages sont présents et l'esprit de la BD est conservé par toute une série de clins d'oeil dans les actions et l'animation des personnages (Un garde menacé du pal se met à trembler comme une feuille, le grand vizir, après une erreur, est poursuivi par le bourreau à travers tout le palais...).
S'il manque une chose à ce logiciel, ce sont les jeux de mots et les calembours dont sont truffés les albums d'IZNOGOUD, mais INFOGRAMES y a pensé et avec le logiciel vous entrerez en possession d'une BD. C'est comme là-bas dis !

Allah vohtr .

BD

HENNISSEMENT DE COLERE



"I'm a poor lonesome cow-boy, far away from home" Sous le soleil couchant, l'ombre d'un cow-boy se découpe sur l'horizon. Seulement voilà, moi, le soleil couchant me fait mal aux yeux et le cow-boy, je l'ai sur le dos depuis 42 ans, alors je commence à en avoir marre de toute cette histoire. Moi, Jolly Jumper, le cheval le plus rapide de tout l'ouest, j'en ai assez. Assez des missions impossibles, assez de galoper d'est en ouest et du sud au nord à la poursuite des frères Dalton encore, toujours, une nouvelle fois évadés de leur sempiternel pénitentier troué comme une vieille tranche de gruyère. Moi, Jolly Jumper, le cheval le plus fidèle de tout l'ouest, je ne supporte plus ni les coups de feu intempestifs, juste au-dessus de mes oreilles, de l'homme qui tire plus vite que son ombre, ni sa fascination pour l'ordre et la justice. Je renonce à répondre à ses coups de sifflet quand il n'a plus d'autre ressource que mon secours providentiel. Je refuse dorénavant de m'user les dents pour le libérer des cordes qui l'attachent au poteau de torture. Pourquoi devrais-je toujours être le compagnon fidèle et modeste auquel on fait appel quand tout est perdu ? Jamais un mot gentil, jamais un signe de reconnaissance, de gratitude. Rien. Je reste l'éternel second rôle.

Pour moi la coupe a débordé quand j'ai appris qu'un éditeur allait consacrer un jeu sur micro à Ran Tan Plan. Eh oui, vous avez bien lu, à Ran Tan Plan, au chien le plus bête de tout l'ouest, à la plus grosse erreur de la nature, à l'ami le plus stupide de l'homme, celui qui échoue dans toutes ses missions et qui de la pointe de la truffe à la pointe de la queue respire la bêtise. Comment a-t-on osé ? Comment a-t-on pu le préférer à moi. Car il faut bien le reconnaître, en toute impartialité, je méritais cent fois plus que lui d'être le héros de cette adaptation. Voilà la vraie raison de ma colère. Mais bon, je m'énerve et Lucky Lucke doit m'attendre, il vient de recevoir un télégramme et je crois bien qu'il va falloir de nouveau en mettre un coup. Allez, je vous laisse, mais si vous voulez faire quelque chose pour moi, écrivez donc à cet éditeur pour qu'il pense à moi la prochaine fois.

Salut,

JOLLY JUMPER





© LUCKY LUKE : Goscinny-Morris Ed. Dupuis

CHERCHEZ LE GAG





A traîner dans les bureaux des éditions Dupuis (ou à l'école), on finit par s'ennuyer. Surtout quand on est bourré d'imagination, que le travail vous endort et que l'on a gardé la naïveté de l'enfance. Voilà sans doute pourquoi, GASTON LAGAFFE, l'anti-héros créé par André FRANQUIN dans Spirou en 1957, se heurte sans cesse aux rebuffades de ses collègues Prunelles et Fantasio. Pourtant, Gaston a toutes les qualités, jugez vous-même : ami des bêtes, il héberge dans son bureau, une mouette rieuse, un poisson rouge, une souris blanche et un chat de gouttière. Artiste méconnu, il invente toutes sortes d'instruments de musique, dont le célèbre gaffophone, espèce de harpe géante et vivante (?). Doué d'un esprit scientifique aigu, il se livre à des expériences chimiques et culinaires si poussées qu'il a parfois du mal à se souvenir s'il est en train d'inventer un nouveau savon révolutionnaire ou une pâte à crêpe à la sauce tomate ! Et c'est là le HIC !... Notre Gaston au pull-over vert et aux espadrilles bleues est une calamité ambulante, une catastrophe naturelle sur deux pattes. Il a, sur tout ce qui l'entoure, l'effet d'un nuage de sauterelles, d'un typhon quatorial ou d'une éclipse de lune : TERRIFIANT. Entre ses mains, l'innocent gaffophone se transforme en une arme terrible capable de détruire une escadrille d'avions supersoniques. Sous son influence, la mouette rieuse devient un dangereux prédateur attaquant en piqué le premier crâne qui passe, surtout s'il s'agit de celui d'un certain De Mesmaeker qui vient signer un contrat. Son étourderie et l'incompréhension de ceux qui l'entourent transforment ses inventions géniales en pièges diaboliques. Son parapluie à ouverture automatique se métamorphose en une araignée géante qui terrorise tout un quartier. Le système photoélectrique qu'il a créé pour commander l'ouverture des portes inaugure un nouveau type de guillotine. Son monorail d'intérieur se révèle être un casse-tête au sens propre du terme. Le système anti-pollution qu'il a adapté sur sa vieille voiture empoisonne toute une rue. La balançoire horizontale à élastique, spéciale pour bureau, l'expédie, telle une fronde meurtrière, sur les plus hauts buildings... Etc.

Heureusement, il y a M'oiselle Jeanne... La merveilleuse secrétaire à lunettes et à queue de cheval, l'inconditionnelle admiratrice de Gaston pour laquelle celui-ci a des attentions toutes particulières...

En 6 images ou sur 1 page, les planches de Franquin sont de véritables chefs-d'oeuvre de drôlerie et de fantaisie poétique. Son graphisme à l'élégante vivacité du trait traduit la jeunesse d'esprit de l'auteur. Doté d'une exceptionnelle faculté à saisir les expressions des corps et des visages tant dans le mouvement que dans la mobilité, Franquin est un des rares auteurs de sa génération dont se réclament sans réserve les jeunes dessinateurs contemporains.

Certains bruits ont couru sur les écarts d'humeur de Franquin, dont on disait qu'ils étaient dus à l'obsession qu'il avait de trouver sans cesse et toujours de nouveaux gags originaux et percutants. On peut trouver un écho de cet état d'esprit dans les merveilleuses IDEES NOIRES publiées aux éditions Audie. Spirou, le Marsupilami, les Idées Noires et Gaston font d'André Franquin (avec JiJé) le meilleur dessinateur belge de bandes dessinées.


AAAA

"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3



POUR IBM PC et COMPATIBLES - ATARI ST - AMSTRAD CPC

loriciels®

81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

Maurice de Bévère

Né à Courtrai (Belgique) le 1er décembre 1923, il entre, à l'âge de 20 ans dans un studio belge de dessins animés. En 1946, il prend le pseudonyme de Morris pour publier, dans Spirou, les premières aventures de Lucky Lucke.
En 1948, il part aux Etats-Unis pour se documenter sur le terrain. Il y restera six ans, pendant lesquels il envoie régulièrement les planches de Lucky Lucke à Spirou. C'est aux U.S.A, qu'il rencontre Goscinny qui deviendra, dès son retour en Europe en 1955, le scénariste de "l'homme qui tire plus vite que son ombre" ("Des rails dans la prairie" 9ème épisode).
En 1968, Morris arrive à Paris où il rejoint l'équipe de Pilote dirigée par Goscinny avec lequel il réalise en collaboration avec Tchernia un dessin animé de long métrage : "Lucky Lucke", suivi en 1978 par "La balade des Daltons".
Le graphisme de Morris est clair et précis et s'inspire largement de la technique de mise en scène du cinéma. Créateur de Lucky Lucke, il a su imposer à Goscinny sa vision du personnage. Ensemble, ils ont recréé d'une manière parodique mais sans être trop caricaturaux, l'univers du Far-West, n'hésitant pas à reprendre des grandes figures de son histoire en les transposant dans l'univers humoristique de Lucky Luke. Malgré ses 42 ans et sa cinquantaine d'albums, cette série n'a pas accusé une baisse de qualité contrairement à certaines B.D qui se prolongent. Elle reste encore et toujours un classique.

GASTON MENE L'ENQUETE

"M'ENFIN !", c'est le cri de désespoir que pousse Gaston quand il découvre avec horreur les restes épars de son invention musicale la plus retentissante : le gaffophone. Quel être ignoble, quel personnage aussi peu respectueux du génie humain a pu commettre cette abomination ? C'est cette énigme, digne des plus grandes enquêtes de Sherlock Holmes, que va devoir résoudre Gaston. Mais il devra faire vite car l'inénarrable agent de police Longtarin est lui aussi sur la piste... La course-poursuite s'engage dans les locaux des éditions Dupuis (célèbre éditeur belge) où travaille Gaston, très rarement, comme employé de bureau et qui sert de théâtre à la majorité de ses gaffes en tous genres (lire article, ci-contre).
Ce logiciel, proposé par Ubi Soft, est en fait une adaptation du "Cluédo", jeu de société bien connu des amateurs d'énigmes policières. La seule originalité réside dans la présence de Gaston qui éclaire, mais d'un unique gag, ce jeu aux graphismes bien réalisés. Un jeu moyen qui contentera les moins exigeants d'entre vous.

M'ENFIN édité par UBI SOFT. 135 F TTC



NITROGLYCERINE

COKTEL VISION

Une des toutes premières adaptations de BD sur micro. Le logiciel reprend les différents points forts du scénario dans plusieurs tableaux d'arcades. Le départ de LUCKY LUCKE en train, se traduit sur micro par un parcours de type labyrinthe. Ensuite, notre cow-boy de charme met sa légendaire rapidité à l'épreuve dans une séquence de tir, afin de débarrasser la ville des desperados qui l'infestent. S'ensuit une partie aventure/action durant laquelle LUCKY LUKE doit trouver la dynamite qui fera exploser un rocher encombrant la voie ferrée, tout en se gardant des attaques des DALTON.
Le programme moyennement réalisé, souffre surtout d'un manque total d'originalité dans les jeux proposés. La seule présence du nom d'un personnage de BD sur la jaquette, ne doit pas dispenser les éditeurs de proposer un logiciel de qualité. L'utilisation d'un héros de bandes dessinées, de télévision ou de cinéma, réduite à la présence d'un sprite dans un jeu d'arcades, ne représente pas, à mon avis, le meilleur mariage que l'on puisse réaliser entre la micro et les domaines cités.

I'm a lonesome pigiste...





BD



UN AMOUR D'IS





Enfin une fille ! ! ! De celle dont on rêve toujours et qu'on ne rencontre jamais ; une fille belle, intelligente et libre. Une héroïne à l'histoire mouvementée qui sert de toile de fond à la grande saga des PASSAGERS DU VENT, l'oeuvre de François Bourgeon. A la fin du XVIIIème siècle, de la mer des Caraïbes à l'Angleterre, de l'Afrique noire aux rivages de la Jamaïque, ISA vogue d'aventure en aventure. Jeune fille noble dont on a usurpé l'identité, elle traverse les océans à la recherche de son idéal. Peut-être l'a t-elle aperçu dans les grands yeux bleus du jeune marin Hoel Marie Tragan ? Peut-être est-il déjà perdu comme un rêve merveilleux que l'on oublie sous le coup d'un réveil trop brutal ?

