

RECAPITULATIF DES ARTICLES ET DES PROGRAMMES PUBLIES DANS CPC N°1 A 17

LOGICIELS EDUCATIFS

N° 07 : Amstrad à l'école :	Conjugaison	P. 36
	Calcul	P. 50
N° 09 : Amstrad à l'école		P. 16
N° 10 : Amstrad à l'école		P. 36
N° 11 : Ciel		P. 18
N° 12 : Amstrad à l'école :	Moyenne	P. 26
N° 13 : Localisation des planètes		P. 17
Amstrad à l'école :	Courbes	P. 30
	Logiciels éducatifs	P. 33
N° 14 : Amstrad à l'école :	Mémocarte	P. 32
N° 16 : Attentif		P. 44
N° 17 : Trajectoire des planètes		P. 18
Europa		P. 26

LOGICIELS JEUX

N° 1 : Le Manoir de Rochebrune		
N° 2 : laser's Byke		P. 25
Matrix		P. 37
Awari		P. 46
N° 3 : Char d'assault		P. 24
N° 4 : Carré Magique		P. 30
Maze		P. 39
N° 5 : Morpions		P. 28
Moulimot		P. 30
Jeu de la vie		P. 36
N° 6 : Trafalgar		P. 60
N° 7 : Colditz		P. 53
N° 8 : Colditz		P. 60
Numérologie		P. 62
N° 9 : Colditz		P. 35
Serpent Madness		P. 84
N° 10 : Colditz		P. 57
Mundial 86		P. 60
N° 11 : Colditz		P. 30
Casse-tête de l'Ane		P. 63
N° 12 : Louisiane		P. 46
Colditz		P. 66
N° 13 : Colditz		P. 28
N° 14 : Jumping runner		P. 19
Colditz		P. 24
N° 15 : Germaine		P. 53
Aquarius		P. 59
N° 16 : Poker patience		P. 28
N° 17 : Solitaire		P. 67
The ultimate fight		P. 90

LOGICIELS UTILITAIRES

N° 1 : Label Matic		P. 21
Un désassembleur		P. 37
Amslog		P. 41
N° 2 : Traceur de camembert		P. 19
Vie pratique		P. 22
Fonction Paint		P. 33

Traceur de cercles		P. 35
Tous à table		P. 43
N° 03 : Consommation de carburant		P. 30
Fonction circle		P. 43
N° 4 : Redef' car		P. 26
Lexique anglais/français		P. 34
N° 5 : Recopie d'écran		P. 39
Le Tri		P. 54
Mouvement ralenti		P. 56
N° 6 : Amstus, le tableur		P. 40
Traceur de graphique		P. 46
N° 7 : Discut, un utilitaire pour disque		P. 34
Double hauteur		P. 60
Table de références croisées des variables Basic		P. 65
Tri par arborescence		P. 68
N° 8 : Transition Hex/Deci/Hexa		P. 17
Tokext, une extension du Basic		P. 22
Discothèque		P. 70
N° 9 : On error goto : le vaccin anti-erreur		P. 14
Creedata		P. 68
N° 10 : Technique du chain merge		P. 24
Catalogue Disk Printer		P. 29
Analyse		P. 31
Arbre généalogique		P. 70
Budget familial sur Amstus		P. 78
Deux extensions Basic : cercle et paint		P. 82
Prot list		P. 87
N° 11 : Recopie d'écran		P. 24
Allez Médor, cherche		P. 66
Multi-fichier		P. 74
Codage Turbo pour imprimantes		P. 80
N° 12 : Comment récupérer un fichier commercial		P. 36
Caractère Symbol After		P. 44
Prot Disc		P. 58
Etik-disc		P. 62
N° 13 : Additif au programme Analyse		P. 22
Extension Basic et Sprite		P. 48
Histogrammes en 3D		P. 54
N° 14 : Supercat		P. 28
Désassembleur DESACPC		P. 46
Comment construire une RSX		P. 68
N° 15 : Fonctions d'angles		P. 12
N° 16 : L'écran des CPC		P. 24
Menu 2 +		P. 52
Des RSX à gogo		P. 56
Compacteur-décompacteur d'images		P. 58
N° 17 : Transparence TAG en inversion vidéo		P. 38
Effets		P. 42
Crazy V 3.0		P. 44
Triangle de Pascal		P. 64
Calculatrice		P. 78
Fendisc		P. 86

LOGICIELS MUSICAUX

N° 7 : Bon pour le son		P. 90
N° 11 : La Musica		P. 36
N° 12 : Mozart		P. 38

N° 13 :	Edimusic	P. 62
N° 14 :	Eugenia	P. 26
N° 15 :	Boîte à rythmes	P. 66
N° 16 :	Edimusic	P. 33

BANCS D'ESSAI LOGICIELS

N° 1 :	Roland on the ropes – Karl treasure hunt Oh Mummy – Sultan's soft – Easi-Amscalc Amlettres – Gestion de fichiers	P. 12
N° 2 :	Amélie Minuit – Meurtre à grande vitesse Master Chess – Macadam Bumper – Rally 41	P. 14
N° 3 :	Tyrann – Le Millionnaire Coloric – Graphologie Le mystère de Kikekankoi – Multi gestion Facturation Logicycs	P. 14 P. 38
N° 4 :	La Ville infernale – Empire Le Tour du monde en 80 jours – Gestion de stocks Data Base – 3D Echecs vocal	P. 16
N° 5 :	Le Survivant – Les Mille bornes – Planète base Fonctions – Orphée – Supersonic Volez sur CPC Amstrad : test simulateurs de vol Facturation caisse détail de Logicycs	P. 12 P. 18 P. 46
N° 6 :	Gutter – Bugs – Buster – Infernal Runner Easi AMS code – Warrior – 3D fight Assembleur Dr Watson Beach Head – Airwolf – Air traffic control U-Dos Semword	P. 20 P. 22 P. 35 P. 38
N° 7 :	The Hobbit – The Rocky horror show Highway encounter – The Devils crown 3D Boxing – Frank Bruno's Boxing Yie Ar Kung-Fu – Fighting Warrior The Way of Exploding Fist – Bruce Lee Lorigraph – Foot – La Bataille d'Angleterre Le 5ème Axe Comptabilité pour Amstrad 6128 Textomat Datamat – Dams	P. 18 P. 22 P. 69 P. 81 P. 82
N° 8 :	Warrior – Orthocrack – Cauldron Lord of the Rings – Space Shuttle Simulator Meurtres sur l'Atlantique – Montsegur – Eden Blues Daley Thompson's Super test – Tornado low level Marsport – Skyfox	P. 10 P. 86 P. 11
N° 9 :	Tau Ceti – Spitfire 40 – Spy vs spy Crafton et Xunk – Fu Kung in Las Vegas Dragons – Fantastic Voyage Cours d'auto-formation – Pouvoir	P. 82
N° 10 :	Downtown Hero – Le cours de Basic + CP/M Super platine II – Amstradeus – Super paint	P. 12
N° 11 :	Mercenaire – Ordidact – Graftric Zaxx – Contamination Comptafacil – Comptalea	P. 10 P. 25
N° 12 :	Zombi – Pacific – Automec – Clap Ciné Commando – Théâtre Europe Bomb Jack – Vocaclav Pyradev – Ping Pong – Dam busters Tomahawk – FA Cup football – Rambo 3D Clock chess pour PCW Speedy wonder Alienor	P. 11 P. 16 P. 32 P. 34 P. 40 P. 40
N° 13 :	Experts – F.I.D.O. Graph X – Jungle Jane – Tennis 3D Tony Truand – Attentat – Zoid Reversi champion MLM – L'Héritage – L'Aigle d'or Turbo esprit – Alien highway Winter games – Batman – Saboteur Laser Basic	P. 12 P. 14 P. 38
N° 14 :	Ramdisc Billy la Banlieue – Carson city – Sram Sapiens – Robbot – France géo – One Cauldron II – Shogun – Strike force Harrier	P. 09 P. 12

