

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

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

Des preuves ?

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

### A qui vend GENERAL ?

- 1 Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- 2 Aux collectivités :** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- 3 Par correspondance :** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

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

## Mais GENERAL, ce n'est pas seulement la vente par correspondance.

Avant d'acquiescer un matériel vidéo ou micro informatique, faites vous une opinion en visitant GENERAL, un magasin unique en France, où tout est sans commune mesure avec l'idée que vous vous faites d'un spécialiste vidéo. Laissez-nous vous décrire quelques uns de nos rayons.

### GENERAL CASSETTES VIDEO VIERGES ET BOITIERS PLASTIQUES

Que dire de notre rayon cassettes vidéo, sinon qu'il est le plus grand par sa taille, son choix et le nombre de cassettes en stock. Vous y trouverez JVC, TDK, AGFA, FUJI, SCOTCH, MEMOREX, AMPEX, MAXELL, SONY et encore bien d'autres marques. Nos prix sont réputés sur la place de Paris. Nos concurrents estiment que nous cassons les prix, nous pensons plus simplement qu'une cassette vidéo vierge, qui ne nécessite ni démonstration, ni service après-vente, ni installation doit être vendue à marge réduite. Cela ne nous empêche pas de garantir les cassettes vidéo que nous vendons, 5 ans contre tout vice de fabrication.

Le rayon "boîtes de rangement" est tout à fait extraordinaire. Nous n'avons pas moins de 57 modèles de boîtes de rangement. Autant dire qu'il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. C'est d'ailleurs l'une des constantes que vous trouverez dans tous nos rayons, le **choix maximum**, l'assortiment le plus large.

### GENERAL ACCESSOIRES

Ce rayon, c'est la folie... L'accessoire vidéo introuvable, nous l'avons. Celui que vous auriez pu imaginer et que vous n'avez jamais vu en magasin, nous risquons fortement de l'avoir. De la nettoyeuse de bandes à la rembobineuse, en passant par les antennes à haute directivité, vous y trouverez le choix le plus fou en accessoires utiles ou, pourquoi pas, fantaisistes, pour votre cher magnétoscope et votre caméra. Pour exemple, nous avons une capuche pour caméra qui vous permet de filmer sous la pluie, mais il vaut mieux nous visiter, la liste serait trop longue.

### GENERAL MONITEURS RECEPTEURS TV

Tout le monde connaît les fameuses TV SONY PROFEEEL, mais saviez-vous que chez SONY les TV Profefel KP20 ou 27 ne représentent qu'un modeste bas de gamme par rapport au PVM 1320P, au CVM 2760PS ou au prestigieux CVM 3200PS ? Mais qu'est, au juste, le CVM 3200PS ? C'est un récepteur moniteur tri-standard, équipé du plus grand tube image au monde : 82 cm. Son prix est de 76.000 F TTC. Bien sûr, les meilleurs modèles SONY ont des prix peu accessibles au grand public et ne peuvent s'adresser qu'à une clientèle très exigeante. A des prix plus abordables, vous verrez la gamme BARCO, pour ceux qui apprécient une belle image et une belle construction technique.

### Les TV Multistandards

Tout le monde envisage l'achat d'un TV multistandard car demain, la télévision ne sera plus seulement SECAM mais aussi PAL, voire NTSC. Nous stockons un choix incomparable de TV multistandards : BARCO, SONY, TENSAI, TELEFUNKEN, etc...

### GENERAL PROCESSEURS

Les vidéoprocresseurs envahissent le marché de la vidéo et il n'est de mois sans qu'un nouveau modèle n'apparaisse. Faisons le point. Lorsque l'on copie entre deux scopes, le résultat n'est pas toujours satisfaisant. C'est alors qu'intervient le vidéoprocresseur qui s'intercale entre les deux scopes. Il permet, entre autres, d'agir sur le gain vidéo, le verrouillage de la synchro, la largeur de top synchro, le réglage de la durée de top synchro, le réglage trame ou le décodage. Les vidéoprocresseurs ont pour nom : Hifiavie, Kramer, Showtime, Fora, Superex, Sofretex, etc... Leurs prix se situent entre 3000 et 400.000 F et plus. Tout dépend de l'usage. Chez GV, nous pourrions vous parler avec compétence de ces appareils, si vous souhaitez obtenir des copies de qualité.

### GENERAL ASSISTANCE

Ce département est spécialisé dans les réparations et révisions de scopes et caméras. A ce sujet, nos clients sont de plus en plus nombreux à nous amener leurs fidèles scopes pour un toilettage, voire une révision générale. Pour être sûrs des délais, nous vous demandons instamment de prendre rendez-vous, afin de nous aider à planifier nos interventions. Une fois révisé, nous couvrons votre scope d'une garantie gratuite de 6 mois, pièces et main d'œuvre.

### GENERAL FILMS

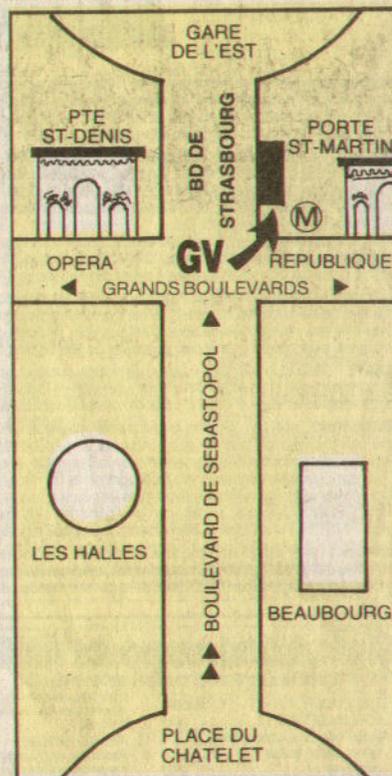
Le rayon le plus riche chez GENERAL. Nulle part ailleurs en France, on ne peut trouver rassemblé en un seul lieu autant de titres et d'éditeurs différents. Rendez-vous des cinéphiles passionnés, le rayon GENERAL FILMS ne favorise pas seulement les nouveautés, mais aussi les films difficiles qui méritent d'être découverts à travers la vidéo. Expédition dans toute la France, films en V2000, Beta et VHS, films hindous, arabes, etc...