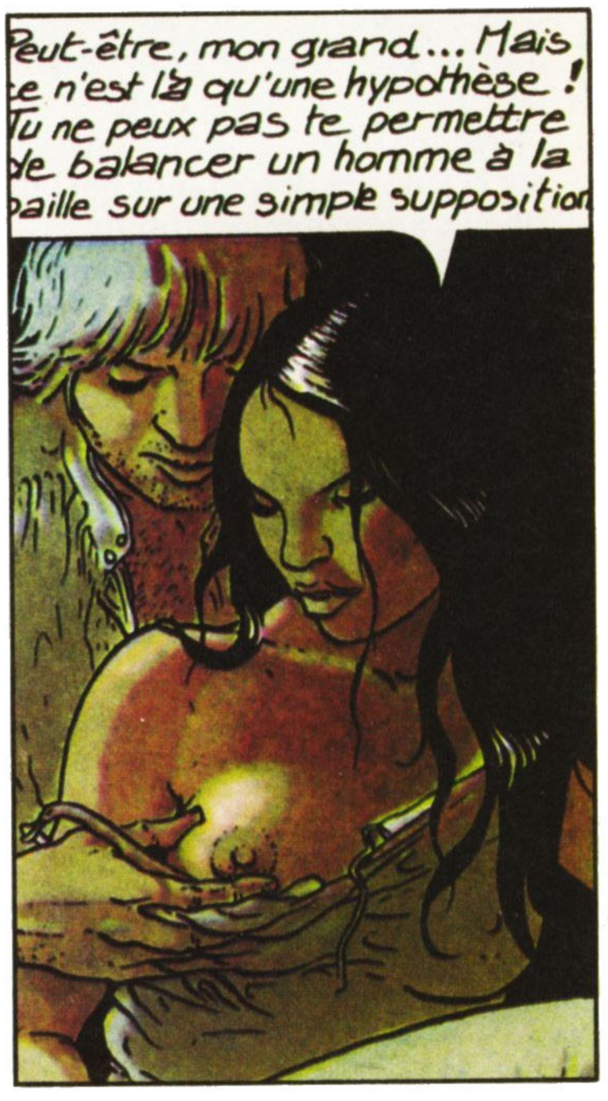
"Apprenez à perdre, Isa, apprenez à vivre entre le désenchantement et la désillusion... C'est le prix qu'il faut payer pour le petit peu d'efficacité qui nous fait parfois croire que nous sommes utiles".

Mais ISA n'écoute pas. Elle veut vivre son rêve jusqu'au bout, malgré les pires vilénies, les pires horreurs que les hommes et leur morale faussement pudibonde lui font subir. Elle se moque de l'hypocrisie et veut disposer de sa vie et de son corps comme elle l'entend :

"Je ne place pas ma vertu là où vous avez cru la prendre, Monsieur ! Par contre, j'avais placé en vous tout ce qui me restait de confiance. Pour cette trahison-là, vous ne payerez jamais assez...".

Du haut de ses 18 ans rien ne l'effraie, pas plus les aléas d'une grande traversée que les risques d'un combat au couteau. Toujours prête à tenter le diable pour trouver le bonheur, elle n'hésite pas à braver la mort pour sauver ceux qu'elle aime. Tiraillée entre son idéal et les terribles dangers qu'elle doit affronter, elle échaffaude les plans les plus subtils pour échapper aux pièges que lui tend son destin. Elle est le soleil éclatant qui éclaire l'univers des PASSAGERS DU VENT. Les autres personnages tournent autour de sa figure solaire tels de petites planètes froides et sombres qui puisent leur énergie à la source de sa chaleur. Car c'est elle qui mène le jeu. Déclenchant la tempête ou soignant les blessures, elle s'embrase d'un seul coup, se consume en un éclair pour renaître, tel un phénix, encore plus brillante et radieuse. Rien ni personne ne lui résiste. Hoel, son compagnon à qui elle redonne le goût de la liberté, Mary, l'Anglaise libertine qui retrouve un peu de sa pureté à son contact... Et tous les autres qui ont appris à redouter sa vengeance ou à espérer sa tendresse...

ISA est une des héroïnes les plus excitantes de toute l'histoire de la B.D. Rendons grâce à son créateur François Bourgeon. Les PASSAGERS DU VENT ont marqué un retour à la B.D historique où le rêve et la reconstitution se mêlent avec bonheur. Le graphisme fin et minutieux de Bourgeon s'accommode parfaitement à la narration d'une épopée. Tout comme sa mise enpage rend bien l'idée d'espace et de mouvement. Par un cadrage essentiellement porté sur les visages, il réussit à peindre des portraits bouleversants d'expression et de sentiments. Bref, une réussite qui mérite amplement de se retrouver en tête du hit-parade des lecteurs de B.D.



© PASSAGERS DU VENT : F. Bourgeon Ed. Glénat

A



LES PASSAGERS DU VENT.

Fut le premier logiciel mêlant, à la fois, un jeu et le graphisme d'une bande dessinée. Infogrames avait pour ce soft choisi l'univers des PASSAGERS DU VENT de F. Bourgeon. Comment n' avoir pas été séduit par le graphisme et le réalisme des personnages.

Dès le début du jeu, on est surpris par la beauté des images parfaitement adpatées. On se laisse même prendre par ces dessins ressemblant davantage à une B.D. sur micro, qu'à un véritable jeu d'aventure. D'autant que le début est à tendance dirigiste. On est alors étonné quand brusquement cette magnifique image vous demande de faire un choix. Vous étiez dans votre salon à feuilleter un livre et vous vous retrouvez à la fin du 18ème siècle soit en Angleterre (Les Passagers Du Vent I), soit en Afrique (Les Passagers Du Vent II).

Vous vous trouvez alors dans une triple situation, acteur (interprétant une quinzaine de personnages), maître du destin de ces mêmes personnages et spectateur de l'histoire. Imaginez-vous, marchant le long d'une grande plage bretonne, l'œil amoureusement rivé sur une épave de bateau, où un charmant jeune homme se languit de vous. Que diriez-vous d'une promenade au beau milieu de la brousse, entouré d'animaux féroces guettant le moindre signe de faiblesse pour se jeter sur vous. Que faire pour sauver ce jeune homme ? Quel plan adopter ? Les gens-sont-ils toujours de bon conseil ? Qu'est-ce qui les poussent à agir ? Et Dieu dans tout ça ? Telles sont les questions que vous aurez à vous poser et auxquelles il faudra répondre. A la différence du premier jeu, où le moindre écart au scénario B.D initial vous entraîne dans un cul de sac immédiat, le second, beaucoup plus subtil, peut vous diriger sur une fausse piste pendant plusieurs scènes avant de vous faire recommencer. La sauvegarde reste alors la seule protection efficace.

Mais pour toi, lecteur préférant les fins tristes, il est possible de faire trébucher tes petits personnages, et d'acheter la suite de l' aventure en B.D., pour comparer ton histoire à celle de l'auteur. Il te reste encore une possibilité, celle d'attendre une éventuelle sortie de la suite des aventures, accompagnées comme il se doit par la B.D., racontant les épisodes précédents.

Tout de suite, un détail vous avertit que vous n'êtes pas devant une simple B.D. Une musique douce et envoûtante sort de votre micro. La première page écran est tellement parfaite que c'est à regret que vous la quittez pour vous lancer dans le jeu. Tous les avantages vous apparaissent alors. On peut toutefois regretter que F. Bourgeon ait refusé que son œuvre ne soit pas trop défigurée. Si cela flatte mon côté lecteur, cela frustre mon côté joueur. Impossible de partir nez au vent. Je dois attendre que le jeu me propose un choix. Il se limite souvent à une double proposition de phrase. Bon ne vexons pas la susceptibilité de l'auteur. On peut comprendre que celui-ci ait un peu de mal à voir ses personnages prendre des initiatives que la morale réprouve. Ce que l'auteur n'a pu refuser aux créateurs du soft, c'est une certaine forme d'animation par juxtaposition d'images. Cela donne parfois, le peu de vie qu'il manque aux personnages, malgré la finesse des traits du dessin.

Quelques nouveautés, dans le deuxième numéro, ont parachevé le charme de ces logiciels. Il s'agit d'abord de l' apparition d'une énigme à la fin de chaque scène (ce qui ne veut pas dire que vous ayiez passé l'épreuve avec succès), et de la possibilité, de vous remémorer d'un doigt les actions que vous avez effectué.

Mixture de charme d'un jeu d'aventure et d'une bande dessinée, le simple intérêt de la découverte de nouvelles images suffirait à pousser l'aventure au maximum, quand en plus le scénario est signé Bourgeon, c'est à se damner.



LES PASSAGERS DU VENT I et II
édité par INFOGRAMES
Prix : 299 francs disquette I,
290 francs disquette et cassette II

BD

4AS

ALBUM
DIGITAL
INTEGRATION



UNE
COMPILATION DE
4 JEUX FANTASTIQUES

AMSTRAD

DIGITAL
INTEGRATION

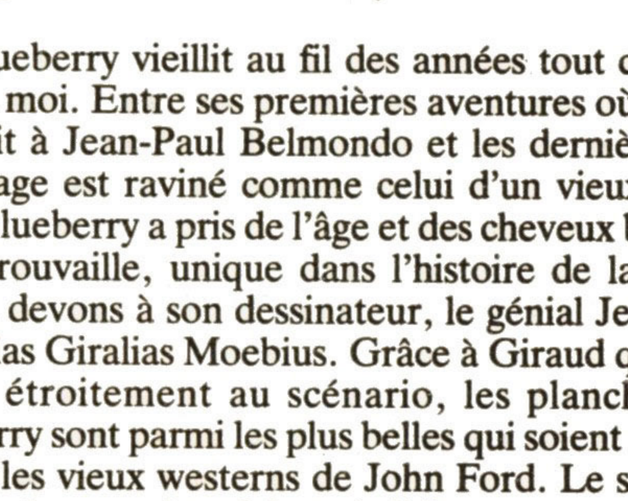
BLUEBERRY

Mais qu'est-ce qui fait courir Blueberry ? Depuis 20 ans qu'il galope à travers le Far-West, sa vie ressemble à une véritable course poursuite et pour quel résultat ? Au cours de ces aventures, tous les malheurs lui sont arrivés : il a été accusé du meurtre du président des Etats-unis, d'avoir volé la paye de l'armée, déserté, trahi son pays pour rejoindre le camp des Indiens, tué des militaires, plus quelques broutilles du genre, bagarres, troubles de l'ordre public, usurpation d'identité, faux témoignages etc... Mais ne vous y trompez pas, Blueberry est un héros, un vrai de vrai, il est intelligent, généreux, drôle, loyal, courageux, bon tireur, fidèle en amitié et peut-être même amoureux de la très belle Chihuahua Pearl. Alors, comment s'y retrouver entre ce héros doué de toutes les qualités et son casier judiciaire plus chargé que l'haleine d'un boeuf ? C'est là une question qu'a dû souvent se poser J.M Charlier le scénariste de cette B.D.

A force de pousser son héros dans des missions impossibles pour lui faire retrouver son honneur, il ne cesse de l'empêtrer dans un magma d'opprobre. Heureusement Blueberry compte quelques amis, Red Neck, le pisteur qui doit son nom à la marque rouge qu'a laissée sur son cou la corde qui était destinée à le pendre, Chihuahua Pearl, la danseuse la plus célèbre de l'ouest qui a sauvé Blueberry des mains de Poing d'acier mais qui selon ses propres paroles "ne va pas tout de même passer sa vie à suivre des traîne-savates de son espèce...". Et enfin, Mac Clure, le vieil ivrogne courageux et râleur qui accompagne Blueberry dans ses missions les plus dangereuses. On peut d'ailleurs noter de grandes ressemblances entre ces deux personnages et imaginer que Mac Clure est la préfiguration d'un Blueberry vieux et désabusé.

Car Blueberry vieillit au fil des années tout comme vous et moi. Entre ses premières aventures où il ressemblait à Jean-Paul Belmondo et les dernières où son visage est raviné comme celui d'un vieux trappeur, Blueberry a pris de l'âge et des cheveux blancs. Cette trouvaille, unique dans l'histoire de la B.D, nous la devons à son dessinateur, le génial Jean Giraud alias Giralias Moebius. Grâce à Giraud qui collabore étroitement au scénario, les planches de Blueberry sont parmi les plus belles qui soient et rappellent les vieux westerns de John Ford. Le sens de l'espace des grandes plaines de l'Ouest est rendu par un cadrage révolutionnaire, les couleurs toutes en dégradés subtils sont sources de vie et de réalisme, et le rythme incroyable des scènes d'action nous donne parfois l'impression d'assister en direct au combat. Pour terminer cet article aussi sec qu'un coup de feu dans la prairie et si vous ne voulez pas rester idiot toute votre vie...