N° 15 :	Mastercalc, tableur rapide Mercitel – Moniteur de disquette Xarq – Space shuttle – Rebel planet – Nexor Bactron – L'Animalier – Graphic city Maracaibo – Vocagraphic – C.A.O. – Viewtext	P. 24 P. 62 P. 78
N° 16 :	L'Affaire Sidney – MGT – Maths 54 – Dadi's guitar Tensions – Les Pyramides d'Atlantis Astromus/Rythmamus – Blue war – Bilan plus Arsène ou le téléchargement pour tous	P. 10 P. 50
N° 17 :	Atahualpa – Frostbyte – Globe trotter Lightforce – Le Secret du tombeau – Explorer 3 The code machine – Mailing – Nuclear defence Supersprites – Tableur Music tutor	P. 10 P. 62

BANC D'ESSAI MATERIELS

N° 2 :	Le choix d'une imprimante	P. 30
N° 3 :	Interfaces Jagot et Leon	P. 34
N° 6 :	J'ai attrapé une souris Magnétoscope Laserdata – Imprimante MT 80S	P. 28 P. 32
N° 7 :	Extension ROM Maxam Imprimante MCP 40 – Alimentation Synthétiseurs vocaux : SSA-1, Techni-musique Interfaces Mageco DMP 2000 Stylos optiques : 1.ESP – 2.LP1 – 3.DART	P. 30 P. 70 P. 71 P. 76 P. 79 P. 84
N° 8 :	Imprimante EPSON LX 80 Grafpad 2	P. 26 P. 78
N° 9 :	3"1/2 sur Amstrad	P. 57
N° 10 :	De la mémoire pour CPC 464	P. 76
N° 11 :	Adaptation d'un 5"1/4 en deuxième lecteur	P. 57
N° 12 :	Lecteur 5"1/4 double face pour Amstrad Interface de puissance	P. 50 P. 68
N° 13 :	Essai du Jasmin AM 5D + Convertisseur analogique Digital 8 voies	P. 74 P. 76
N° 14 :	X ROM – Graphiscop Mirage imager – Utopia Premier coup d'oeil sur le PC 1512	P. 08 P. 10 P. 08
N° 16 :	DTL 2000 – Multiface Two – Générateur d'application	P. 22
N° 17 :	Produits nouveaux sur PCW VTLINK	P. 56 P. 108

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

N° 2 :	Initiation à l'assembleur	P. 17
N° 3 :	Initiation à l'assembleur	P. 21
N° 4 :	Initiation à l'assembleur	P. 50
N° 5 :	Instructions du Z 80	P. 58
N° 6 :	Mise en application des instructions de chargement	P. 53
N° 7 :	Les instructions arithmétiques	P. 87
N° 9 :	Instructions de comparaison	P. 30
N° 10 :	Instructions de branchements ou sauts	P. 86
N° 11 :	Mini-moniteur	P. 84
N° 14 :	Création d'un jeu de tennis en assembleur	P. 74

INITIATION A CP/M

N° 7 :	Introduction	P. 26
N° 8 :	Initialisation CP/M	P. 28
N° 9 :	Commandes externes	P. 28
N° 10 :	Disckit 2-3	P. 27
N° 11 :	Gestion de fichiers Setup CPM 2.2	P. 32 P. 72
N° 12 :	Suite	P. 54
N° 13 :	Fin de l'étude des commandes externes Comment utiliser un logiciel CP/M du commerce sur votre Amstrad	P. 36 P. 75
N° 14 :	Redirection des entrées/sorties	P. 66
N° 15 :	Utilitaire écriture de programme	P. 72
N° 16 :	AMS	P. 40
N° 17 :	Programme exemple	P. 23

INITIATION AU PASCAL

N° 1 : Pascal face au Basic	P. 33
N° 4 : Turbo pascal	P. 54
N° 5 : Utilitaire en Pascal	P. 51
N° 16 : Pourquoi choisir Pascal Turbo	P. 85
N° 17 : Pourquoi choisir Pascal Turbo Les Turbo-Fractals	P. 102 P. 83

LE COIN BIDOUILLE

N° 2 : Ajouter un drive	P. 39
Extension Bus Amstrad	P. 40
N° 3 : Interface bufférisée	
Carte de fond de panier	P. 40
N° 4 : Interface	P. 57
N° 5 : Interface, liaisons	P. 48
N° 6 : Circuit imprimé interface série	P. 55
N° 8 : Extension de 24 entrées/sorties TTL	P. 73
N° 12 : Gonflez la mémoire de votre PCW	P. 22