### GENERAL TRAVAUX

- 5 types de travaux sont réalisables en vidéo :
- montage électronique de cassettes VHS grâce à notre banc de montage électronique Panasonic NV8500, 800 F HT l'heure de montage ;
  - transfert ciné-vidéo. Faites mettre vos films familiaux 8, super 8, 9.5 et 16 mm sur vidéocassette. 20 F la minute, cassette non fournie ;
  - transcodage de cassettes VHS ou Beta PAL, NTSC en SECAM ou vice-versa ;
  - duplication en plusieurs exemplaires de films VHS ou Beta d'ordre familial ;
  - modification sur scope et TV des normes standard. Pose de prises Peritel, etc... Tout ce qu'il est possible de faire, nous le faisons, rapidement et au meilleur prix.

### GENERAL DIFFUSION

GENERAL, ce n'est pas seulement un magasin mais aussi une grosse activité de négoce en gros de vidéo. Revendeurs, vidéoclubs, collectivités, consultez-nous. Nous acceptons les bons de commande des administrations.



**10, bd de Strasbourg**  
**75010 PARIS**  
**Tél. (1) 42.06.50.50**

# GENERAL

## EN CADEAU POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION AMSTRAD

4 logiciels. 1 joystick

### GRATUITS

• Beach head  
• Décathlon

• Sabre Wulf  
• Jet set Willy

# GENERAL

# 128k

## Amstrad CPC 6128

ordinateur à unité de disque intégrée

monochrome

### 4490<sup>F</sup>

couleur

### 5990<sup>F</sup>



**Une progression logique :** Encouragés par l'immense succès des systèmes AMSTRAD CPC464 ET CPC664 et mus par la même impulsion novatrice, nous sommes fiers de vous présenter le **CPC6128**. Fidèle à notre concept de compatibilité, le CPC6128 fonctionne avec les logiciels de ses deux prédécesseurs et dispose en outre d'une RAM supplémentaire de 64Ko pour exploitation du système CP/M et autres applications utilisateur.

**CP/M Plus :** Le système CP/M Plus, appelé également CP/M 3.1, offre une grande facilité d'accès à la bibliothèque des logiciels CP/M80. Les 61Ko de TPA (Transient Program Array ou "tableau de programme transitoire") fournissent à tous les programmes CP/M 80 une vaste capacité d'exploitation et tout l'espace requis pour le stockage des données. Bien que compatibles entre elles, les versions CP/M Plus et CP/M 2.2 sont toutes deux disponibles pour vous permettre d'exploiter sans modification les applications développées avec le système CP/M 2.2.

La plupart des logiciels CP/M 2.2 peuvent bénéficier des nombreuses améliorations du CP/M Plus, sans risque de conflit. La fonction d'émulation de terminaux, intégrée au CP/M Plus, permet d'installer directement des logiciels configurés pour l'exploitation d'écrans aux caractéristiques analogues à celles des terminaux VT52 et Zenith Z19/Z29.

**GSX :** Grâce au système d'extension graphique GSX fourni avec le CP/M Plus, les programmes d'application peuvent adresser imprimantes, tables tracantes et écrans utilisant des instructions standard ; la notion de portabilité des programmes CP/M est ainsi élargie au-delà des seuls écrans de texte. Il est possible, en outre, d'interfacer les logiciels bénéficiant du GSX avec un grand nombre d'imprimantes, pour obtenir des copies sur papier de graphiques, diagrammes, etc...

**Dr. LOGO :** Tandis que LOGO de Digital Research poursuit ses investigations dans le monde de l'enseignement assisté par ordinateur, la capacité accrue du 6128 permet d'étendre le logiciel Dr. LOGO, utilisé précédemment sous CP/M 2.2. Et bien entendu, les programmes écrits sous CP/M 2.2 jouissent d'une compatibilité ascendante.

**Les disquettes :** Avec son système de disquettes intégré, le CPC664 a ouvert la voie du futur ; le CPC6128 reprend le flambeau : offrant à une clientèle de plus en plus exigeante une informatique à disquettes pour un prix abordable, il réconcilie enfin les performances de l'informatique personnelle avec les coûts des ordinateurs individuels. Les disquettes de tous les systèmes AMSTRAD sont interchangeables, mais les programmes bénéficiant des améliorations du CP/M Plus et du système GSX ne tournent pas, on s'en doute, sur les systèmes dépourvus de ces avantages.

Dernière le CPC6128 s'inscrit, en fait, l'un des noms les plus prestigieux de l'informatique britannique. Par ailleurs, le club des utilisateurs AMSTRAD et son mensuel jouissent d'une solide réputation pour la qualité et la primauté des informations qu'ils diffusent.

**Les logiciels :** Le CPC6128 accepte tous les logiciels sur disquette des CPC664 et CPC464/DDII et la quasi-totalité des logiciels sur cassette du CPC464 (si un lecteur de cassette lui est raccordé, bien sûr). Il offre ainsi à l'utilisateur un choix fantastique de logiciels immédiatement disponibles, issus de la gamme étendue d'AMSOFT, et de produits existant sur le marché.