LISEZ BLUEBERRY ET TOUT CE QUE VOUS TROUVEREZ DESSINE PAR MOEBIUS



© BLUE BERRY : Charlier-Giraud Ed. Dargaud





Blueberry jeune quand il ressemblait à J.P Belmondo.



SUR LA PISTE DE L'OR

C'est une superbe adaptation du Lieutenant Blueberry que nous a concoctée là, Coktel Vision. Même si ce n'est pas la première du genre, l'introduction de petits jeux d'arcades et d'une certaine animation rend plus vivant ce soft, qui garde en même temps la qualité graphique de la B.D. Il n' était pourtant pas facile de reproduire tout les dégradés de couleurs du désert.

Dès le début, vous êtes pris en charge par le scénario qui vous oblige à suivre un court dialogue entre Blueberry et Jimmy Mac Clure. Ces deux lascars sont à la recherche d'un filon fabuleux, dont "Prosit" von Luckner leur a révélé l'existence. Plusieurs obstacles se dressent devant eux. Ils sont soit naturels, comme le désert, la faim ou la soif ; soit humains, comme les Indiens, Luckner et le redoutable spectre aux balles d'or.

Un bon jeu où le graphisme ne prend pas trop le pas sur l'action et sur l'animation.

Scan by Gi@nts 2015



BLUEBERRY : "LE SPECTRE AUX BALLES D'OR"
édité par COKTEL VISION
K7 ou Disk : 199 F



BD

LA MARQUE JA

"Pour être crédible, pour parler aux lecteurs, la B.D. fantastique doit-être fortement branchée sur le réel".

Edgar P. Jacobs

Réalisme et fantastique, voilà sans doute les deux mots clés qui caractérisent l'oeuvre D'Edgar P. Jacobs et plus particulièrement son album le plus célèbre : LA MARQUE JAUNE. Son souci du réalisme a fait de lui le premier dessinateur de B.D. à se rendre sur le terrain pour accumuler.des notes et des photos susceptibles de l'aider dans la reconstitution du réel. Mais le travail de l'auteur ne s'arrête pas à une simple copie, il transmue le document en une oeuvre entièrement nouvelle où l'aile du fantastique fait basculer la réalité et nous plonge dans l'univers inquiétant de LA MARQUE JAUNE.

"Je ne connaissais pas Londres, le scénario de LA MARQUE JAUNE a été travaillé sans décor et sans documentation, je me suis servi d'une simple carte afin de délimiter une aire logique et favorable au déroulement de l'action" écrit Edgar P. Jacobs dans sa correspondance du 11 septembre 1969.

"Je me suis rendu sur place pour compléter mes informations et voir si les lieux choisis répondaient bien à ceux que j'avais imaginés. Il n'y eut d'ailleurs que très peu de changements...

De plus, pendant mon séjour à Londres, il a fait un temps splendide, ce qui ne convenait pas du tout à l'ambiance que j'avais conçue. J'ai dû transposer, c'est cette transposition parfois imperceptible et souvent inconsciente que l'on nomme expressionisme qui donne toute sa force aux décor de LA MARQUE JAUNE".

LE TELECEPHALOSCOPE

Mais l'exemple le plus frappant de cet aller-retour perpétuel entre réalisme et fantastique est illustré par le "Télécéphaloscope" la terrible et géniale invention du docteur Septimus qui lui permet de piloter à distance le cerveau d'autrui (Voir illustration). Pour étayer son hypothèse, Jacobs a consulté une quantité impressionnante de revues spécialisées sur l'étude du cerveau, de l'électricité et de l'anatomie...

"Lorsque je suis allé soumettre ma petite théorie à la critique d'un spécialiste, il fut assez impressionné et même submergé par mon travail. Après quelques tergiversations, il n'a pas pu confirmer ou infirmer mes extrapolations. C'est tout ce que je demandais".

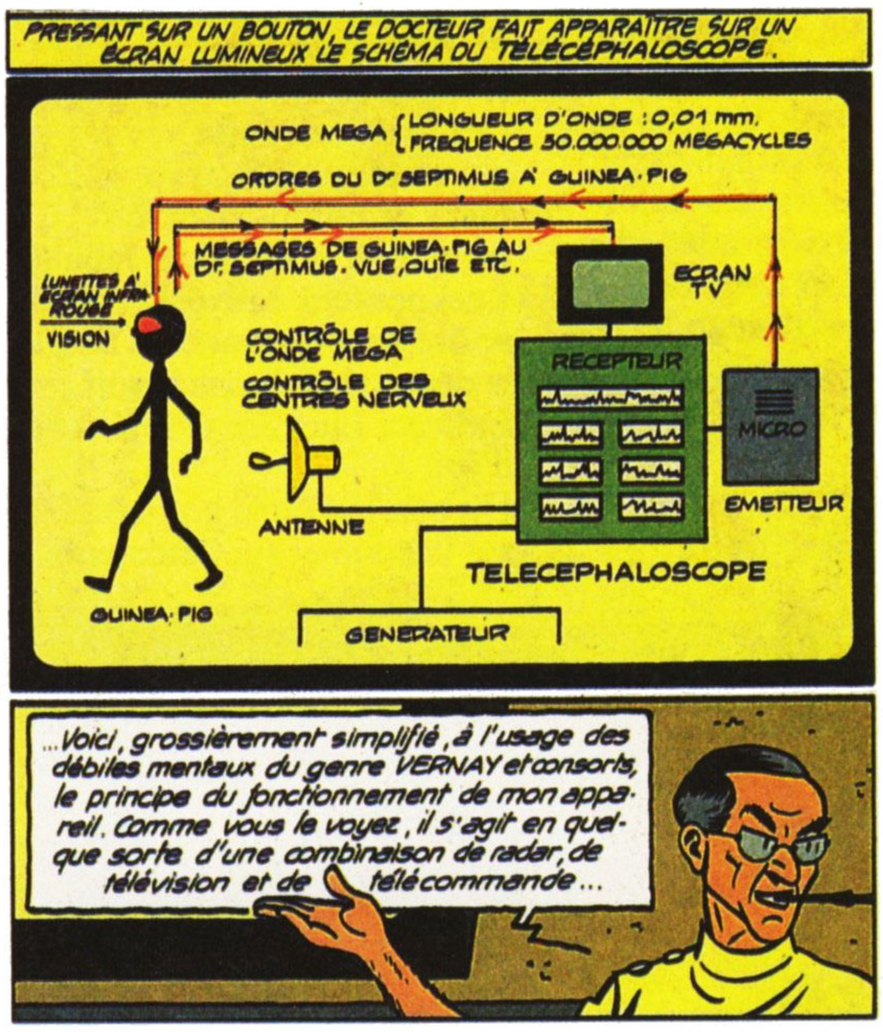
Ainsi est née la créature fantastique de LA MARQUE JAUNE, ce monstre terrifiant à l'aspect humain, ce criminel télécommandé qui multiplie les exploits les plus extraordinaires dans un Londres frappé de stupeur. LA MARQUE JAUNE a le pouvoir d'endormir ses adversaires ou de les foudroyer dans un éclair aveuglant. Il ne craint pas les balles grâce au champ magnétique qui l'entoure, sa force, son agilité et son mépris du danger fontde lui un être insaisissable. Il est capable de voir à travers le brouillard et il éteint le feu dans un tourbillon d'air. Il est le plus dangereux ennemi que Black et Mortimer ont eu à affronter au cours de leurs aventures.

UN UNIVERS D'OMBRES

Tout concourt dans l'oeuvre de Jacobs à intriguer le lecteur, à capter son attention pour l'entraîner vers les chemins de l'étrange et de l'insolite. Le graphisme inquiétant de LA MARQUE JAUNE, le déchaînement des éléments naturels, la pluie, le brouillard, les galeries souterraines, les égoûts et les immenses salles mystérieuses remplies de machines menaçantes font partie de cet univers proche de la littérature et du cinéma fantastiques.

Les héros de Jacobs sont confrontés à des criminels intelligents qui mettent leurs connaissances au service d'une volonté de pouvoir proche de la paranoïa. Le docteur Jonathan Septimus est un physicien qui souffre d'un complexe de persécution tout en ayant une haute estime de sa personne. C'est un homme ulcéré, aigri qui devient agressif à la moindre contradiction, surtout si elle vient d'un autre esprit scientifique. Son propre discours le met dans un état proche de la folie. C'est un homme terriblement dangereux qui ne recule pas devant le meurtre de ses amis pour assouvir son besoin de vengeance.

"Contrairement à beaucoup de gens qui se veulent cartésiens, j'aime le surnaturel tout en aimant la nature" déclare Jacobs. Cet amour de la nature se double d'un certain humanisme. L'auteur craint aussi bien le totalitarisme scientifique que la décadence de l'esprit humain et la violence. Voilà pourquoi son oeuvre est entièrement tournée vers l'homme et ses vertus.





© MARQUE JAUNE : Jacobs Ed. Dargaud

UNE

LES HEROS DE L'OMBRE QUI MARCHE

FRANCIS BLAKE

Membre du bureau M.1.5 de l'intelligence service, plus spécialement chargé de la sécurité intérieure et du contre-espionnage, c'est le type même de l'anglo-saxon flegmatique et maître de lui. Il a fait ses études à Oxford avant de fréquenter l'école militaire. Il partage avec Mortimer un appartement sis 99 bis, Park Lane où ils entassent les souvenirs de leurs aventures.
Signes particuliers : il est blond et porte une moustache qui a tendance à s'épaissir au fil des années.

PHILIP MORTIMER

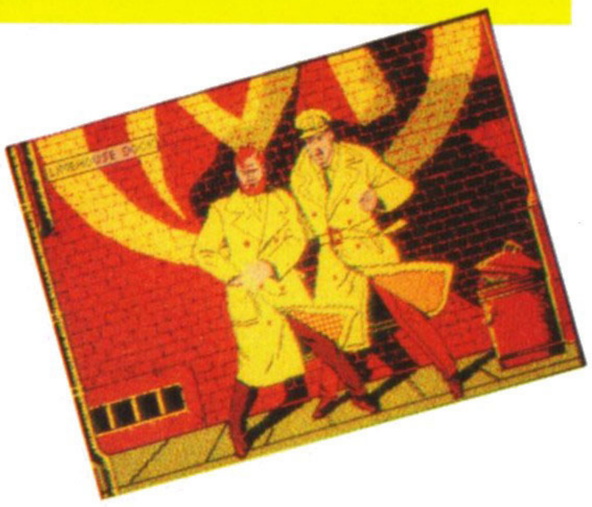
Physicien d'avant-garde, génial inventeur de 'l'Espadon", c'est un intellectuel subtil mais au tempérament de feu qui le pousse à se jeter dans des situations périlleuses. Son cerveau toujours en ébullition élabore des théories avancées qui mettent en échec les pièges de ses adversaires.
Signes particuliers : il a la barbe et les cheveux roux. Il fume la pipe et quand il est contrarié, seul un double whisky bien tassé arrive à le calmer.