APPRENDRE

N° 1 : La mémoire d'écran	P. 29
N° 3 : Le lecteur de disquettes : pourquoi ? Le bug de l'openout	P. 18 P. 48
N° 4 : Les fondations d'un programme basic	P. 24
N° 6 : Initiation : les tableaux DIM	P. 24
N° 7 : Le 8ème bit	P. 28
N° 8 : La pratique des Datas Le bug du Merge La mémoire écran	P. 32 P. 59 P. 80
N° 13 : Au cœur du 6128	P. 60
N° 14 : Les problèmes d'imprimantes Au cœur du 6128 : Rom CPC	P. 38 P. 51
N° 16 : Méthodes et astuces pour programmer plus vite Au cœur du 6128 : Rom	P. 36 P. 78
N° 17 : Structure du Basic Mallard sous CPM 3.0	P. 59

DIVERS

N° 1 : Les dessous de l'Amstrad CPC 464	P. 10
N° 2 : Découverte du 664	P. 08
N° 4 : Soirée mondaine avec Amstrad	P. 48
N° 5 : Amstrad computer show	P. 09
N° 7 : Piratage Le réseau local Amstrad Chronique de Fich et Calc : L'alphabet	P. 21 P. 24 P. 63
N° 8 : Amstrad computer show Amstrad expo Chronique de Fich et Calc : Signification du code zone d'enregistrement	P. 35 P. 57 P. 67
N° 9 : Amstrad et Minitel	P. 60
N° 10 : DK'Tronics	P. 28
N° 11 : Un nouveau clavier pour Amstrad ?	P. 35
N° 13 : Amstrad computer show	P. 16
N° 14 : Amstrad et Minitel	P. 61
N° 15 : Chronique de Fich et Calc : La Paie	P. 26
N° 16 : Club O.U.F. Amstrad computer show Chronique de Fich et Calc : Le livre de Paie	P. 12 P. 15 P. 82
N° 17 : Amstrad expo	P. 14

KILOBYTE

N° 1 : Mirages	P. 25
N° 2 : La sauvegarde des données	P. 11
N° 3 : Redéfinition du pavé numérique – Bruits de vagues	P. 28
N° 4 : Des couleurs plus claires	P. 52

Jouer avec les interruptions	P. 53
Le Morse – Tables de multiplication	P. 64
N° 5 : Delirium	P. 33
N° 6 : Cataloguer une cassette	P. 30
N° 11 : Remettre en ordre alphabétique les lettres de la grille	P. 18
N° 16 : Deux récréations musicales	P. 33

VITRINE DU LIBRAIRE

N° 1 : Trucs et astuces pour le CPC 464	P. 15
N° 3 : Exploitez votre Amstrad – Le tour de l'Amstrad Jouez avec votre Amstrad	P. 12
N° 4 : L'Amstrad explore Utilisation de l'Amstrad CPC 464 Amstrad en famille – Peeks et Pokes du CPC Le Basic au bout des doigts	P. 14
N° 5 : Amstrad, premiers programmes Musique sur Amstrad – Clefs pour Amstrad Le livre du lecteur de disquette	P. 14
N° 6 : Montages, extensions, périphériques du CPC Le livre du CP/M 2.2 et 3.0 – Mieux programmer sur Amstrad – Basic Amstrad CPC 464 Méthodes pratiques	P. 18
N° 7 : Basic +, 80 routines sur Amstrad Les jeux d'aventures et comment les programmer sur CPC	P. 16
N° 10 : Bien débiter avec votre CPC 6128	P. 10
N° 11 : Bien débiter avec votre PCW Programmes et applications éducatifs sur CPC	P. 17
N° 12 : Mise au point de programmes Basic	P. 34
N° 13 : Faites vos jeux Trois étapes vers l'intelligence artificielle	P. 08
N° 14 : Dictionnaire de l'informatique Le grand livre du Basic – L'univers des PCW Programmes pour Amstrad	P. 18
N° 15 : Calcul numérique sur Amstrad Programmes de physique sur Amstrad	P. 07
N° 16 : Introduction au Turbo Pascal Le grand livre du PCW Programmation sur Amstrad PCW – 8256/8512 Amstrad-programmes en langage machine Gérer votre portefeuille boursier – Multiplan Programmez votre traitement de texte Gestion de fichiers sur PCW	P. 64 P. 66
N° 17 : Programmes de mathématique sur Amstrad Le livre du PC 1512 Foncez avec l'Amstrad PC 1512	P. 110

CHERRY PAINT

N° 5 : Faire des dessins	P. 22
N° 6 : Comment animer des icônes sur l'écran	P. 08
N° 7 : Commencer à dessiner	P. 12
N° 8 : Pinceau – Bombe aérosol	P. 19
N° 9 : Fonctionnement de la main, menus déroulants	P. 19
N° 10 : Gestionnaire de fenêtres	P. 19
N° 11 : Nettoyage d'écran, impression de l'image	P. 22
N° 12 : Menus déroulants "Facilités"	P. 27
N° 13 : Couper-coller	P. 23
N° 15 : Dernier épisode	P. 17

AU COEUR DU PCW

N° 11 : Introduction	P. 28
N° 12 : Basic Mallard et Assembleur	P. 20
N° 13 : Graphismes	P. 42
N° 14 : Ecran, chaîne de caractères	P. 54
N° 15 : Fichiers indexés	P. 30
N° 16 : Organisation du système disque	P. 68

RECAPITULATIF DES ARTICLES ET DES PROGRAMMES PUBLIES DANS CPC N° 18 A 29

LOGICIELS EDUCATIFS

N° 18 : Top calcul	P. 38
N° 19 : Amstraduction	P. 23
N° 20 : Fonction	P. 72
N° 21 : Monnaie	P. 20
Demo-tris	P. 48
N° 22 : Histoire	P. 92
N° 23 : Relief	P. 69
N° 24 : Graphofrance	P. 78
N° 26 : Conjugue	P. 26

LOGICIELS JEUX

N° 18 : Confucius	P. 92
N° 19 : Starwar	P. 60
N° 20 : Starwar : rectificatif	P. 50
Poker	P. 101
N° 21 : Oxyda	P. 39
N° 22 : Tournoi de flèches	P. 18
N° 23 : 3D snakes	P. 36
N° 24 : 1000 bornes	P. 25
Machines	P. 88
N° 25 : Trois dés	P. 25
Penetror	P. 76
N° 26 : Tchernmisland (1)	P. 78
N° 27 : Tchernmisland (2)	P. 76
N° 29 : Pentomimos	P. 80