### 22 livres sur l'AMSTRAD

SYBEX		12 Trucs et astuces CPC 464		149 F
1 Premiers programmes	88 F	12 Jeux d'aventures		129 F
2 18 jeux d'action	49 F	13 comment les programmer		99 F
3 56 programmes	78 F	14 Pecks et pokes du CPC 464		129 F
4 L'assembleur pratique	96 F	15 Graphèmes et sorts du CPC 464		99 F
5 Zen avec K7	248 F	16 Amstrad ouvre toi		99 F
PSI		17 Amstrad : automatisation à l'assembleur en français		195 F
6 Basic Amstrad CPC 464	100 F	18 Programmes basic pour le CPC 464		129 F
7 102 programmes de jeu	120 F	19 Complete firmware specification		290 F
8 Amstrad en famille	120 F	AMSOF (en anglais)		
HACHETTE		19 Hachot Pascal		450 F
9 Utilisation de l'Amstrad CPC 464	249 F	20 Le langage machine pour le CPC 464		129 F
MICRO APPLICATION		21 Micro Pascal		450 F
10 La bible du programmeur Amstrad	249 F	22 Complete firmware specification		290 F
11 Le basic au bout des doigts CPC 464	149 F	22 D01 firmware specification		290 F

### 23 accessoires pour l'Amstrad

1 Câble raccord Amstrad/Imprimante	150 F	14 Magnétophone Lanay pour 664	390 F
2 Rallonge 1,50m Mont.Clavier 464	185 F	15 Câble 664 magnéto. K7 extérieur	50 F
3 Housse moniteur couleur	70 F	16 Joystick Quickshoot I	69 F
4 Housse moniteur monochrome	70 F	17 Joystick Quickshoot II	119 F
5 Housse clavier	70 F	18 2 joysticks Quickshoot II	199 F
6 Housse disquette DD1	55 F	19 Casette micro 20min.	pièce 6,90 F
7 Synthétiseur vocal DKTronics	495 F	20 Disquettes 3 pouces	pour 10 pièces, 11 <sup>e</sup> gratuite
8 Ruban imprimante DMP1	85 F	21 Disquettes 5 1/4	pour 10 pièces, 11 <sup>e</sup> gratuite
9 Ruban Centronics 3102	85 F	22 2 <sup>e</sup> unité disquette FD1	1790 F
10 Papier listing blanc 70g, 500 <sup>l</sup>	59 F	23 Imprimante à marguerite SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm	3395 F
11 Papier étiquettes (500 étq.)	70 F		
12 Câble 664 2 <sup>e</sup> unité disquette FD1	290 F		
13 Boîtier interface 2 joysticks	190 F		

### 116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

SUR DISQUETTES		23 PYRAMARAMA		135 F	63 BLUGGER	99 F	
1 ROLAND ON THE RUN	150 F	24 FRUTY FRANK	99 F	64 BRIDGE IT	99 F		
2 ROLAND AHOY	150 F	25 CLIMB IT	105 F	65 COLORIC	99 F		
3 SNOOKER	150 F	26 INTERDICTION PILOT	250 F	66 CLASSIC ADVENTURE	99 F		
4 AMSGOLF	150 F	27 SURVIVOR	120 F	67 ERBERT	99 F		
5 ROLAND DANS LE TEMPS	150 F	28 CODE NAME MAT	99 F	68 HARRIER ATTACK	99 F		
6 ROLAND GOES DIGGING	150 F	29 HUNCHBACH	99 F	69 FRED ELECTRONICIEN	99 F		
7 PUNCHY	150 F	30 CUBIT	99 F	70 GOLF	99 F		
8 FRED L'ELECTRONICIEN	150 F	31 ASTRO ATTACK	99 F	71 HAUNTED EDGES	99 F		
9 HUNTER KILLER	150 F	32 ROLAND ON THE RUN	99 F	72 LE GEOGRAPHE	99 F		
10 HUNCHBACH	150 F	33 SNOOKER	99 F	73 LES ENHAYESSELS	99 F		
11 CODE NAME MAT	150 F	34 DECATHLON	139 F	74 LE LAI-DELA	99 F		
12 CHESS (ECCLES)	150 F	35 GHOSTBUSTERS	119 F	74 LETTRES MAGIQUES	99 F		
13 ROLAND aux OUBLIETTES	150 F	36 COMBAT LYNX	149 F	75 WONG LOOPY LAUNDRY	99 F		
14 ROLAND A LA CAVE	150 F	37 KNIGHT LORE	149 F	76 NOMBRES MAGIQUES	99 F		
15 SPANNERMAN	150 F	38 LE MILLIONNAIRE	159 F	77 OH MUMMY	99 F		
16 EXOCET	150 F	39 WORLD CUP	129 F	78 ROLAND LASCAUX	99 F		
SUR CASSETTES		40 KONG <td>139 F</td> <th colspan="2">79 ROLAND AHOY <td>99 F</td> </th>		139 F	79 ROLAND AHOY <td>99 F</td>		99 F
1 AQUAD	110 F	41 JET SET WILLY	129 F	80 POLICHINELLE	99 F		
2 RAYBOX	100 F	42 DEFENDOR DE	110 F	81 ROLAND ON THE RUN	99 F		
3 TYRANN	185 F	43 SIRE NOIRE	145 F	82 ROLAND IN TIME	99 F		
4 MELITRE II	44	44 BATTLE FOR MIDWAY	115 F	83 WORLD WAR II	99 F		
5 GRANDE VITESSE	180 F	45 FOREST A WORLD END	75 F	84 MONOPOLIC	119 F		
6 COBRA PINBALL	140 F	46 MESSAGE from ANDROMEDA	75 F	85 SPLAT	99 F		
7 NIGHT BOOSTERS	120 F	47 HUNCHBACH II	95 F	86 FRUIT MACHINE	99 F		
8 CHALLENGER REVERS	130 F	48 ANDROID	120 F	87 GRAND PRIX DRIVER	99 F		
9 STRESS	120 F	49 KARL TREASURE HUNT	99 F	88 RALLY II	180 F		
10 COBRA	120 F	50 ERIC THE WIKING	170 F	89 KIKENANKKI	159 F		
11 LA VILLE INFERNALE	120 F	51 FLIGHT PATH 757	100 F	90 THE HOBBI	225 F		
12 HISTOQUIZZ	120 F	52 STRIP POWER	120 F	91 LE BAGNE DE NEPHARA	145 F		
13 FORCE II	120 F	53 ATOM SMASHER	99 F	92 SNOOKER	129 F		
14 MISSION DETECTOR	120 F	54 MANIC MNER	119 F	93 SPANNERMAN	99 F		
15 HYPERSPACE	120 F	55 DARK STAR	110 F	94 JEWELS OF BABYLONE	130 F		
16 MACADAM BUMPER	160 F	56 MASTER CHESS	99 F	95 FANTASIA DIAMOND	139 F		
17 FIGHTER PILOT	110 F	57 FOOTBALL MANAGER	110 F	96 AMIRAL GRAF SPEE	99 F		
18 SORCIER	110 F	58 HUNTER KILLER	99 F	97 XANAGRAMS	99 F		
19 HOUSE OF HUSHER	125 F	59 JACK and the BEANSTALK	115 F	98 LE LABYRINTHE	99 F		
20 DRAGON GOLD	99 F	60 RING OF DARKNESS	150 F	99 DU SULTAN	99 F		
21 MISSION I	140 F	61 SPECIAL OPERATIONS	99 F	99 LA COURSE	99 F		
22 MISSION II	140 F	62 ANIMAL	99 F	99 A LA BOUSSOLE	99 F		
23 MONSTER CHASE	99 F	92 ANIMAL	99 F	99 A LA BOUSSOLE	99 F		
24 TECHNICIAN TED	99 F	99 F	99 F	100 LE PENDU	99 F		