COBRA SOFT : LA MARQUE JAUNE

LA MARQUE JAUNE sur CPC ne sortira qu'au mois de février. Néanmoins, après une enquête digne de Blake et Mortimer nous pouvons vous montrer quelques photos d'écran. Les graphismes sont criants de réalisme et d'une fidélité à l'original jamais atteinte dans aucun des softs que nous avons pu vous présenter dans ce dossier. Un travail fabuleux fourni par Christian Descombes ! Le scénario peut se décomposer en deux grandes parties. La première se déroule comme un jeu d'aventure, sur une page plein écran, à partir duquel on fait apparaître des icônes servant au dialogue, à repérer La Marque Jaune, à prendre des objets etc. La seconde est un jeu d'arcades vous permettant d'avancer dans le jeu . Elle se déroule sur plusieurs tableaux dont le scrolling défile en même temps que les personnages. L'interactivité entre les scènes d'arcades et d'aventure est continue, ce qui vous autorise à revenir en arrière pour chercher les indices qui vous manqueraient. Pour vous mettre l'eau à la bouche, voici les noms des 5 tableaux :

Traquenard dans les docks
Chasse à l'homme dans Green Park
A la poursuite de la Marque Jaune
Le laboratoire diabolique
La défaite de Septimus



Le logiciel sera vendu dans un packaging comprenant la B.D, le tout au prix de 250 Frs.



BD



L'INTERVIEW D

SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCO

Des occasions comme celles-ci, il ne faut surtout pas les manquer. Pensez donc ? Une interview de Cap'tain America, chez lui, à New-York ! Un scoop, de ceux dont rêve tout journaliste qui se respecte. Après des mois de négociations acharnées, j'ai enfin réussi à obtenir le laissez-passer marqué du sceau de la défense internationale qui allait me permettre de voir en chair et en os, le plus Américain de tous les super-héros. Le billet d'avion dans la poche, je fonçai droit sur Roissy, direction les USA. Après deux heures de tête-à-tête, qui resteront à jamais gravées dans ma mémoire, je m'embarquai à bord du Concorde. C'est à deux mille kilomètres/heures et à sept mille pieds au-dessus de vos yeux éblouis que je retranscris sur mon PC portable les propos de Steve Rogers alias Cap'tain America...

A Brooklin, au nord de New-York, dans un immeuble banal, se trouve l'appartement de Cap'tain America. Un petit trois pièces tout simple et confortable qui contraste avec la personnalité exceptionnelle de son propriétaire. Cap'tain América me reçoit dans son célèbre costume bleu-blanc-rouge...

Les images de mon enfance se bousculent dans ma mémoire. je fais le vide dans mon esprit... Première question :

A 100 % : Je suis un peu étonné, je ne pensais pas vous rencontrer dans un cadre aussi conventionnel.

CAP'TAIN AMERICA : Je sais, les gens ont du mal à s'imaginer que les super-héros sont aussi des hommes comme tout le monde. Il faut de temps en temps savoir s'arrêter pour faire le point. et puis ma dernière aventure "Les Guerres Secrètes" a été vraiment éprouvante, combattre le Beyonder ne fut pas une mince affaire...

Alors j'aime à me retrouver dans cet appartement qui fut aussi celui de mes parents. Il a pour moi une valeur sentimentale très importante.

A 100 % : Vous n'êtes ni un extra-terrestre, ni un mutant, comment êtes-vous devenu un super-héros ?

C.A : C'était en 1941. Horrifié par la montée du nazisme, j'ai voulu m'engager dans l'armée. Mais j'étais trop fragile et je fus rejeté. Devant ma déception, le général Chester Phillips me proposa de participer à une expérience et j'ai accepté.

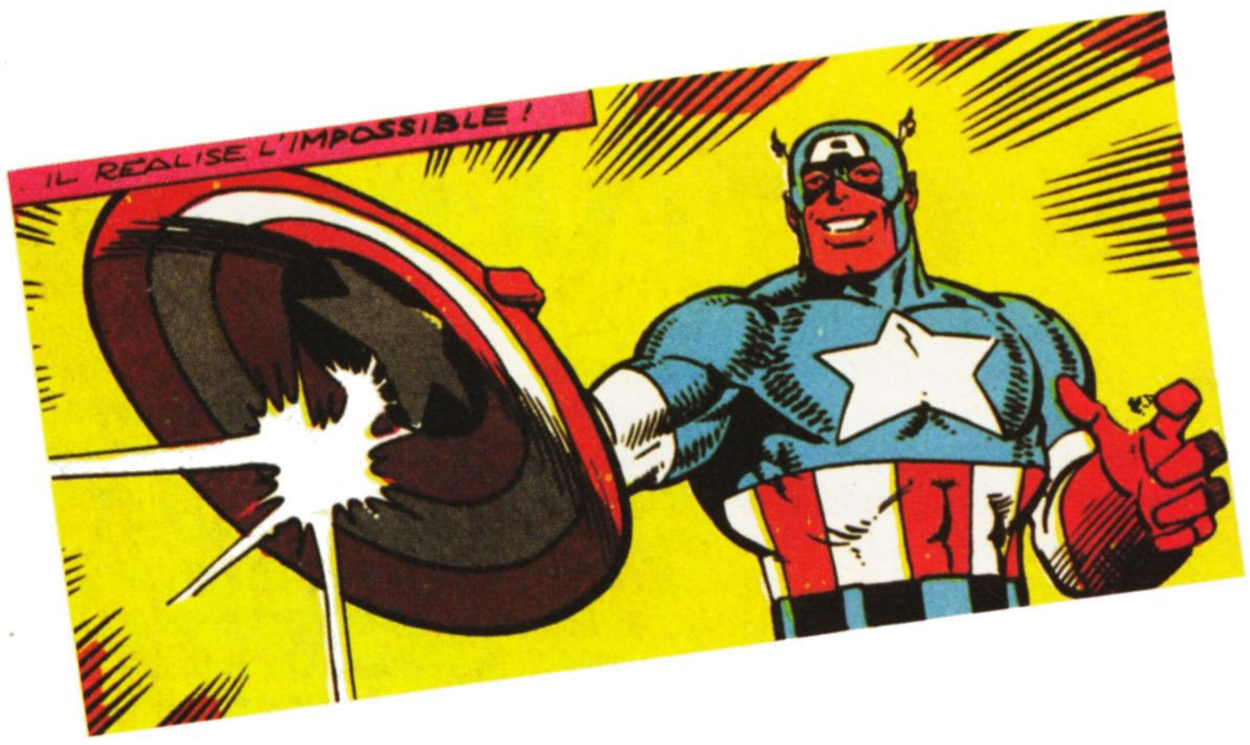
A 100 % : Pouvez-vous nous décrire cette expérience?

C.A : Elle s'appelait "Opération Renaissance", que le docteur Abraham Erskine (alias Prof. Reinstein) a mise au point. Après plusieurs semaines de tests, on m'administra un sérum qui devait faire de moi un super-soldat. Puis je fus exposé à des "vita-rayons" qui ont stabilisé l'effet de ce sérum.

A 100 % : Quelles sont les propriétés de ce sérum ?

C.A : Il a fait de moi ce que je suis. Je possède une endurance presque illimitée, je peux soulever des poids de plus de 360 KG sans effort. Mon record de vitesse en course à pied est de 48 Km/H et mon temps de réaction est dix fois inférieur à celui d'un être normal.