LOGICIELS UTILITAIRES

N° 18 : Editeur de langage machine	P. 28
Gestion de compte bancaire	P. 70
N° 19 : Le classement instantané par substitution	P. 29
Amslaine	P. 36
La gestion des réponses	P. 53
Recopie d'écran universelle	P. 80
Felis-catus	P. 82
Test	P. 89
Déverrouillons les RSX	P. 95
Gestion d'un congélateur	P. 100
Scrolling sur Amstrad	P. 104
Ecriture évoluée sur Amstrad PC	P. 106
N° 20 : Relief	P. 26
Tri pour Bankmanager pour CPC 6128	P. 48
Transfert CPC/IBM - PC	P. 64
Catalogue disquette	P. 80
Vingt formateurs en un	P. 87
N° 21 : RSX Système	P. 82
Dis-Cas	P. 90
Les mêmes programmes pour tous les CPC	P. 93
N° 22 : Emulez le minitel	P. 36
La technique des masques (1)	P. 46
Recherche documentaire	P. 49
Anti-erreurs	P. 85

N° 23 : Anti-erreurs	P. 8
RSX char	P. 50
Photo -sprite	P. 63
Moniteur	P. 98
N° 24 : Anti-erreurs	P. 16
Turbo astuces	P. 46
Justification	P. 48
Twenty-copy	P. 50
Trames et collages	P. 60
Minuscules-Majuscules	P. 72
Fonctions en couleurs	P. 85
Trace	P. 92
N° 25 : Technique des masques (2)	P. 19
Crea-men : générateur de menus	P. 34
Symétrie	P. 42
Générateur de sprites (1)	P. 48
Buffer	P. 72
N° 26 : Anti-erreurs	P. 28
Générateur de sprites (2)	P. 31
Catalogue	P. 40
Comment écrire des programmes translatables en langage machine ?	P. 85
Fenêtres symétriques	P. 92
Graphiques	P. 98
N° 27 : Création et animation de sprites (1)	P. 8
Anti-erreurs	P. 20
2 programmes d'applications carte RS232	P. 22
Fonctions en couleur	P. 41
Transfert d'image écran	P. 24
Championnat	P. 86
Phœnix	P. 67
Actions	P. 90
N° 28 : Anti-erreurs	P. 16
Les routines machine	P. 25
Les fichiers (1)	P. 44
Création et animation de sprites (2)	P. 67
Cat prog (1)	P. 83
N° 29 : La programmation de graphismes	P. 20
Anti-erreurs	P. 34
Les fichiers (2)	P. 36
Astronomie planétaire	P. 42
Catprog (2)	P. 72
Création et animation de sprites (3)	P. 89
RSX en vrac	P. 94

LOGICIELS MUSICAUX

N° 18 : AMS Music	P. 60
Musica Scott Joplin	P. 80
N° 21 : Stradamuse	P. 62
N° 25 : Amsrythm	P. 61

BANCS D'ESSAI LOGICIELS

N° 18 : Erebus - Opération Nemo - Sram 2 - Killer star - Histoire d'or	
Pyramides d'Atlantis - Les templiers d'Orven - Bob winner	
Tera - Demain Holocauste - Fer et Flamme - Coffret cadeau fil	

1001 BC - Dandy	P. 8
Spécial éducatif	P. 48
Le logiciel série version 2 est arrivé	P. 54
La collection "Studio" de Cobra Soft	P. 58
N° 19 : Les passagers du vent - Scottwinder - Trivial poursuit	
The Great escape - Big Band - Dancing Girl - Meurtres en série	
Echosoft - Réussir en orthographe - Turbo 416 - The animator	
E.M.U.	P. 8
Miroir astral : l'astrologie à la portée de tous	P. 69
Polygrammes de Polisoft	P. 75
Mercure de ELP	P. 77
GemJTI Base/Gestion Plus II PCW 8256 - 8512	P. 78
Framework premier	P. 93
N° 20 : Le passager du temps - Faial - ZO X 2099 - Masque - Acrojet	
Typhon - Little computer people - Capucine - Print master	
Système expert - Dis-cas - Ethnos - Cas-Dis	P. 10
ARA le digitaliseur français	P. 14
PCW Graph de Micro-Application	P. 58
Autoformation à l'assembleur pour PCW	P. 60
Graph in the box, le grapheur magique	P. 69
N° 21 : Stryfe - Maddog - Bomb Jack II - Dakar moto	
Harry et Harry torpedo - Volley-ball - Asphalt	
La dité perdue - Varisolver - Programmeur studio	P. 6
TASWORD 6128	P. 38
"La solution"	P. 46
Mini-office II	P. 106
N° 22 : Manhattan 95 - Despotik design - Les aventures de Jack Burton	
Arkanoid - K.Y.A - Short circuit - Ball breaker - Prohibition	
Maths école - Maths collège - Dessin 3D - The advanced music	
system - Bob Winner - Heathrow southern belle	P. 8
Maxam II	P. 66
N° 23 : Agendor	P. 20
Passagers du vent 2 - Le chevalier blanc - Ballblazer - Krakout	
Relief action - Sigura 7 - Scalextric - Access II - Impression	
Top secret - Orphée - The advanced OCP art studio	P. 84
N° 24 : Nitroglycérine - Inertie - Pulsator - Metro-cross - Leviathan	
Mystique - Enduro racer - Invitation	P. 14
Loto-informatic	P. 71
Pastel	P. 76
L'interprète - Zenith	P. 77
N° 25 : Extension DK'Tronics pour PCW	P. 68
Masterfile 8000	P. 69
Samourai trilogy - Barbarian - Army moves	
Des chiffres et des lettres - Mag Max - Nemesis the warlock	
Kinetik - Livingstone	P. 86
N° 26 : Game over - Incantation - Convoy raider - The last mission	
Paper boy - Micro scrabble - Quartet - Danger street	
Tuer n'est pas jouer - F-15 strike eagle	P. 6
Programmez en C avec ARNOR sur 6128 et PCW	P. 103
Grapho	P. 104
Fonctions numériques	P. 105
LCE-Cable	P. 106
N° 27 : Gestion de fichiers - Superman	P. 100
Clash - Mask - Exolon - Wonder boy - Ultron 1	
Les dieux de la mer - Charly Diams - Canadair	
Wizball - Indoor sports - Road runner	P. 101
Ability Plus	P. 108
N° 28 : Sac à dos Amstrad	P. 97
Visa pour Hyde Park	P. 98
Bourse 2000 - Genedit	P. 102
Le maître des âmes - Jack the nipper II - Indiana Jones	
Le crépuscule du Naja - Renegade - Cobra	
Tai Pan - Président	P. 110
N° 29 : Synthétiseur vocal - Magic sound	P. 102
Bivouac - Forteresse - Freddy hardest - Les ripoux	
Birdie - Trantor	P. 107