### 47 utilitaires pour l'AMSTRAD

EN ANGLAIS		7 ENTREPRENEUR	
<b>SUR CASSETTES</b>		Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités	
1 HOME BUDGET AMSOFT	245 F	8 PROJECT PLANNER	Planification, analyse et détermination des principaux postes d'un projet
2 AMSWORD	290 F	9 STAR WATCHER	Guide d'observation des étoiles
3 EASY AMSCALC AMSOFT	245 F	10 MASTER FILE	Système de gestion de fichier
4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 <sup>e</sup> partie	245 F	11 MICROSREAD	Tableur permettant le calcul financier et économique
5 DEVPACK	290 F	12 MICROPEN	Base de données pour textes et lettres
<b>SUR DISQUETTES</b>		13 MICROSRIPT	Traitement de texte intégré avec tableur
6 DECISION MAKER			
Aide à la décision, gestionnaire de stratégies, possibilités et alternatives			

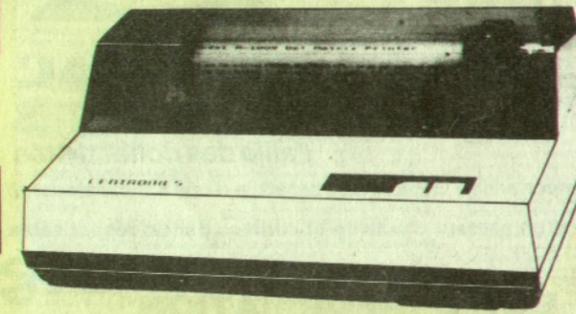
EN FRANÇAIS		26 CP GRAPH	
<b>SUR CASSETTES</b>		Utilitaire graphique pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion	
14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO	300 F	27 GESTION D'ENTREPRISE	245 F
15 GESTION BANCAIRE	220 F	28 GESTION DE STOCKS	245 F
16 FACTURATION	350 F	29 MUSICOIRE	195 F
17 GESTION DE STOCK	250 F	Votre clavier devient synthétiseur musical, 2 notes simultanées	
18 TAPE FILE Gestion de fichier	350 F	30 COREPAINT	195 F
19 GESTION COMPTABLE simplifiée	350 F	Dessin assisté par ordinateur	
20 TAPE FILE utilitaire de copie	350 F	31 GRAPHICORE	245 F
21 AMSTRAD ARTISTE	250 F	DAO avec gomme, crayon à xonométrie et 3D	
22 EDITEUR SONORE POLYPHON	150 F	<b>SUR CASSETTES</b>	
23 DAO GRAPHISME	250 F	32 EASY CALC TABLEUR	195 F
<b>SUR CASSETTES</b>		33 EASY BANK GESTION	195 F
24 GESTION DE FICHIERS	150 F	250 Fiches, 20 rubriques par fiche	
25 MULTIGESTION	195 F	Toutes gestions familiales, financières, bancaires	
<b>SUR DISQUETTES</b>		34 EASY GRAPH	195 F
Utilitaire graphique pour la visualisation des postes établis à partir de multigestion		35 EASY FILE FICHER	195 F
<b>LOGICIELS</b>		36 U/DOS 1,2 accès direct	
37 LOGICIEL DE FACTURATION		1090 F	
<b>COBRA</b>		38 D.A.O.	
39 SUPER COPY		120 F	
40 GRAPHOLOGIE		150 F	
<b>MB 92</b>		41 GESTION BANCAIRE	
42 TRAITEMENT DE TEXTE PRO		370 F	
43 FACTURATION		600 F	
44 GESTION DE STOCK		320 F	
45 DISC-FILE Gestion de fichier		450 F	
46 GESTION COMPTABLE simplifiée		600 F	
47 ACCES DIRECT		580 F	

des prix qui marchent au pas chez

GENERAL	à verser au comptant	+ mensualités avec assurance	TEG	Coût total du crédit avec assurance	
CPC 464 monochrome	2690 F	590	12 x 201,30	24,35	315,60
CPC 464 couleur	3990 F	790	18 x 216,90	24,35	704,20
CPC 664 monochrome	3790 F	790	18 x 203,30	24,35	659,40
CPC 664 couleur	5290 F	1290	24 x 215,10	24,10	1162,40
Unité disquette DD1	1995 F	395	6 x 289,30	24,35	135,80
CPC 6128 monochrome	4490 F	990	18 x 237,30	24,35	771,40
CPC 6128 couleur	5990 F	1290	30 x 214,10	24,10	1723
Imprimante DMP 2000	2290 F	490	9 x 223,40	24,35	210,60