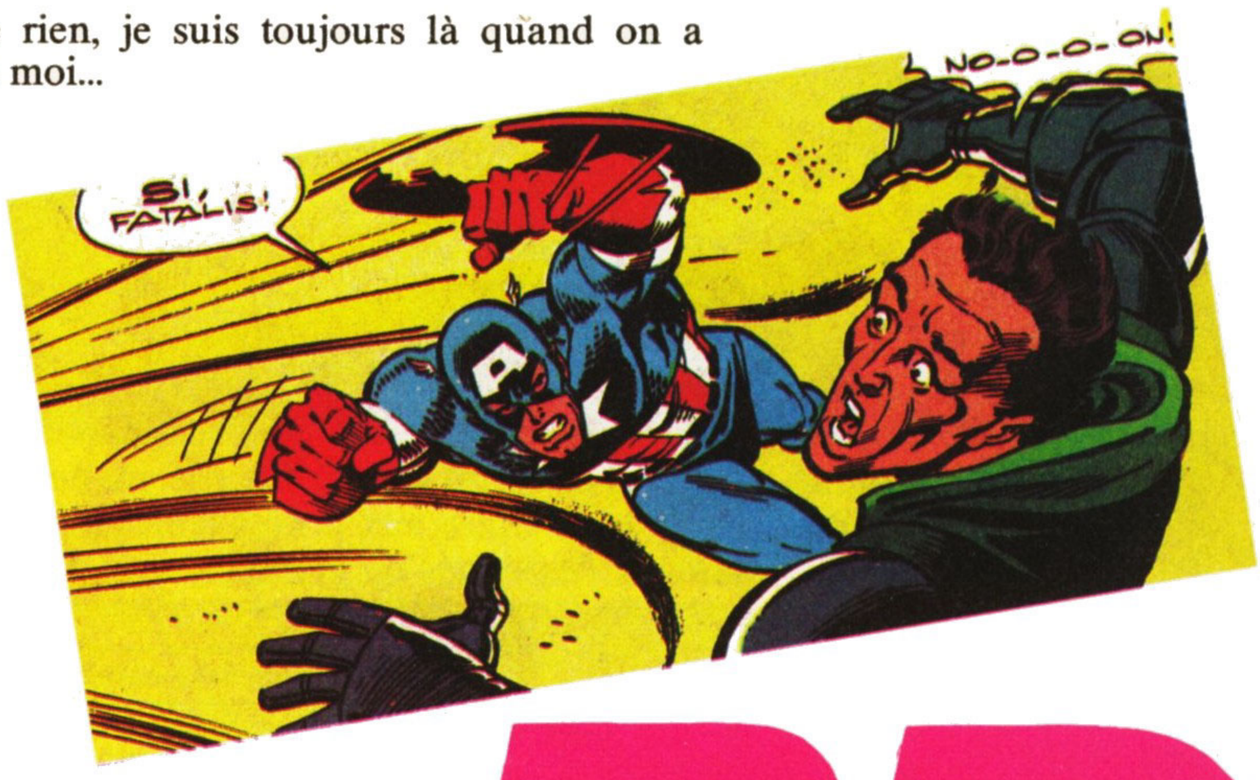


E CAP'TAIN AMERICA

P-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-SCOOP-

A 100 % : Impressionant ! Pouvez-vous nous parler de vos premières aventures ?
C.A : Après l'opération Renaissance, le docteur Erskine a été tué par un espion nazi, je suis donc le seul à avoir bénéficié du sérum, le docteur n'ayant pas eu le temps de retranscrire la formule. Ma première mission fut donc de venger mon bienfaiteur, et d'arrêter "Crâne Rouge" l'instigateur de cet horrible complot.
A 100 % : Pouvez-nous parler de l'accident qui a failli vous coûter la vie ?
C.A : Il m'est pénible d'évoquer ce souvenir, surtout parce qu'il fut le théâtre de la mort de mon compagnon Bucky Barnes, dont je ne me suis jamais consolé.
A 100 % : Comment cela s'est-il passé ?
C.A : Un technicien nazi, le Baron Zemo avait conçu un avion-cible et c'est en essayant de l'arrêter que tout est arrivé, (N.D.R. Cap'tain America se râcle la gorge pour contenir un sanglot d'émotion qui fait trembler sa voix). L'avion a explosé, tuant mon compagnon et me projetant dans les eaux glacées de l'Arctique. Grâce aux effets du sérum, mon corps fut plongé dans un état de simili-cryogénisation. Bien plus tard, je fus sauvé par les Vengeurs dont je fais désormais parti.
A 100 % : Vous parliez de votre "compagnon", doit-on comprendre que vous avez été... Heu... homosexuel ?
C.A : Quoi !!!??? (Il se lève d'un bond). Si vous êtes venu pour m'insulter, je vous garantis que vous allez le regretter !...
A 100 % : Non, non. Pardon... Je... Excusez-moi, je ne voulais pas dire cela.
C.A : Ah bon ! (Il se rassied...)
A 100 % : (Ouf!...). Tout de même, à notre connaissance, vous n'avez jamais éprouvé un quelconque sentiment pour une femme...
C.A : Ma vie privée ne regarde personne ! Et sachez que je n'aime que deux choses au monde, la liberté et mon pays et je combattrai jusqu'à la mort pour les défendre !
A 100 % : Changeons de sujet, vous faites désormais parti des Vengeurs, pouvez-vous nous parler de ce groupe ?
C.A : (Très énervé). Vous commencez à m'ennuyer avec vos questions ! Je ne vois pas pourquoi je ferais de la publicité aux autres dans une interview qui m'est consacrée...
A 100 % : C'est comme vous voudrez... Heu... dans vos aventures, vous devez affronter des personnages aux pouvoirs surnaturels, comment faites-vous pour être au niveau ?
C.A : Volonté, entraînement, courage. Ce sont les trois qualités qui me font vaincre. Mais la raison de mes succès est surtout que je défends une noble cause et que je sers avec fidélité mon pays...
A 100 % : Oui, oui, vous nous l'avez déjà dit. N'êtes-vous pas inquiet de toute cette génération de nouveaux Héros qui pourraient bien un jour prendre votre place ?
C.A : Décidément, je crois que cette entrevue va très mal se terminer... Il ne faudrait tout de même pas me confondre avec Batman, ce vieux croulant! Cela fait 47 ans que je me bats pour mon idéal, je ne suis pas prêt de m'arrêter et celui qui me vaincra n'est pas encore né...
A. 100 % : A propos de Batman, vous n'êtes pas sans savoir que l'adaptation de ses aventures sur Amstrad a paru bien avant la vôtre...
C.A : Batman est un minable, son jeu ce n'est même pas lui qui l'a fait, c'est d'ailleurs pour cette raison qu'il n'est pas mauvais (rires). Mais le mien est beaucoup mieux. J'ai participé à son élaboration, il est très proche de ma personnalité et traduit bien l'univers dans lequel je livre mes combats.
A. 100 % : Que pensez-vous des adaptations cinématographiques et télévisuelles de vos aventures?
C.A : Nulles, je suis content qu'elle n'aient jamais paru en France...
A. 100 % : Connaissez-vous notre pays ?
C.A : Oui, j'ai été invité par Barbara d'Arnoux, j'en ai gardé un très bon souvenir... J'adore la tour Eiffel, j'ai visité le Louvre également, c'est très beau. Paris est une très belle ville.
A. 100 % : Vous intéressez-vous à l'actualité ?
C.A : Oui, bien sûr.
A. 100 % : Que pensez-vous de la rencontre Reagan-Gorbatchev ?
C.A : Je suis pour la paix, mais je me méfie des Russes. Vous savez, j'ai acquis une grande expérience au cours de mes aventures, il faut se méfier des politiciens. Regardez Hitler à qui d'ailleurs j'ai eu le plaisir d'asséner une grande paire de claques, au début tout le monde croyait qu'il voulait la paix et vous connaissez le résultat, alors méfiance...
A. 100 % : Beaucoup de nos lecteurs rêvent de devenir Super-Héros, pourriez-vous leur donner des conseils ?
C.A : Ce qui compte avant tout, ce sont les qualités morales. Il ne sert à rien d'avoir de gros muscles si on a un pois chiche dans la tête. Je voudrais dire à tous ceux qui se sentent mal dans leur peau, qui sont bafoués et malmenés, je voudrais leur dire que tout est possible. Prenez mon exemple : j'étais pauvre et fragile, mais j'avais la volonté de réussir et j'ai su saisir ma chance. Tout est possible, il ne faut jamais désespérer, ne jamais renoncer et continuer à se battre quand la cause est noble et juste !...
A. 100 % : Merci de tous ces conseils Cap'tain. J'ai été vraiment très heureux de pouvoir vous rencontrer.
C.A : De rien, je suis toujours là quand on a besoin de moi...





BD

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Une course effrénée dans un désert hostile mène notre célèbre héros de bande dessinée et son compagnon Jimmy Mac Clure aux portes d'un vieux village indien, abandonné ou presque... Caché au creux des plateaux desséchés du grand canyon, le spectre veille...

Demandez le catalogue des nouveautés
Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

©1987 copyright J.M.Charlier / J.Giraud ©1987 copyright Coktel Vision

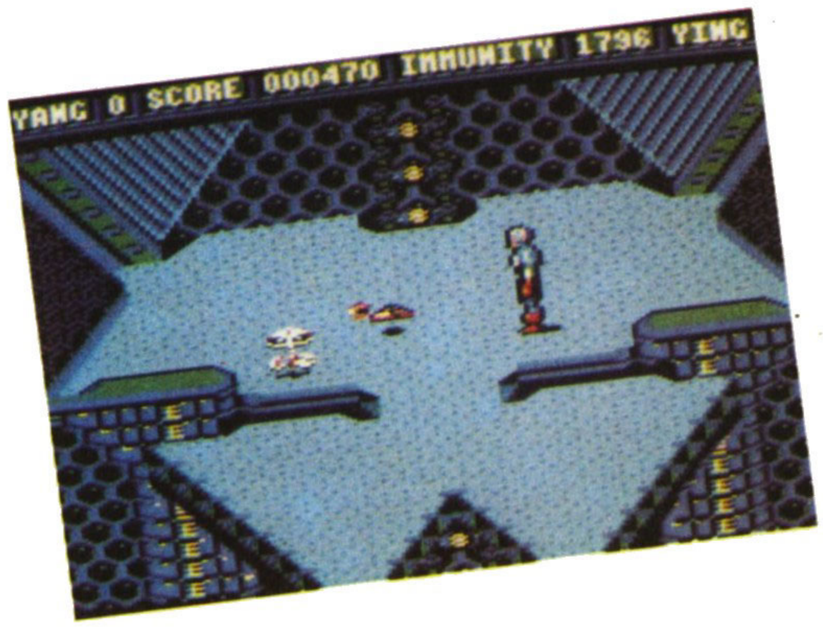
Bon de commande: Nom et adresse:.....
.....
Blueberry . disk: Thomson 220F☐.Atari ST 245F☐.Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐ +10F de port

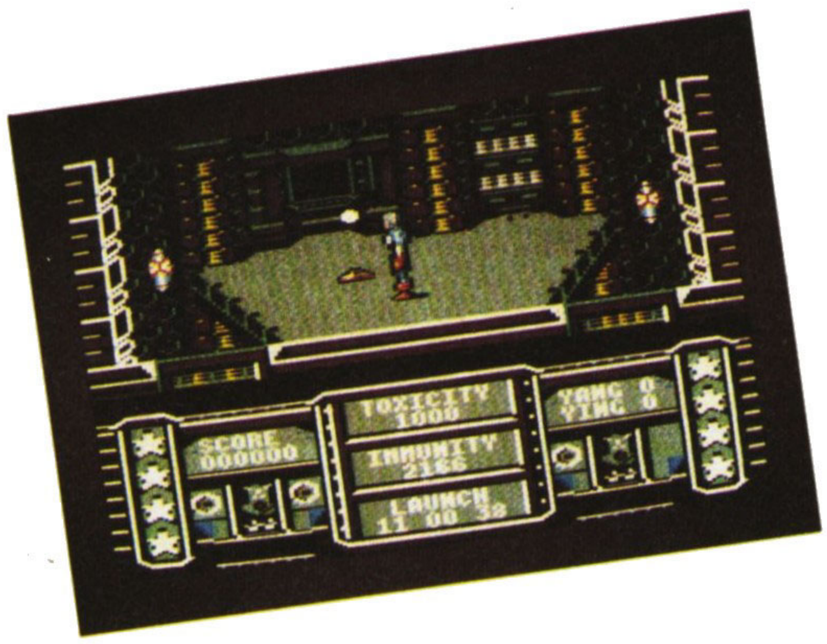
RUN "DISK"

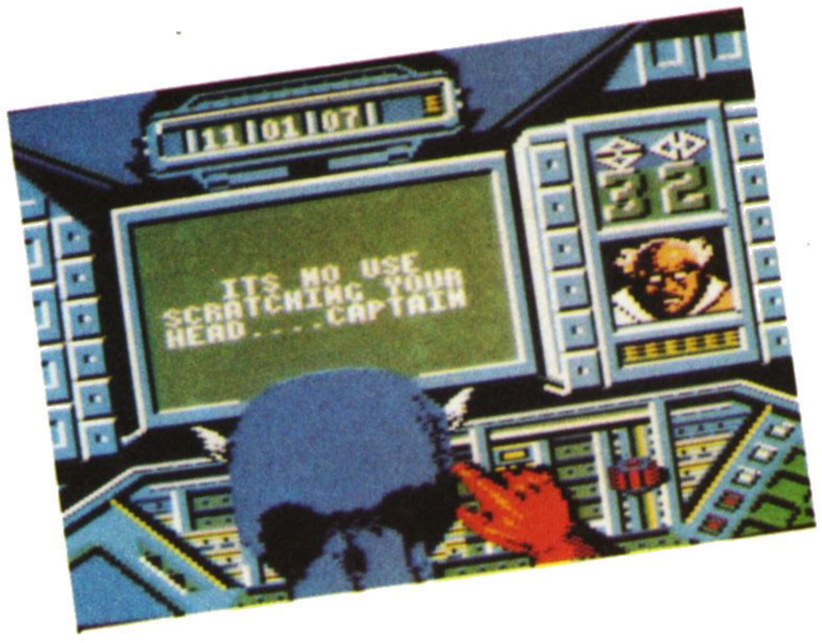


Grande mode, ces deux mots magiques ont lancé tous les programmes distribués par US GOLD. Surprise ! ! !
L'écran de présentation de CAPTAIN AMERICA est superbe ! !
Cela donne vraiment envie de voir plus avant. Côté scénario, c'est du plus pur super-héros américain : après vingt ans d'absence, le redouté docteur Megalomann revient et menace de lancer un missile nucléaire sur l'Amérique du Nord, répandant ainsi un virus génétique. C'est l'horreur ! Le président des USA doit démissionner et laisser le pays aux mains du dangereux individu. Même les "marines" (prononcez "marinnzeu") n'ont pas réussi à déloger l'ignoble de son repaire. Heureusement, super Dupont est là, heu... CAPTAIN AMERICA ! ! Les concepteurs de ce jeu ont choisi de réaliser un jeu d'action et d'arcades, plus en vogue actuellement que le jeu d'aventure. Eh bien cela fait un bon titre de plus à mettre à l'actif d'US GOLD. Effectivement CAPTAIN AMERICA est servi par une bonne animation dans des décors futuristes. On reconnaît bien le déjà vieux super-héros. Face aux armes technologiques de Megalomann, c'est avec son bon vieux bouclier indestructible que CAPTAIN AMERICA fait le ménage. L'humour n'est pas absent du logiciel (voyez la photo) et les graphismes agréables font de ce jeu un hit en puissance.
Un jeu tout nouveau, tout beau, dans lequel on redécouvre CAPTAIN grâce à un bain de jouvence informatique.

CAPTAIN AMERICA de US GOLD
K7 : 95 F, DISK : 145 F.









BD

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

GAME SET AND MATCH

SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

10 HIT GAMES

OVER 20 EXCITING EVENTS

GAME SET AND MATCH

ocean

ocean

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

POUR QUELQUES SOFTS DE PLUS...

MESSIEURS LES ANGLAIS, TIREZ LES PREMIERS

Les premières adaptations de héros de B.D sur micro nous viennent d'Angleterre. Si elles n'ont eu que peu de retentissement en France, cela est dû en grande partie au fait que les B.D choisies sont très peu connues dans notre pays. A titre d'exemple voici, présentés rapidement deux softs qui peuvent déjà être considérés comme des classiques...