BANCS D'ESSAI MATERIELS

N° 18 : Le scanner Dart : une révolution	P. 68
L'imprimante AR55 au banc d'essai	P. 77
La tablette graphique : Graphiscop II	P. 78
Kentel : un petit serveur bon marché	P. 84

N° 19 : Un drive 5*1/4 qui tient debout	P. 13
La télé sur votre PC	P. 102
N° 21 : Le lecteur de disquettes AM5D+	P. 18
N° 22 : Le digitaliseur VIDI	P. 15
N° 23 : Les interfaces DK'Tronics	P. 30
N° 24 : Microsave	P. 75
N° 27 : L'imprimante 120 D	P. 87

INITIATION A CP/M

N° 18 : Nouvelles instructions pour l'assembleur	P. 33
N° 19 : Générer un module "objet"	P. 86
N° 20 : Question de lecteurs	P. 84
N° 21 : Fonction du BDOS	P. 74
N° 22 : Fonction de gestion des fichiers	P. 32
N° 23 : Lecture-écriture en mode séquentiel	P. 94
N° 24 : Lecture-écriture en mode Random	P. 56
N° 25 : Fonction dont le n° est supérieur à 40	P. 73
N° 27 : Etude fonction 50	P. 48
N° 29 : Fonctions	P. 28

INITIATION AU PASCAL

N° 18 : Pourquoi choisir Turbo Pascal	P. 56
N° 19 : L'éditeur de Turbo Pascal	P. 47
N° 21 : Quelques exemples de programmation	P. 55
N° 22 : Lanceur d'exécution (Run)	P. 41
N° 23 : Instructions Pascal	P. 57
N° 24 : Les fonctions prédéfinies (1)	P. 43
N° 25 : Les fonctions prédéfinies (2)	P. 90
N° 26 : Les procédures	P. 107
N° 27 : Itérations, débranchements	P. 94
N° 28 : Utilisation des booléens	P. 29
N° 29 : L'itération	P. 30

LE COIN BIDOUILLE

N° 18 : Installation d'un lecteur 3*1/2 - 720 k dans le PCW 256	P. 52
Imprimantes : des solutions, caractères accentués	P. 76
N° 19 : 5*1/4 en Drive A	P. 99
N° 20 : Répondeur télématique	P. 92
N° 23 : Un port d'entrées-sorties économique	P. 34
Octode	P. 48
N° 26 : Interface RS232	P. 67
N° 27 : Amstrad et minitel	P. 24
N° 29 : Un voyant "CAPS LOCK"	P. 51

APPRENDRE

N° 18 : Ecriture et lecture de fichiers	P. 22
N° 19 : Au cœur du 6128 - Accélérer vos tests de clavier	P. 51
N° 20 : CAO sur CPC	P. 20
Vision	P. 34
N° 21 : L'exploitation des tableaux DIM	P. 14
CAO sur CPC	P. 32
Tout sur Sound	P. 54
N° 22 : CAO sur CPC : saisie de chaînes au clavier	P. 67
Les chronomètres du CPC	P. 82
Tout sur Sound : Instruction SQ et ON SQ GOSUB	P. 90
N° 23 : CAO sur CPC : programme de tracé d'images en 3D	P. 10
Tout sur Sound : générateur de bruit et quelques	
valeurs intéressantes	P. 18
Les fractales en logo	P. 23
BUG où es-tu	P. 52
Restauration de la mémoire BASIC	P. 106
N° 24 : CAO s/CPC : engendrement d'objets avec saisie sur écran	P. 7
Calculons mieux et plus simplement	P. 20
Tout sur Sound : générateur basse fréquence stéréo	P. 40
N° 25 : CAO sur CPC	P. 7

Tout sur Sound : explication des instructions sonores	P. 41
Programmez votre imprimante	P. 58
N° 26 : CAO sur CPC : prismes, cercles	P. 16
Tout sur Sound : Musiquabasic	P. 26
La chirurgie des fichiers ASCII	P. 35
N° 27 : A la recherche de l'enregistrement perdu	P. 26
CAO sur CPC : centre de gravité, sphère d'encombrement	P. 30
N° 28 : CAO sur CPC : engendrement automatique d'image	P. 34
Comment gagner plus en octets et en vitesse	P. 78
Tout sur Sound	P. 91
N° 29 : CAO sur CPC : gestion d'objets précalculés	P. 63

DIVERS

N° 18 : Rencontre avec Andréa Tanguy	P. 36
Un éditeur se présente : Titus	P. 86
N° 23 : Les 3 jours Amstrad, PC, Minitel de Lyon	P. 28
N° 25 : Amstrad computer show	P. 14
N° 28 : Le Festival de la micro	P. 6
CPC sur minitel	P. 20
Apprendre à programmer en BASIC au CM2 (1)	P. 22
N° 29 : Amstrad expo	P. 7
Vivian Peschardt	P. 8
Apprendre le BASIC au CM2 (2)	P. 24
Amstrad computer show	P. 110
20000 lieues sous Océan	P. 112

VITRINE DU LIBRAIRE

N° 18 : Guide du BASIC 2 - "Amstrad ordinateur personnel PC 15-12"	
Guide de l'utilisateur PC 1512 - Le livre du logo	P. 105
N° 19 : Programme en assembleur Z80 - Clefs pour Amstrad PCW	
d BASE II sur Amstrad - Amstrad - Jeu d'aventure	
Fichiers sur Amstrad PCW 8256/8512	P. 14
N° 20 : Turbo Pascal sous CP/M 80 - Le livre du MS/PC-DOS	
Pratique des imprimantes	P. 16
N° 21 : La bible du graphisme Amstrad PC - Trucs et astuces PC 1512	P. 38
N° 29 : Clefs pour Amstrad PC	
Programmation système et BIOS de l'Amstrad PC	P. 11

CHERRY PAINT

N° 18 : Fonction : Rectangle vide, plein et ligne	P. 16
N° 19 : Fonction texte	P. 17

AU CŒUR DU PCW

N° 18 : Hardcopy sur PCW (1)	P. 50
N° 19 : Hardcopies sur les PCW	P. 72
N° 20 : COPYCHR sur les PCW	P. 56
Erratum : Univers du PCW	P. 61
N° 21 : Quelques détails sur les fichiers Locoscript	P. 78
N° 22 : Quelques détails sur les fichiers Locoscript	P. 76