## Imprimante Centronics GLP 3101

### 1995<sup>F</sup>



Tracteur en option : 360<sup>F</sup>

# GENERAL

10, bd de Strasbourg  
75010 PARIS

☎ 206.50.50

Telex GL VIDEO 214034 F

## TARIF DISQUETTES

La boîte de 10 disquettes simple face, double densité	75 <sup>F</sup>
La boîte de 10 disquettes double face, double densité	195 <sup>F</sup>
La boîte de 10 disquettes 3 pouces pour Amstrad	450 <sup>F</sup>
La boîte de 10 disquettes 3 p 1/2 pour MAC	240 <sup>F</sup>

## Apple\*

prix TTC - tarif valable à la date de parution de l'annonce - offre limitée aux stocks disponibles

<b>APPLE II C*</b>	BASIC MICROSOFT	1690 F	CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE	1170 F
UNITÉ CENTRALE 128K azerty	OMNIS II	3950 F	CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C	795 F
MONITEUR	PASCAL	1500 F	CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+	795 F
SUPPORT MONITEUR	CX MAC BASE	2750 F	CARTE POUR 2 DISK DRIVE	395 F
EXTERNAL DRIVE	ABC BASE	3250 F	CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+	475 F
SOURIS	AIRBORNE	490 F	CARTE MUSICALE II+ et IIE	850 F
SAC DE TRANSPORT	COPY II MAC/MAC TOOLS II	590 F	CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE	755 F
<b>MAC INTOSH*</b>	<b>LOGICIELS POUR II C*</b>		CARTE 6522 pour II+ et IIE	395 F
MAC INTOSH* 512 K azerty	TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE	1850 F	CARTE RVB	695 F
UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT	TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C*	1800 F	CARTE SPEECH	695 F
MICRODISK	VERSION CAL TABLEUR + GRAPHIQUE	1500 F	ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP	795 F
DRIVE EXTERNE 3,5 pouces	PFS GESTION ET FICHES	1600 F	CARTE D'UNITÉ CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164)	2995 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER* POUR MAC*			INTERFACE GRAPPLER	1695 F
VALISETTE MAC*			CARTE BUFFER	1895 F
<b>APPLE II E*</b>	<b>DIVERS</b>		CARTE BUFFER + GRAPPLER	2195 F
UNITÉ CENTRALE 64K azerty	JOYSTICK POUR APPLE* IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste	159 F	CARTE HORLOGE	495 F
MONITEUR + ACCESSOIRES			VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+	345 F
LECTEUR DISQUETTES + CONTROLLEUR PRO DOS français			DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE	1299 F
KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE			DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IC	1499 F
DUO DRIVE + CONTROLLEUR PRO DOS français			BASE MONITEUR orientable	195 F
IMPRIMANTE IMAGEWRITER*			MODEM V21 liaison RS232C	1295 F
KIT IMAGEWRITER* français			MEUBLE MICRO	469 F
POUR APPLE II E*			RUBAN IMAGE WRITER	39 F
<b>LOGICIELS POUR MAC*</b>			MICROPROCESSEUR 4164	49 F
TELEMAC				

\*APPLE, APPLE IIE, APPLE IC, IMAGEWRITER, MAC INTOSH et MACWRITER sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

**BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**  
Frais de transport, forfait 90 F  
Etranger, outre-mer, nous consulter  
A M S 5

Je, soussigné, M \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

commande le matériel suivant \_\_\_\_\_

# Département VENTE EN GROS

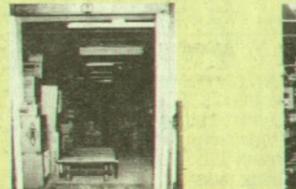
## RESPONSABLES DE COLLECTIVITÉS

**faites bénéficier vos adhérents des conditions pour Collectivités de GÉNÉRAL**

M. COLLIN, responsable Collectivités



### LA VENTE AUX COLLECTIVITÉS :



### QUELQUES UNS DE NOS CLIENTS C.E./COLLECTIVITÉS

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bobigny - Hôpital de Monaco - Kreps - Editions ENES - Laboratoires Lafon - Collège R. Delalande - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplityle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Mediavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF Saint-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meurier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-

Delporte - Hotel Hilton - Société Générale La Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-Le Châtel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Mecca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Marcel Dassault Boulogne - C.E.A. Valduc - Citroën - Sogestran - Cunow - 1<sup>er</sup> RPIMA - CEA Saclay - SAGEM - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Ets Salomon - Sodedetg BUC - SNPE - Matra

Toulouse - France Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hôpital Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Parfums Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture des Tabacs Morlaix - BFCE - CIRSIIC - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Gé-

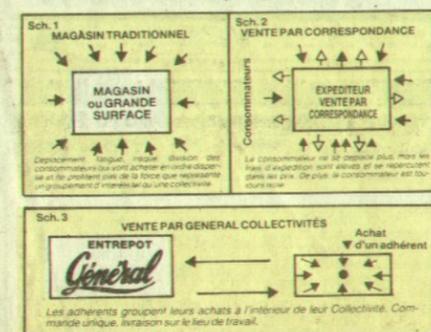
nérale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Institut Gustave-Roussy - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Choleté-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEAL - Lmeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

## A qui s'adresse GENERAL COLLECTIVITÉ ?

### NOTRE VOCATION

Des collectivités chaque jour plus nombreuses adhèrent à GENERAL. Pour leurs adhérents, notre formule, qui est la livraison des achats collectifs sur le lieu de travail constitue un avantage fondamental : plus de problèmes de parking, plus de fatigues et de dépenses occasionnées par les déplacements jusqu'au magasin de vente ; plus de risques de vol, d'accident ou d'agression qui sont le lot quotidien des cités d'aujourd'hui. Désormais, les membres des collectivités choisissent tranquillement leurs achats sur le lieu de travail, puis se regroupent pour bénéficier de prix de gros et leurs commandes groupées sont livrées en un seul point, qui est, la plupart du temps, ce même lieu de travail.