REDHAWK

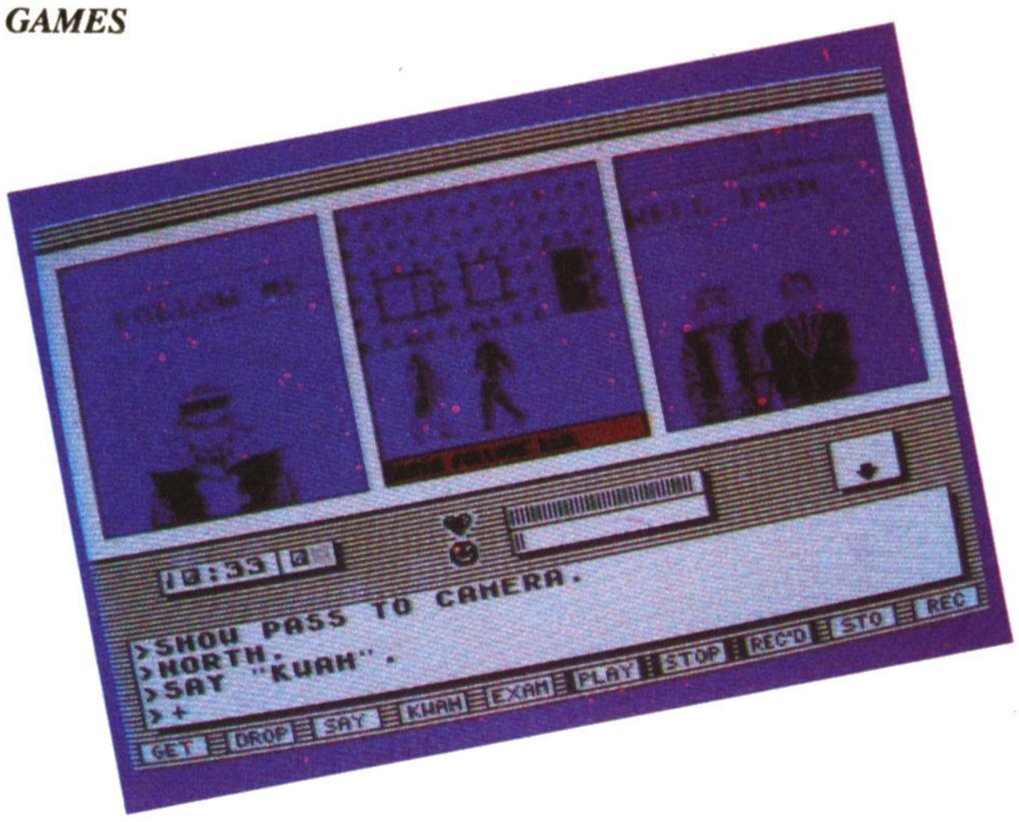
Inspiré par le personnage de "Hawkman", super-héros américain des années 40 et 50, REDHAWK est absolument inconnu en France, tout comme ses créateurs qui n'ont laissé aucune trace dans l'histoirede la B.D. Le jeu (Melbourne House) par contre, présente plusieurs intérêts. Celui, d'abord, de vous permettre d'incarner deux personnages : Kevin Oliver et Redhawk. Kevin est un journaliste muni de ses outils de travail, un magnétophone et une carte de presse dont il devra se servir à bon escient. Redhawk est un superbe héros, capable de voler et doué d'une force extraordinaire. La transmutation de Kevin en Redhawk est déclenchée par le mot magique : WHAH!. L'autre intérêt de ce soft est de vous laisser le choix entre le bien et le mal. Vous pouvez opter pour une conduite honnête, respectueuse des lois et devenir très populaire, mais alors les bandits se méfieront de vous et il vous deviendra difficile de les approcher. Vous pouvez a contrario choisir de devenir un super-vilain en attaquant un bijoutier ou une banque, tout en sachant que vous pourrez vous évader de prison en vous transformant en Redhawk. A vous de décider, mais il faudra faire vite, car le temps joue contre vous et pendant que vous tergiversez, les autres personnages contunueront à agir...

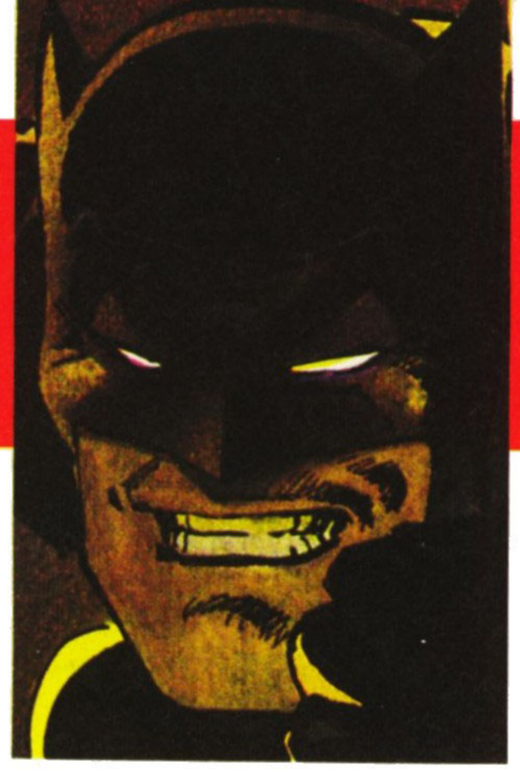


DAN DARE

DAN DARE est l'un des héros de science fiction les plus connus, et aussi une des meilleures bandes dessinées anglaises, même si elle est un tout petit peu passée de mode aujourd'hui. Son créateur, Frank Hampson, a inventé DAN DARE en 1950 dans le journal anglais EAGLE. cette bande dessinée mêlait un style très british, avec le rigide Sir Hubert, le charme, avec jocelyne Peabody, et le héros au grand coeur, DAN DARE.
LA BD n'a jamais eu un grand succès en France et l'adaptation en logiciel non plus. On le regrette beaucoup pour la bande dessinée, mais moins pour le jeu édité en 1986 par Virgin Games. Les graphismes superbes de la BD ont été bien adaptés, mais le jeu lui-même est franchement ringard : DAN DARE court de poutrelle en poutrelle, saute d'ascenseur en ascenceur, dans un astéroïde tout troué, pour rechercher et délivrer son ami DIGBY retenu prisonnier par l'infame MEKON, l'ennemi juré de notre héros adoré. Très classique (trop classique), DAN DARE (le jeu) n'intéressera que les passionnés de DAN DARE (la BD).

"DAN DARE" par VIRGIN GAMES





BATMAN

LE RETOUR D'UNE LEGENDE

Sur l'autoroute I-95, entre New-York et Washington, juste après Philadelphie, se trouve une ville appelée Gotham city. Une ville ténébreuse, avec ses bâtiments baroques ornés de gargouilles grimaçantes qui pèsent comme une menace sourde sur les passants attardés. Dans les bas quartiers suintants de flaques d'ombre une ruelle calme au nom prédestiné semble attendre l'heure où se déchaîneront les forces du mal...

LA RUELLE DU CRIME

...Il y a bien longtemps déjà, un couple et leur enfant empruntèrent ce passage pour regagner leur foyer. Un couple banal, comme tant d'autres, un couple uni qui ne se doutait de rien. La joie rayonnait sur leur visage encore jeune, leur fils marchait devant eux. Ils étaient heureux de le voir déjà si grand et fort pour son âge.
Soudain, le drame. Ce fut comme une vision d'horreur. Deux hommes sortirent de l'ombre. Des coups de feu claquèrent dans le silence de la nuit. Martha et Thomas Wayne agonisaient sous les yeux impuissants de leur fils Bruce.
Entre New-York et Washington, juste après Philadelphie dans la ruelle du crime, un enfant pleure sur les cadavres de ses parents.
De l'épouvante de cette nuit, de l'enfer des cauchemars naquit une légende : BATMAN !...
Mais ce n'était que le commencement. La légende devint réalité.
Robin, le Joker, la Batmobile, le Pingouin, le commissaire Gordon, Batgirl, Catwoman, la Batcave, le Rider, Clayface, Poison Ivy, two face... etc... et Superman, le rival et ami de Métropolis.
Tous ces héros, bons ou mauvais, qui défrayèrent la chronique pendant plus de vingt ans... Et puis le mythe entra dans l'histoire et ce fut la fin de BATMAN.

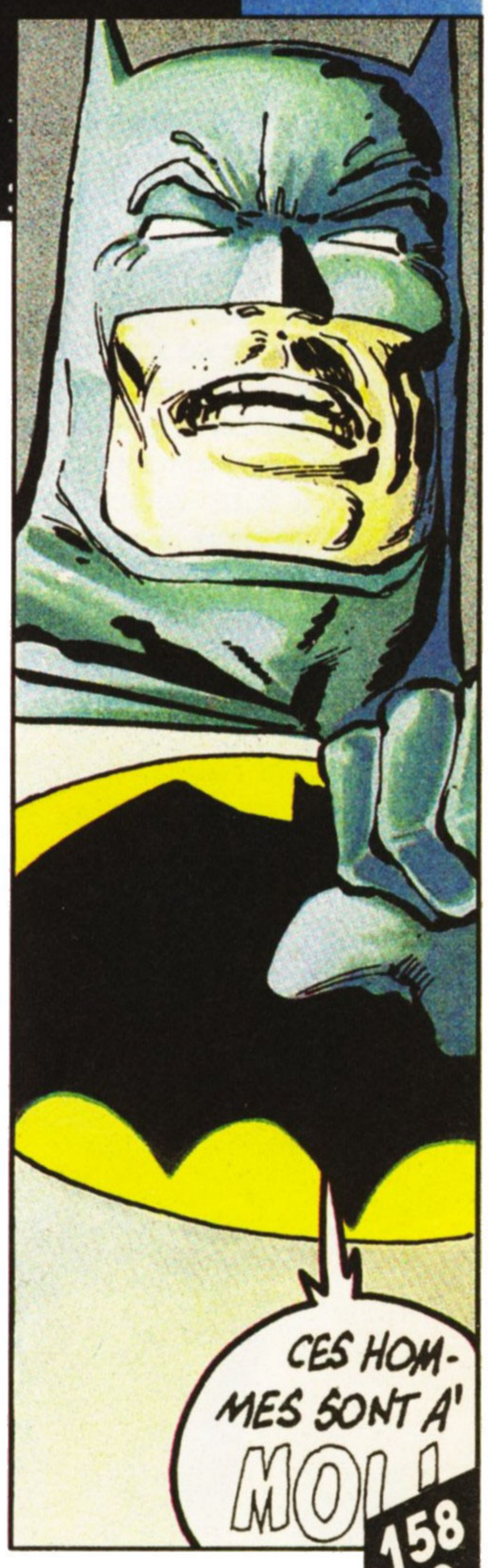
DIX ANS DEJA

Le silence se fit. Dix ans déjà que le signal lumineux marqué du célèbre emblème n'avait plus éclairé les nuits de Gotham city. Qu'était devenu BATMAN ? Car, contrairement à Superman, il ne disposait pas de pouvoirs extraordinaires. Seules son intelligence et sa force physique, soigneusement entretenue, l'aidaient à vaincre ses adversaires. Ne reverrait-on jamais son costume aux couleurs de la nuit qui se fondait dans les ombres du crépuscule ? L'apparition soudaine de sa silhouette, sa cape flottant dans le vent, déployée comme de grandes ailes membraneuses, son visage dissimulé par un masque surmonté de deux oreilles aiguës n'inspireraient-ils plus l'effroi et la peur atavique des animaux nocturnes ? Dix ans déjà que BATMAN n'était pas réapparu. Etait-il mort ou bien, conscient de son âge et de ses faiblesses, s'était-il sagement retiré dans une paisible retraite sous l'anonymat de Bruce Wayne ?



DEMAIN, PEUT-ETRE ?