CALAMITES

N° 18 : Dans le n° 17 Grazy 3-0 - Ultimac fight - Calculatrice	
N° 28 : Création et animation de sprites - Ghost - Conjugue - Emulation minitel	

TRUCS ET ASTUCES

N° 20 : Modifications sur Europa	P. 18
N° 21 : Recherche de chaîne - DATA ou Système ? - CAPS LOCK	
FD 502 - Hexa-Terrestre - Bogues (encore des)	P. 36
N° 22 : DK'Tronics etc. - Lutins mutins - Clear input - Bons samaritains	
Appel à truc - Gestion de compte bancaire	P. 72
N° 23 : Post scriptum - Troncatures - Formules - Formateur, exploitateur !	
Intervalles - Compatibilité - Phlyctenes	P. 93
N° 24 : Mea Culpa - Hexa-terrestre - Adresses - Listings faciles	
Bas de laine	P. 37
N° 25 : Ante christ - 6/8 : 2/3 = 9/8 - Pair-impair - Rencontre	P. 66
N° 27 : Catalogue - Boîte à outils PC - Intervalles 2 - Factorielles	P. 105
Maitrisez vos impressions	P. 106
N° 28 : Logo contre logo - Des goûts et des couleurs	
Sur tout ce qui bouge - Top chrono - MBMOTSB - Codes machine	P. 100
N° 29 : Kilobyte - Le fil rouge - Impression 3D - La vie en rose	
Doc - En vrac	P. 100

RECAPITULATIF DES ARTICLES ET DES PROGRAMMES PUBLIES DANS CPC N° 30 A 38

LOGICIELS EDUCATIFS

N° 31 : Pluriel des noms	P. 41
N° 35 : Mélange de couleurs	P. 66

LOGICIELS JEUX

N° 30 : Jeu de dames	P. 58
N° 32 : Billard américain (1)	P. 57
N° 33 : Billard américain (2)	P. 28
N° 34 : Présidentielles	P. 32
Oil Panic	P. 88
N° 35 : Rolling Stones	P. 57
N° 36 : Satellite	P. 38
N° 37 : Antalex la cité perdue	P. 20
N° 38 : Perestroïka	P. 26

LOGICIELS UTILITAIRES

N° 30 : Astronomie planétaire (erratum n° 33 P. 19)	P. 16
Anti-erreurs (nouvelle version)	P. 26
Traceur d'oscillogrammes	P. 28
Sauvegarde et impression d'écrans sur Minitel	P. 37
Format DATA et lecteur 5 1/4 Vortex	P. 44
N° 31 : Création et animation de sprites (4)	P. 26
Tout sur les fichiers (1)	P. 36
Statistiques	P. 79
Trans-Pen	P. 91
N° 32 : Missive (1)	P. 18
Traitement de l'image (1)	P. 44
Création et animation de sprites (fin)	P. 89
N° 33 : Missive (2)	P. 16
Traitement de l'image (2)	P. 22
Introduction à G.S.X. (1)	P. 57
Animation et gestion de sprites (1)	P. 66
Tout sur les fichiers (2)	P. 81
N° 34 : Traitement de l'image (3)	P. 25
Introduction à G.S.X. (2)	P. 72
Tout sur les fichiers (3)	P. 76
Animation et gestion de sprites (2)	P. 82
N° 35 : Traitement de l'image (4)	P. 28
ASCII binaire, conversion	P. 70
Moniteur de disquettes	P. 84
DK Lamités	P. 91
N° 36 : Traitement de l'image (5)	P. 16
Banderole	P. 21
CPM + sur 464	P. 25
Médor	P. 30
Accélérateur	P. 35
Art	P. 67
Rénumérotation des programmes binaires	P. 82
Compilation Basic Binaire	P. 84
Amslettres (1)	P. 87
N° 37 : Amslettres (2)	P. 37
Traitement de l'image (6)	P. 47

Dams et CPM	P. 57
Anti-erreurs	P. 60
Zoomer	P. 62
Trameur (1)	P. 80
Sprinter	P. 89

N° 38 : Traitement de l'image (7)	P. 35
-----------------------------------	-------

BANCS D'ESSAIS JEUX

N° 30 : Qin
Ramparts
Turlogh le rôdeur
La chose de Grotemburg
Pharaon
Quad
Play bac
Xor
N° 31 : Western Games
L'ange de cristal
Gryzor
Peur sur Amityville
Iznogoud
Deflektor
Brave Starr
Buggy Boy
N° 32 : Bubble Ghost
Classiques I et II
Han d'Islande
E.X.I.T.
La Marque jaune
Tetris
Billy 2
N° 33 : Northstar
Impossible Mission II
Jet Bike Simulator
L'Affaire Santa Fe
Ik+
Hurlements
Platoon
Flying Shark
N° 34 : Crash Garrett
Cybernoïd
Pirates
Arkanoid II
Side arms
Blood Valley
Enlightenment II
N° 35 : Mange Cailloux
L'Arche du Captain Blood
Beyond the ice palace
Nebulus
Venom strikes back
Gabrielle
Gee bee air rally
Defi au tarot
N° 36 : Blood Brothers
Starring Charlie Chaplin
Conspiration

Karnov
 La panthère rose
 Gothik
 Space racer
 Gunsmoke
 Garfield
 Vixen
 Desolator
 N° 37 : Overlander
 Bionic Commando
 Professional BMX Simulator
 Night Raider
 Mickey Mouse
 Dream Warrior
 Gunship
 N° 38 : Hercules slayer of the damned !
 1943
 Metaplex
 Vindicator
 Great Giana sisters
 Hopping mad
 Marauder
 Skate Crazy
 PHM Pegasus
 Street Fighter

BANCS D'ESSAIS UTILITAIRES

N° 30 : Easy Publish
 Stop Press
 N° 31 : Music Pro
 Vectoria 3D
 N° 32 : Dionysos
 MAX
 N° 33 : Slipack
 Astro 2001
 N° 34 : Oxford PAO
 N° 35 : Discology 5.1
 N° 36 : Hercule II
 Le Messie
 N° 37 : Amserv 6128
 C.I. Assistant
 Graph-Set
 N° 38 : Ultra son - M.B.C.
 Transformateur 3000 + 4000 - M.B.C.