A l'aide de trois petits schémas, vous allez comprendre à quel point la formule GENERAL est révolutionnaire et devrait devenir les habitudes d'achat pour la décennie à venir.



GENERAL Collectivités concerne les Comités d'Entreprise, les associations de tout genre, les écoles, les universités, les bureaux d'élèves, les administrations, les groupements professionnels, les militaires, etc. En bref, tous ceux qui, par leur union, peuvent se regrouper pour passer leurs commandes.

### SON IMPORTANCE

De loin le département le plus important de GENERAL, il bénéficie d'une structure interne séparée qui s'articule ainsi : 7 sections chargées chacune d'un secteur d'activité et coiffées par un responsable "COLLECTIVITÉS".

### La distribution des produits

Répartie autour de deux stocks généraux, Paris et Marseille, la livraison des produits acquis auprès de GENERAL COLLECTIVITÉS se fait par l'intermédiaire de nos propres camions sur Paris, Région parisienne et Marseille, ainsi que par le biais de transporteurs agréés par nos services pour l'ensemble de la France. Les délais entre la prise de commande et la livraison sont brefs : 24 heures en moyenne, grâce à nos structures décentralisées et à la responsabilisation de chacun de nos opérateurs.

### La documentation et l'information

Rien que pour la vidéo, vous trouverez chez GENERAL deux catalogues : la Vidéo de A à Z pour le matériel et un catalogue GENERAL de films. De nombreuses notes d'information pourront vous être fournies régulièrement sur les différents produits en promotion. GENERAL est une maison de vente. Nous entraînons avec les responsables de collectivités des rapports où la franchise est la condition sine qua non d'une collaboration profitable.



## BON D'INFORMATION\*

à renvoyer à GENERAL, 10, bd de Strasbourg, 75010 PARIS

M..... Responsable au sein de

la Collectivité de .....

Adresse professionnelle .....

Tél. ....

souhaite recevoir une documentation sur GENERAL COLLECTIVITÉ et le dossier confidentiel COLLECTIVITÉS.

## GENERAL département son



Alan SUGAR, PDG d'AMSTRAD, a voulu que le **SM 104** soit à l'audio ce que le CPC 464 est à la micro-informatique. Un rapport qualité/prix imbattable.

## Chaîne audio verticale AMSTRAD SM 104

une exclusivité GENERAL



### Par réussi ! qu'on en juge

la chaîne complète 1995F avec ses enceintes

### FONCTIONNEMENT DE L'AMPLIFICATEUR

**Volume**  
Pour augmenter ou diminuer le volume, actionnez vers le haut ou vers le bas, les deux boutons No 21 et 22 en même temps.

**Balancé**  
La balance du son entre les enceintes droite et gauche est contrôlée par les positions relatives des boutons 21 et 22. Remontez le bouton No 21 et vous enverrez le son du côté de l'enceinte gauche. Remontez le bouton No 22 et vous enverrez le son du côté de l'enceinte droite.

**CORRECTEUR DE TONALITÉ**  
La tonalité est contrôlée par l'égaliseur de l'amplificateur. Chaque potentiomètre augmente ou diminue le son à des niveaux de fréquence différents. En règle générale, les potentiomètres de gauche contrôlent les basses, ceux du milieu les médiums, et ceux de droite les aigus. Le niveau d'écoute normal est atteint lorsque tous les potentiomètres sont en position centrale au niveau zéro.

**CONTRÔLE PHYSIOLOGIQUE**  
Enfoncée cette touche si vous désirez amplifier les fréquences basses et hautes, surtout lorsque le volume est bas.

**TOUCHE MONO/STEREO**  
Enfoncée cette touche si vous désirez écouter en monophonie une source stéréophonique (K7 disque ou FM).

### COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

Vous pouvez faire une copie de bande deux fois plus vite que la vitesse normale. Appuyez sur le bouton de duplication rapide puis sur la touche 14. Si vous désirez recommencer à enregistrer, appuyez sur la touche 14. Si vous désirez recommencer à enregistrer, appuyez sur la touche 14. Si vous désirez recommencer à enregistrer, appuyez sur la touche 14.

### ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

Branchés les prises micros (non fournies) dans les entrées micros 39 et 40 et appuyez sur le bouton de sélection cassette (tape). Vous êtes maintenant prêt à enregistrer de la même façon que pour la radio ou la platine tourne disque.

### RECORDING et écouter votre enregistrement

Après avoir introduit votre cassette dans le compartiment cassette 1 et assuré-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans sa position sortie. Appuyez sur le bouton de pause de la cassette 1 puis sur les boutons record et play en même temps, de telle sorte qu'ils soient correctement enclenchés. Le voyant lumineux de contrôle automatique de niveau d'enregistrement s'allumera et le niveau de l'enregistrement sera réglé automatiquement.

### FONCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Vous pouvez écouter une cassette pré-enregistrée, aussi bien sur la cassette 1 que sur la cassette 2. Pour écouter une cassette pré-enregistrée, appuyez sur le bouton tape et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans sa position sortie. Puis appuyez sur le bouton eject et introduisez votre cassette dans l'un ou l'autre compartiment. Fermez la porte cassette et appuyez sur le bouton play. Le filtre de bruit (No 27) permet d'atténuer le bruit des cassettes enregistrées dans de mauvaises conditions.