Nous sommes dans un futur proche. Gothan city ploie sous une vague de crimes sans précédent, la situation internationale est proche du cataclysme . Dans cet univers où l'homme semble ne plus savoir où placer la barrière entre le bien et le mal, les derniers remparts de la civilisation croulent sous les assauts répétés de la lâcheté et de la peur. Noyés sous le flot de la corruption et du vice, quelques hommes intègres mènent un combat dérisoire et impopulaire. Des bandes sauvages et barbares se forment, qui sous couvert d'une morale nouvelle font régner la terreur et la désolation. De vieilles idéologies que l'on croyait définitivement éteintes retrouvent des oreilles crédules et des cerveaux ramollis pour leur prêter attention. La télé, la radio empêtrées dans des habitudes désuettes n'arrivent pas à rendre compte de ce qui se passe dans la rue et diffusent des débats oiseux qui ne font qu'envenimer la situation. Les autorités tergiversent, incapables de trouver une solution à l'ampleur que prennent de jour en jour les actes dévastateurs de ces nouveaux apprentis sorciers. Gotham City craque de toute part et devient le théâtre de nos pires cauchemars, de l'autre côté du miroir,sur la face sombre de l'humanité. La fin serait-elle proche ? La déchéance frapperait-elle à notre porte ?
Fantômes parmi les fantômes, un homme dort. Son sommeil est agité des rêves du passé où se dessine, obsédante, la silhouette de l'oiseau de nuit, la chauve-souris. Bruce Wayne a renoncé, mais au fond de sa mémoire BATMAN vit encore. Le miracle se reproduit, l'oiseau renaît de ses cendres, une légende revient à la vie plus violente, plus noire que jamais.

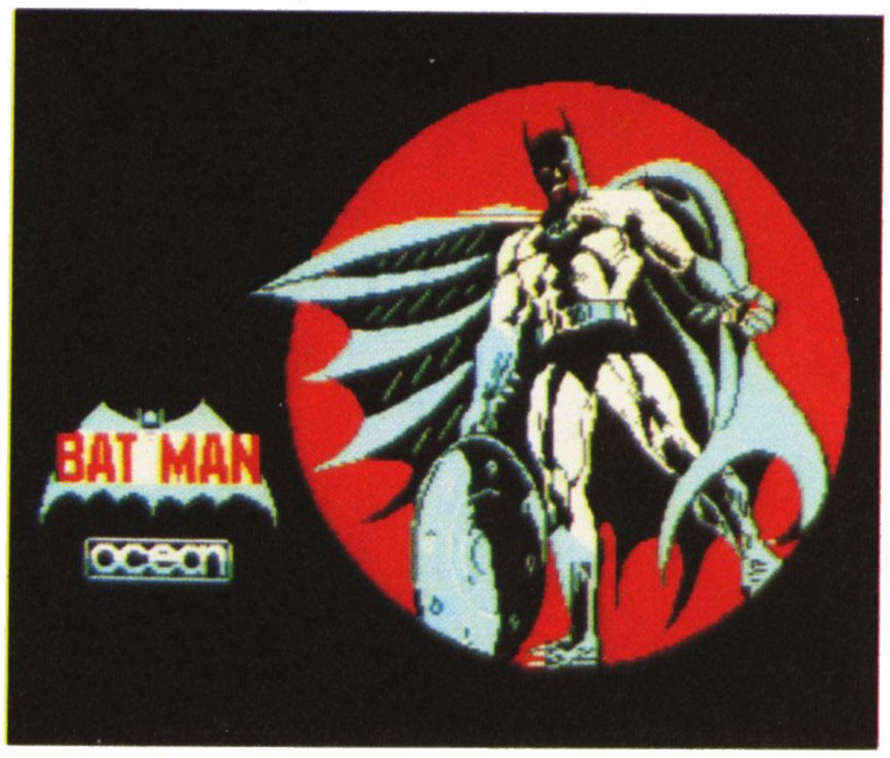


© BATMAN : Miller Ed. Aedena

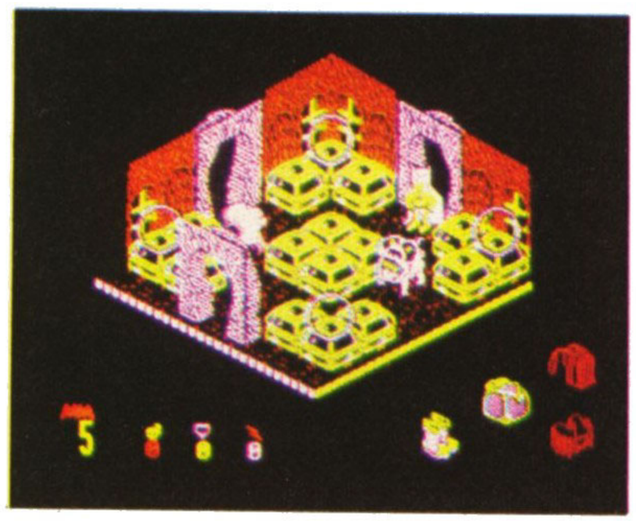


A LA RECHERCHE DE BATMAN

Créé en 1939 par Robert (Bob) Kane pour les dessins et Bill Finger pour le scénario, BATMAN est en fait la créature du seul Kane qui en garda le contrôle absolu jusqu'en 1968. Bien que reprise par de nombreux dessinateurs, la griffe de Kane est restée gravée sur les aventures de l'homme chauve-souris. Depuis 1968, la série a été reprise par Carmine Infantino puis par Nel Adams qui ont poursuivi avec brio le style anguleux et puissant de Kane. Et puis, en 1986, c'est la révélation avec l'arrivée de Franck Miller qui reprend la série. Franck Miller a débuté dans la B.D travaillant pour Gold Key en 1978. Mais c'est en 1979 que son talent éclate véritablement, quand il reprend le personnage de Dardevil des mains de Gene Colan. Frank Miller est à la pointe de cette nouvelle vague de dessinateurs américains qui reviennent aux sources des comix-books. Son style dynamique et inventif, d'une biolence inouîe donne à BATMAN une nouvelle ampleur digne de ses débuts.

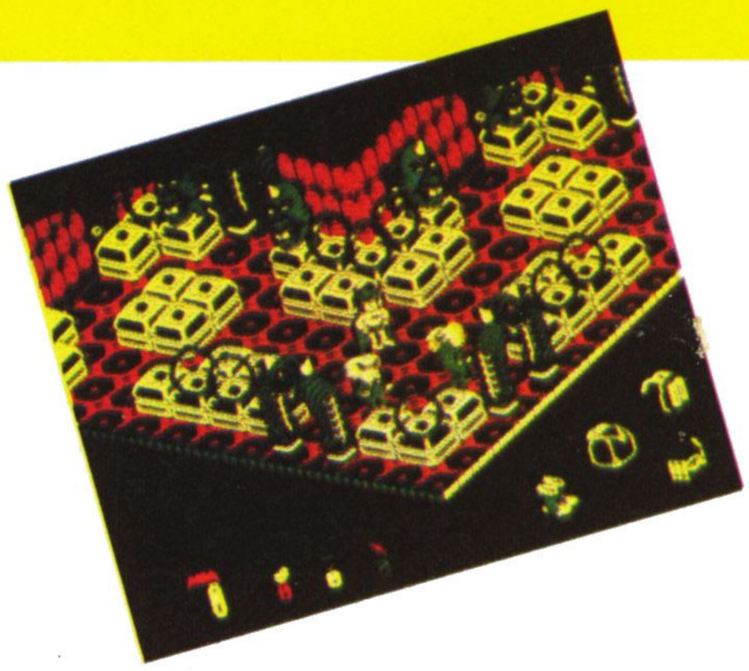


BATMAN : UN BAT-JEU



Le long de la rampe qui mène au repaire de BATMAN, vous glissez lentement. Votre but, retrouvez les éléments épars de votre Batmobile. Pour cela, il vous faudra traverser un nombre impressionant de pièces où de terribles dangers vous guettent. Au hasard des rencontres, vous croiserez des savants fous, des chiens difformes au sourire carnassier, des tapis roulants qui vous projetteront dans un trou noir synonyme de mort. Mais toute cette quête s'avèrera inutile si vous n'avez pas eu l'intelligence de saisir au passage vos Bat-bottes, vos rayons propulseurs et votre arsenal d'armes sophistiquées. Où sont-ils ? Quel est le plan du dédale qui vous conduira au succès ? Je ne vais sûrement pas vous le dire. A vous de jouer !
Un excellent jeu d'arcades/aventure édité par Océan qui plus de deux ans après sa sortie est toujours classé dans les charts anglais.

BATMAN édité par Océan Disk : 135 F.



BD

COBRA SOFT PRESENTE
L'EVENEMENT LOGICIEL DE LA RENTREE

LES RIPOUX

SORTIE NATIONALE
1er OCTOBRE 1987
Amstrad CPC et PC1512 / THOMSON
ATARI ST / COMPATIBLES PC
Prix conseillés : K7 145 F. / Disc 195 F
En vente partout

D'après le film de Claude ZIDI

Scénario : Claude ZIDI / Idée originale : Simon MICKAEL / Dialogues : Didier KAMINKA / Copyright FILMS 7

Allo Commandes 85.48.53.79

Illustration : P. Clayes (c) by Spadem 1987

Retrouvez les personnages et l'ambiance du film de Claude ZIDI (7 millions de spectateurs !) dans la nouvelle super-production COBRA SOFT réalisée par Bertrand BROCARD.
Arrestations, hold-up, paris clandestins, chantages, rackets, poursuites, bagarres et fusillades sont au menu... **Attention aux bavures !**

COBRA SOFT BP 155 71104 CHALON-SUR-SAONE CEDEX



TURLOGH LE RODEUR



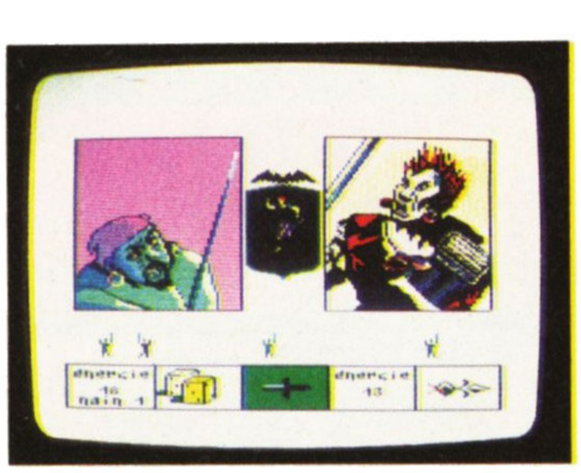


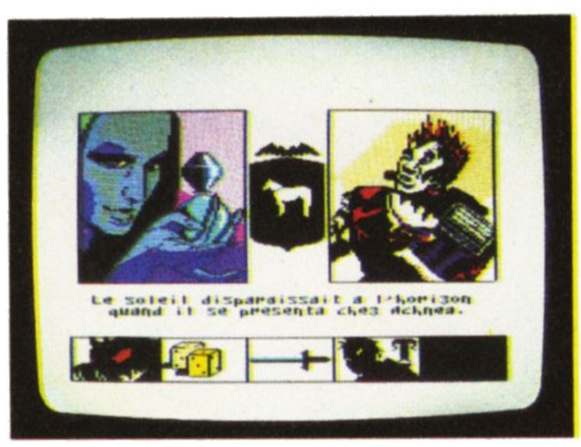
Tiens, encore une bande dessinée fournie avec un logiciel. Mais qu'ont-ils tous en ce moment ? La folie de l'adaptation BD bat son plein. Reconnaissons à Cobra Soft et aux éditions Delcourt le mérite de l'innovation dans ce domaine. Plutôt que de réutiliser des vieux fonds de BD déjà existants (suivez mon regard), ils ont préféré créer un scénario original.

Dans l'emballage de bonne taille se cachent non pas un mais deux jeux. Le premier se présente dans un album grand format de qualité. Il s'agit d'une bande déssinée interactive sur le modèle des maintenant célèbres "livres dont vous êtes le héros".

Ce premier jeu est utilisable de manière complètement indépendante de l'ordinateur. Après la création de Turlogh (tirage avec dés de la force, chance, agilité, ...) et à l'aide d'une feuille de route pour tenir à jour l'état du vaillant baron, il faudra conquérir la sphére magique détenue par le vilain nécromant Skroful.