BANCS D'ESSAIS EDUCATIFS

N° 31 : A la découverte de la vie
 N° 33 : Les voleurs de temps
 A la découverte de l'homme
 N° 34 : Français réussite
 J'apprends à observer
 Préparation à la 6è
 A la découverte de la Terre
 N° 35 : Troubadours
 Réussir
 N° 36 : La bosse des maths

BANCS D'ESSAIS MATERIELS

N° 31 : Numériseurs Rombo P. 75
 N° 33 : Computing experimental P. 8
 Master Scan P. 27
 N° 35 : Digi Vox P. 82
 N° 37 : Le Hacker P. 14
 Extension 512 Ko P. 17

INITIATION A CP/M

N° 30 : Fonctions du BDOS de CP/M Plus P. 90

INITIATION AU PASCAL

N° 30 : Les tableaux P. 19
 N° 31 : Gros plan sur les chaînes P. 20
 N° 32 : Les procédures Utilisateur P. 72

INITIATION

N° 30 : Les caractères de contrôle P. 6
 CAO sur CPC : fusions P. 72
 N° 31 : La programmation du joy-stick P. 8
 CAO sur CPC : manipuler un objet P. 59
 N° 32 : Les représentations graphiques P. 5
 CAO sur CPC : gestion de pages-écrans P. 34
 N° 33 : L'art de mémoriser les variables P. 4
 CAO sur CPC : construction d'une mire P. 87
 N° 34 : Les notions en mémoire P. 4
 CAO sur CPC : rotations P. 58
 N° 35 : Du 464 au 6128 (erratum n° 37, page 79) P. 4
 CAO sur CPC : détail d'un objet P. 34
 N° 36 : Faites-vous bonne impression ? P. 12
 CAO sur CPC : saisie de point de vue P. 55
 N° 37 : Catalogue détourné P. 9
 Vidéo (1) P. 30
 CAO sur CPC : création d'images 3D P. 66
 N° 38 : Catalogue détourné P. 21
 CAO sur CPC : élimination parties cachées P. 58

DIVERS

N° 30 : Récapitulatif des articles et programmes parus dans P. 42
 CPC N° 18 à 29
 N° 31 : Apprendre à programmer en Basic au CM2 (3) P. 6
 N° 37 : Calamités : - modification «Championnat»
 Fichexis
 Téléchargement : mode d'emploi P. 42
 N° 38 : Dossier : les fanzines P. 13
 Téléchargement : Nouvelle version P. 74

TRUCS ET ASTUCES

N° 30 : Graphiques + - Type mismatch - Biorythmes 464 -
 A vot' bon cœur - Catalogue amélioré P. 71
 N° 31 : Astronomie planétaire - Piper un fichier - Gestion de
 compte bancaire - Restructuration mémoire P. 89
 N° 32 : En couleur - Caractères d'extension - EDGA color P. 82
 N° 33 : Ecriture rapide - Rectif «Astronomie planétaire» - Biocopie P. 19
 N° 34 : Tester la manette - Image virtuelle - Pluriel des noms -
 dBase et Multiplan - Cobol - Reset - Cauldron - Titres P. 11
 N° 36 : Turbo clavier AZERTY - Nouveau mode, même écran -
 Ecriture rapide - 5*1/4 maître P. 4
 N° 38 : dBase économique - Taupe, symbol à l'envers - Missive 6128 P. 33

LE COIN BIDOUILLE

N° 32 : Le port cassette et le Minitel P. 11
 N° 35 : 8 bits pour 6128 P. 11
 Adapter un lecteur 5*1/4 P. 18
 N° 36 : Interface vidéo couleur PC 1512 P. 64
 N° 38 : Digison P. 42

Récaputilatif CPC Infos nos 23 à 47

JEUX

Au boulot !	no 23 page 3
Ralf	no 23 page 10
Agent Z33	no 23 page 13
Mureif	no 23 page 18
Dark Dungeons II	no 23 page 22
Energy of Wok (1)	no 23 page 28
Energy of Wok (2)	no 24 page 31
Bombuz	no 25 page 47
Super Ali	no 26 page 47
Plumpy (1)	no 27 page 43
Virus	no 28 page 17
Plumpy (2)	no 28 page 43
Axys (1)	no 29 page 21
Pousnik	no 29 page 46
Plumpy (3)	no 30 page 11
Circus Folies	no 30 page 15
Axys (2)	no 30 page 42
Squares	no 31 page 9
Axys (3)	no 31 page 44
Pac-Ball II	no 32 page 30
Axys (4)	no 32 page 42
Oxysudis	no 33 page 24
Axys (5)	no 33 page 45
Charlie Bondsound	no 34 page 40
Space Ship Spy	no 35 page 7
3 oeufs.	no 35 page 23
Petits chevaux (1)	no 35 page 41
Petits chevaux (2)	no 36 page 8
Actref	no 36 page 34
Troll	no 37 page 20
Swaplax	no 38 page 12
Ghostbusters III	no 38 page 22
Flyball	no 38 page 36
Bricoland	no 39 page 12
Xyphoes Fantasy (1)	no 39 page 38
Xyphoes Fantasy (2)	no 40 page 12
Top Gun	no 40 page 42
Code de la route (1)	no 41 page 33
Tolki	no 42 page 16
Code de la route (2)	no 42 page 28
DCA	no 42 page 39
Spectra (1)	no 43 page 5
Billy the Kid	no 43 page 29
Fireland	no 43 page 37
Pion rouge	no 44 page 7
Spectra (2)	no 44 page 16
Help	no 44 page 30
Reflexions	no 44 page 36

Super Lover	no 44 page 45
Drums	no 45 page 9
Sphinx	no 45 page 18
Labyrinthe	no 45 page 30
Bouli	no 45 page 49
Crazy Ball	no 46 page 17
HAL	no 46 page 31
Remake & Pymbu	no 47 page 9
13colors	no 47 page 14
Stratège 3	no 47 page 19

DIVERS

A la découverte des CPC +	no 24 page 4
Supergames Show 91	no 40 page 8
Courrier des lecteurs	no 44 page 3
Courrier des lecteurs	no 45 page 3
Plan de Spectra.	no 45 page 28
Courrier des lecteurs	no 47 page 3

INITIATION

Initiation à l'assembleur (11)	no 24 page 6
Pratique de l'assembleur (12)	no 26 page 5
Save, Load, Run & Co (1)	no 27 page 10
Pratique de l'assembleur (13)	no 27 page 15
Save, Load, Run & Co (2)	no 28 page 11
Pratique de l'assembleur (14)	no 28 page 37
Save, Load, Run & Co (3)	no 29 page 8
Pratique de l'assembleur (15)	no 30 page 22
Les opérateurs logiques	no 30 page 26
PSG	no 31 page 6
Pratique de l'assembleur (16)	no 31 page 35
Tech'Infos	no 37 page 7