### COPIE DE CASSETTE A CASSETTE

Vous pouvez faire une duplicata de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (tape) et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans sa position sortie et que le bouton No 27, réducteur de bruit soit également dans sa position sortie (OFF). Introduisez la cassette sur laquelle vous voulez enregistrer dans la cassette 1. Appuyez sur le bouton de pause de la cassette 1 et sur les boutons écoute (play) et enregistrement (record) en même temps. Assurez-vous qu'ils soient tous les deux bien enclenchés. Le voyant lumineux de contrôle automatique de niveau d'enregistrement s'allumera et le niveau d'enregistrement sera réglé automatiquement. Introduisez la cassette que vous voulez copier dans la cassette 2 et à l'aide des boutons de la cassette 2, faites dérouler la bande jusqu'à l'endroit à partir duquel vous voulez

### ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

Branchés les prises micros (non fournies) dans les entrées micros 39 et 40 et appuyez sur le bouton de sélection cassette (tape). Vous êtes maintenant prêt à enregistrer de la même façon que pour la radio ou la platine tourne disque.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Puissance	30 Hz - 20 KHz	Puissance totale musicale 32 Watts
Courbe de réponse	0,2% à 1 KHz à demi-puissance	
Distorsion		
Egaliseur graphique	100 Hz ± 10 dB 700 Hz ± 10 dB 3 KHz ± 10 dB 10 KHz ± 10 dB	
Filtres	Passé-bas - 10 dB à 100 KHz Passé-haut - 10 dB à 10 KHz Contour + 10 dB à 100 Hz + 5 dB à 10 KHz	
Rapport signal/bruit		meilleur que 50 dB
Section TUNER		
FM	86,5 - 109 MHz	
PO	525 - 1650 KHz	
OD	155 - 280 KHz	
Sensibilité micro	5uV	
Entrée antenne FM	75 Ohms	
Section cassette		
Vitesse de défilement	Cassette 4,75cm par seconde (9,5cm par seconde en duplication rapide)	
Plates	2 pistes stéréo	
Pleurage et scintillement	0,15% WRMS	
Distorsion	1% à 1 KHz	
Courbe de réponse	60 Hz - 10 KHz	
Sensibilité micro	0,5mV - 600 Ohms	
Platine tourne-disque		
Type	BSR VL 315	
Cellule	TC 12 MO	
Transmission	Courrière	
Contrôle de vitesse	Electronique	
Dimensions et poids	H-48cm, L-40cm, P-17cm	
Appareil principal	Poids: 15Kgs	
Enceintes	H-48cm, L-20cm, P-12cm	
	Poids: 2Kgs chacune	
	220-240V AC 50 Hz	
Alimentation		

## BON DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

à retourner à GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS

Frais de transport, forfait 90 F

Je, soussigné, M..... Prénom

Adresse .....

commande le matériel suivant

Je choisis de vous régler par  chèque bancaire ou  CCP pour un prix de ..... + 90 F (transport) =

Signature .....

**MAGASIN DE VENTE GENERAL**  
ouvert tous les jours sauf dimanche  
de 9 h 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

**10, bd de Strasbourg**  
**75010 PARIS**  
**Tél. 206.50.50**  
**Télex GL VIDEO 214 034 F**



la chaîne complète avec ses enceintes

**1995F**

A CREDIT

**395F** comptant

+ 6 mensualités de

**285,90F**

Coût total du crédit : 115,40F

TEG : 24,35 %

qui dit mieux ?

## l'ordinateur familial Amstrad CPC 464

### AMSTRAD CPC 464

#### l'ordinateur familial de pointe

Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéo 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 États-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 "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran monochrome

**2690<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
590<sup>F</sup> au comptant  
+ 12 mensualités de 201,30<sup>F</sup>  
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 315,60<sup>F</sup>

TARIF GENERAL CPC 464 avec écran couleur

**3990<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
790<sup>F</sup> au comptant  
+ 18 mensualités de 216,90<sup>F</sup>  
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 704,20<sup>F</sup>

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

### A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette + 1 JOYSTICK QUICKSHOOT



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

# AMSTRAD

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

### PROCESSEURS:

**Z80A :**  
64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)  
32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résident  
6845 contrôleur d'écran  
GI processeur générateur de son AY-3 8912-3 voix, 7 octaves  
8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

### CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Normal	Mode Haute rés.	Multicol.
Nombre de sur de coul.	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points Vertic.	200	200	200

Points Horiz.	320	640	160
Nbre car.	40	80	20

### CLAVIER:

74 Touches — type qwerty, pavé numérique, curseurs et curseur de copie, grande enter, shift, caps lock, tab, escape, delete, clear, control.

### LECTEUR DE CASSETTE:

Vitesse d'enregistrement au choix — 1K baud ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel. Verrouillage. Interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

### EXPANSIONS:

Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.  
Imprimante compatible Centronics  
Manette(s) de jeux.  
Extensions ROM  
Extensions RAM jusqu'à 8160K.

### PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.  
Prise à 9 trous pour manette  
Prise à 6 trous pour — RVB et sync

— vidéo composite  
— luminance et sync

Prise 3,5mm pour son stéréo  
Prise 5mm pour alimentation du CPC 464 (seulement à partir du moniteur)

### DIMENSIONS (mm):

	larg.	haut.	prof.
Clavier	580	70	170
CTM640	375	340	365
GT64	305	315	335
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

### POIDS (kg):

Clavier	2,4
CTM640	10,6
GT64	6,3
Manette	0,3
Modulateur	1,4

### ALIMENTATION:

Système d'affichage: 240V AC 50Hz (clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)  
\*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.