Le système de jeu utilise des séquences de cases BD numérotées et sélectionnées en fonction de choix proposés avec chaque série d'images justement. Les aventures du baron de Penroth sont violentes et sanglantes à souhait. La mort récompense même assez souvent les initiatives malheureuses. Des dés à 6 faces (éventuellement représentés en bas de page de la BD) permettent de déterminer l'issue des nombreux combats. L'atmosphère de "La sphère du Nécromant" est très convaincante, les dessins de Larnoy sont dynamiques, voire agressifs. Cette BD dont vous êtes le héros est une bonne surprise dans l'ensemble.





Le logiciel lui, est la suite de l'album. Une suite relative puisqu'il n'est pas prévu d'introduire, dans le micro, l'état exact du personnage à la fin du volet "aventure BD". Turlogh nous entraîne alors à la quête des tables sacrées de Kula Kangrith.

L'écran se compose d'une fenêtre pour les décors et divers personnages rencontrés, une autre fournit un portrait montrant les réactions de Turlogh, enfin une sorte de petit écusson sert de support aux animations (cheval galopant etc). Un texte décrit endroits et situations tout en proposant les choix d'actions possibles. Le joueur contrôle le personnage en sélectionnant l'une des icônes en bas de l'écran avec les flèches curseur. Ces icônes permettent l'inventaire, la sélection de l'armement (épée, arc, shurikens), l'obtention des caractéristiques de Turlogh ou de ses ennemis. Enfin le combat (plusieurs positions d'attaque, avec option fuite) et l'utilisation de la magie pour les soins d'urgence.

LES DES SONT JETES !

Le logiciel et la BD de Turlogh le rôdeur se présentent comme une bonne initiation aux jeux de rôle. Le principe est très intéressant en BD, mais l'adaptation (réussie d'ailleurs) d'une recette qui marche très bien pour les livres reste un peu décevante sur micro. L'ordinateur permet quand même des réalisations plus ambitieuses ! De toutes manières, vu le prix, ce pack logiciel offre un bon rapport qualité/distraction.

John Longsword

TURLOGH LE RODEUR
édité par Cobrasoft, disk : 245 F

COKTEL VISION

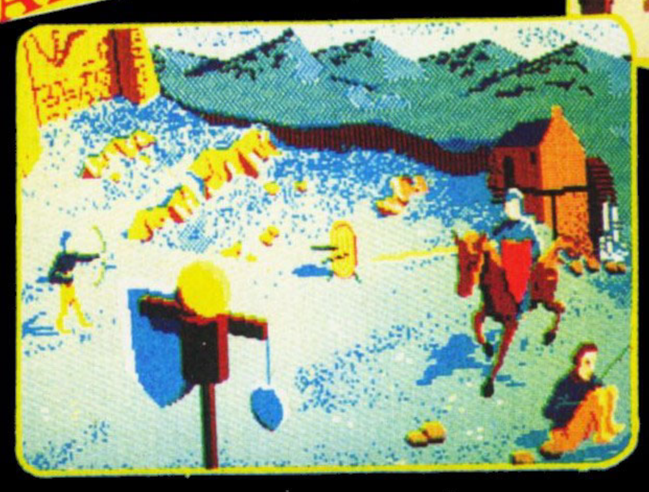
AU NOM DE L'HERMINE



La vie quotidienne au Moyen-Age à travers un grand jeu éducatif aux superbes graphismes réalistes.

AVENTURE MEDIEVALE



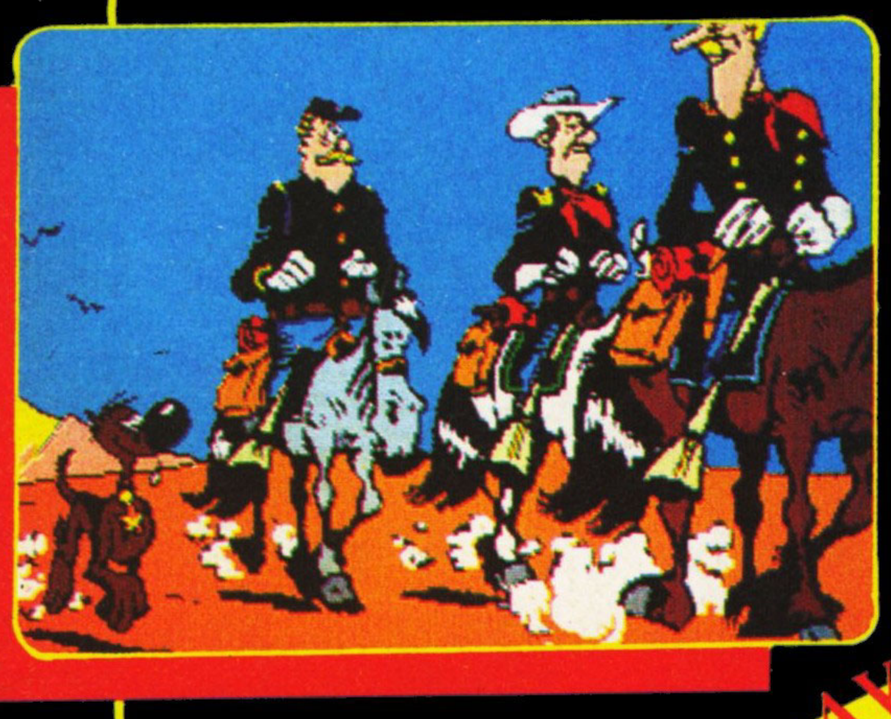


Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

Afin d'y soutenir un siège, votre seigneur vous envoie espionner les habitants d'un chateau voisin,leurs activités dans différents lieux du château (forge, salle d'armes, lice,potager...).

LA MASCOTTE

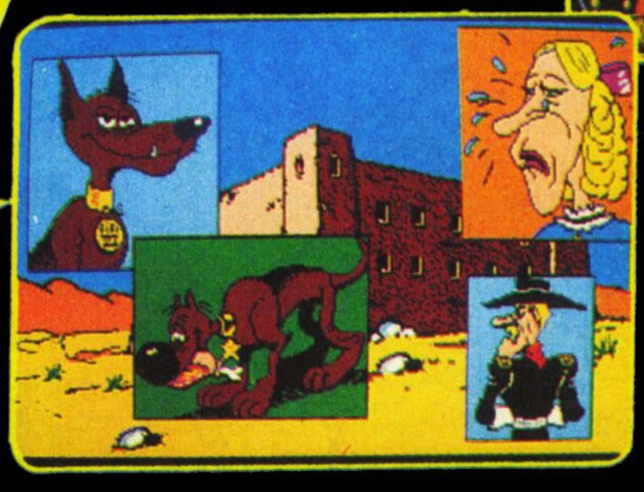
UNE COEDITION
COKTEL VISION cedic/nathan



Fifi VI ,la mascotte du 7e de cavalerie a disparu...Les indiens sont sur le pied de guerre...Rantanplan sera t-il à la hauteur, saura t-il remplacer Fifi VI ?



AVENTURE ACTION



Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

Découvrez les péripéties du fidèle "héros" dans une aventure mouvementée inspirée du nouvel album.Un grand logiciel d'aventure aux graphismes fidèles mélant l'humour et l'action.

25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85

COKTEL VISION

Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

Bon de commande. Nom et adresse:----------

----------Prix total + 10F de frais de port

Au nom de l'hermine: 220F disk Thomson AmstradCPC Atari ST Compatible PC

A/100%1

ST 45

LE SOFT A SES LEGENDES

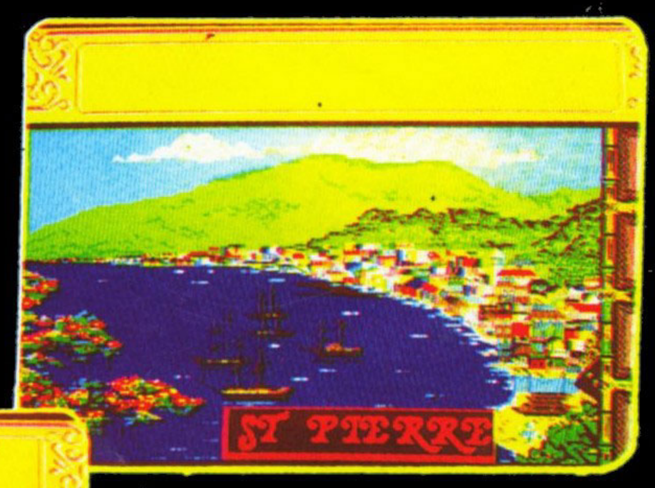
MEWILO



Des personnages attachants vous guident au cours d'une enquête surprenante qui prend place dans le décor flamboyant de la Martinique de 1902.
MYSTERE,PASSION et HUMOUR rythment cette énigme endiablée!

AVENTURE





Une mise en scène exceptionnelle soutenue par l'écriture et la musique antillaises.

Avec la participation du CONSEIL GENERAL DE LA MARTINIQUE

Disquette Thomson
Amstrad CPC
Atari ST
Compatible PC

CARRE D'AS



AMSTRAD 195 F:
-STARTING BLOCK: simulation sportive
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris: aventure et action.
-GORBAF: action aux multiples tableaux.



THOMSON 235 F:
-ROBINSON CRUSOE: aventure.
-JAMES DEBUG III :
Le mystère de Paris : aventure et action.
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-OPERATION NEMO: wargame d'action.



Compatible PC 275 F:
-DAKAR 4X4 : simulation sportive.
-STARTING BLOCKS :
simulation sportive.
-BALADE AU PAYS DE BIG BEN:
éducatif anglais.
-ROBINSON CRUSOE: aventure.



25, rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tel:(16-1) 46 04 70 85

COKTEL VISION

Demandez un catalogue des nouveautés
Joindre 2 timbres à 2,20 Fr.

Bon de commande. Nom et adresse:----------

----------Prix total +10F de frais de port

Mewilo: 220F disk Thomson 220F Amstrad CPC 250F Atari ST 250F Compatible PC

IMAGINE'S ARCADE HITS



ARKANOID



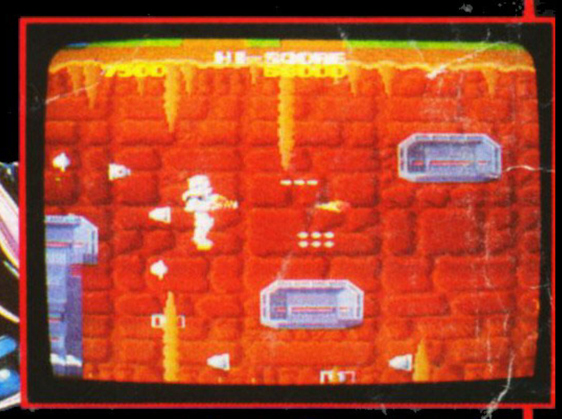
KUNG-FU H



LEGEND OF KAGE



SLAP FIGHT



MAG MAX



GAME OVER

DES JEUX SUPER A DES PRIX DEMENTS

ARKANOID L' INCROYABLE EXPERIENCE CASSE BRIQUES DE TAITO
SLAP FIGHT ACTION ET VITESSE DANS L' ESPACE POUR CE JEU D' ARCADE A SUCCES DE TAITO
YIE AR KUNG FU 2 LA SUITE DU MEILLEUR LOGICIEL D' ARTS MARTIAUX DE KONAMIS YIE AR KUNG FU
MAG MAX AVEZ VOUS LA PUISSANCE ET LA FORCE POUR VAINCRE DANS CE HIT DE NICHIBUTSU



LEGEND OF KAGE VIVEZ DES HEURES DE PLAISIR MAGIQUE DANS CE CONTE DE FEE DE TAITO
GAME OVER
UN IMPITOYABLE TEST D' ENDURANCE ET D'AGILITE CONTRE LES FORCE DE LA REINE GREMLA

Imagine
...the name of the game

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