TELECHARGEMENT

La chronique du téléchargement	no 24 page 15
" " " "	no 30 page 8
" " " "	no 31 page 24
" " " "	no 32 page 28
" " " "	no 33 page 22
" " " "	no 34 page 22
" " " "	no 36 page 32
" " " "	no 39 page 3

UTILITAIRES

Les routines du CCC	no 24 page 16
Megasound (5)	no 24 page 21
Cryptographie	no 25 page 3
Assemblor	no 25 page 10
Megasound (6)	no 25 page 12
Titres	no 25 page 32
Multi codeur 2.00	no 26 page 10
Modex	no 26 page 16
Cryptographie	no 26 page 33
Les routines du CCC	no 27 page 5
Motyf : les RSX no 2	no 27 page 24
Variables locales (1)	no 28 page 24
Les routines du CCC	no 29 page 6
Graffiti & Supertext	no 29 page 13
Jaquette	no 29 page 35
The Speaker	no 29 page 39
Variables locales (2)	no 30 page 36

Mark error	no 31	page 18
Driver de souris	no 31	page 26
Une interface MIDI (1)	no 32	page 6
Une interface MIDI (2)	no 33	page 10
Easy Screen (1)	no 33	page 12
Automate cellulaire	no 33	page 33
Exploitation des disquettes	no 34	page 11
Easy Screen (2)	no 34	page 26
Ecriture arabe	no 34	page 48
Format +	no 35	page 12
Explorer	no 35	page 31
Transfil	no 36	page 17
Mise au point des formatages	no 37	page 10
Cheops	no 37	page 30
Loto sportif	no 37	page 37
OGTI	no 38	page 46
Transfil II	no 39	page 8
Discpack	no 39	page 23
Tex	no 40	page 32
Gest-Cat	no 41	page 14
Bicro-Krobis	no 41	page 23
Communication CPC <-> PC	no 42	page 3
Satanas	no 43	page 19
Soliluna	no 43	page 26
DAO 3D-2D	no 45	page 42
Dessin	no 46	page 14
BStack	no 46	page 24
Compatibilité CPC/CPC+	no 46	page 37
Symbol	no 46	page 48
Modèles numériques de terrain	no 47	page 28
Family History System	no 47	page 41

TRUCS

Trucs en vrac	no 25	page 29
Semword, Turbo clavier.		
Modification de Catedit	no 27	page 30
Trucs en vrac	no 27	page 40
Fractal Landscapes, Abréviateur, Format II, Space Writing, Etoiles et Constellations.		
Trucs en vrac	no 31	page 40
Modex, Catedit, Un lecteur d'Eproms.		
Trucs en vrac	no 34	page 37
Catalogue sur imprimante.		
Trucs en vrac	no 36	page 3
Ecriture arabe, Pac Ball 2.		
Trucs en vrac	no 41	page 30
Pirate, Cosmos, Samurai, Tchernmisland, Axys, Swaplax.		

BANCS D'ESSAI

Un lecteur 3 1/2 pour CPC	no 26	page 26
Qualitas +	no 27	page 34
Fairbank 2.0	no 28	page 40
Page Publisher	no 32	page 24
Sprites Alive	no 32	page 26
Music Machine	no 34	page 34
3D Construction Kit	no 35	page 39
Equinoxe	no 37	page 28

RECTIFICATIFS

Modex	no 27	page 37
Agent 002	no 28	page 41
Jaquette	no 34	page 36

Energy of Wok	no 34	page 36
Oxysudis	no 34	page 37
Ecriture arabe	no 35	page 36
Cheops	no 39	page 22
Petits Chevaux.	no 39	page 22
Tex	no 42	page 5

FANZINES

Fanzines, la revanche	no 28	page 3
Drapeau Noir, Runstrad, Wisquiper Syntax Error, Read Only, Hacker Mag Microcool, Start CPC, Croco Passion Starmad.		
Fanzines Party	no 29	page 3
Les Dieux du CPC, Chronique Amstradienne, Micro-Stand, Reset.		
Fanz'Infos	no 30	page 3
Microsoft, The Amazing Fanzine, SOS Fanzines, Le Petit Electro Jack Illustré, Génération CPC, The Twilight Strad.		
Fanz'Infos	no 31	page 3
Noix de Croco, LMCP, Micromag, Freeware.		
Fanz'Infos	no 32	page 3
Screen, Microzine, L'éléfan.		
Fanz'Infos	no 33	page 3
Alligator Dundee, Helpzine, Escape, Star Games.		
Fanz'Infos	no 34	page 3
Arkadia II, The Other World, SOS Fanzines, Microsoft, Le Croco Déchainé, Liberty		
Fanz'Infos	no 35	page 3
Maxi-Micro, Game Over, Ams'Dem, Cartoon, Disc Full, Crack'n'Rom, Anonyme Fanzine		
Fanz'Infos	no 37	page 3
L'âme du Croco, Ams-Nord, Raster, Z80		
Fanz'Infos	no 38	page 6
Croco World, Croco Fanz, Le Croco Déchainé, Anonyme Fanzine, Croco Passion, Micro Dreams		
Fanz'Infos	no 40	page 9
Le Croco Déchainé, Game Over, Microzine, Exit, I am Strad.		
Fanz'Infos	no 41	page 3
Génésis, Disc Full, Crack'n'Rom, RoolStrad, AmstCPC, Crocofanz, Le Petit Electro Jack Illustré, Runstrad, NMB.		
Les Fanzs	no 43	page 3
CPC Vrai, New Arcade.		
Fanz'Infos	no 46	page 3
Info Système CPC, Am'Crazy, Franchement, Le Petit Electro Jack Illustré, Méga Games, Le Croco Déchainé, Exit, Le Canard Déchainé.		

ACTUALITE

Actualité	no 33	page 6
Actualité	no 34	page 8
Actualité	no 36	page 4
Actualité	no 38	page 3
Actualité	no 40	page 3
Actualité	no 41	page 9

PROGRAMMES AU KILO

P.A.K	no 45	page 5
Testdisc, Kalei1, Kalei2, Testfich.		
P.A.K	no 46	page 10
Carmagik, Datfacil, Lever, Memory, Pomme, Rekanoid, Satelit.		
P.A.K	no 47	page 4
Artifice, Fonction, Defilmnt, Graf, Carespo.		