## l'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.

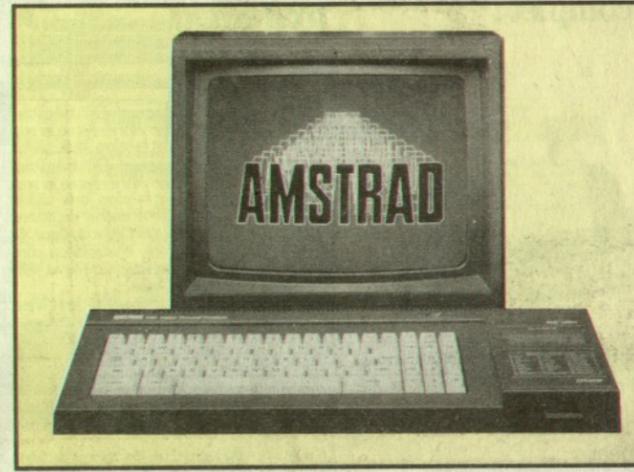
### LES GRAPHIQUES

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 autres 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 QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères.

Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension de la ROM. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire. Il est possible d'ajouter 252 pages de 16K chacune.

### 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 enchante.

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 compétitif 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.

## Caracteristiques Techniques du CPC6128

### EXTENSIONS:

Lecteur de disquette compact, type FD 1.  
Imprimante de type Centronics.  
Manette(s) de jeux.  
Différents périphériques dont les extensions ROM.

### PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.  
Prise pour le 3ème lecteur de disquette (avec le cordon D1-2).  
Prise à 9 trous pour la manette.  
Prise à 6 trous pour RVB et sync, vidéo composite, luminance et sync.  
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1).  
Prise 3,5 mm pour le stéréo.  
Prise 5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V).  
Prise 5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V).

### DIMENSIONS (mm):

	Largeur	Hauteur	Prof.	POIDS (Kg)
Clavier	580	70	170	2,0
CTM644	375	340	365	10,6
GT68	305	315	335	6,3
Manette	90	170	100	0,3
Modulateur	120	70	170	1,4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indépendante dans la majorité des applications sous CP/M.

### ALIMENTATION:

Système d'alimentation de l'écran: 220V AC 50 Hz (clavier et lecteur de disquette alimentés à partir de l'écran).

### PROCESSEURS:

**Z80A :** Processeur fonctionnant à 4 MHz.  
**128K :** 128K de mémoire en RAM répartie en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61K en zone de programme transitoire "TPA" disponibles sous CP/M Plus) de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.  
**6845 :** Contrôleur d'écran.  
**AY-3-8912 :** Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves.  
**8255 :** Interface parallèle entrée-sortie.  
**7653 :** Contrôleur du lecteur de disquette.

### CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

Mode d'affichage	MODE 1	MODE 2	MODE 0
Nbre de couleurs	4 sur 27	2 sur 27	16 sur 27
Points verticaux	200	200	200
Points horizontaux	320	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

### CLAVIER:

74 touches, type QWERTY, pavé numérique, pavé curseur et de copie, grande touche ENTER, shift, CAPS LOCK, tape, escape, delete, clear et control.

### MANIPULATION DE CASSETTES:

2 vitesses d'enregistrement au choix, 1K ou 2K baud, vitesse de lecture déterminée par le logiciel, verrouillage, interruption de moteur contrôlée par le logiciel.

### Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, amélioré au standard Hitachi-Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 ms et un temps fixe de 30 ms.  
Le système est conçu pour un maximum de 2 lecteurs de disquette. L'interface dispose d'une extension ROM contenant les éléments spécifiques à la machine pour le CP/M 2.2 et Dr. LUDDO.  
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 5 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip de protection amovible.

### AMSOFT & CP/M PLUS

AMSOFT est un système d'exploitation sur disquette adapté au langage Locomotive BASIC, et à de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSOFT permet aux programmes en BASIC d'accéder à un fichier sur cassette, en fait on utilise les mêmes commandes avec des noms conformes aux normes prévues pour CP/M et CP/M Plus. AMSOFT peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.  
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilisateurs habitués des CP/M Plus.

### Organisation de la Disquette:

AMSOFT et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents.  
Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement.  
La sélection du format se fait automatiquement sur l'axe de la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran monochrome

**4490<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
990<sup>F</sup> au comptant  
+ 18 mensualités de 237,30<sup>F</sup>  
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 771,40<sup>F</sup>

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur

**5990<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
1290<sup>F</sup> au comptant  
+ 30 mensualités de 214,10<sup>F</sup>  
TEG : 24,10 % - Coût total du crédit avec assurance : 1723<sup>F</sup>

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

### A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

4 LOGICIELS : DECATHLON + BEACH HEAD + JET SET WILLY + SABRE WULF sur cassette ou disquette + 1 JOYSTICK QUICKSHOOT



En cas de rupture de stock sur les logiciels ci-dessus, remplacement par ceux de notre choix.

### Caractéristiques communes:

Simple face, double densité.  
Taille de secteur de 512 octets.  
40 pistes.  
Secteurs imbriqués 2:1.

### Le format SYSTEME:

C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 9K sont réservés pour le système. 9 secteurs par piste.  
2 pistes réservées pour CP/M.  
Capacité de la disquette formatée: 160K.

### Le format DONNEES seulement:

On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.  
3 secteurs par piste.  
Pas de piste réservée.  
Capacité de stockage: 176K.  
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et ils tourneront sous ce système d'exploitation.  
CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0.  
Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSOFT que sous CP/M Plus.  
Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains logiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128.  
Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être copiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyright de tout logiciel lorsque l'on transfère des programmes de cassette à disquette.  
Dans le but de poursuivre notre politique de qualité de services et de produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de faire l'approvisionnement des matériaux techniques.

**Amstrad PCW 8256** ordinateur personnel  
traitement de texte

Un système de traitement de texte complet  
Un ordinateur complet :



Le PCW 8256 Amstrad est un système complet avec un ordinateur incorporé individuel à disquettes, traitement de texte et imprimante.

- écran à haute résolution;
- lecteur de disquettes intégré;
- ordinateur 256 ko de RAM;
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier";
- levier pour alimentation automatique feuille à feuille;
- clavier AZERTY 82 touches;
- CP/M+ avec GSX et Dr Logo;
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante;
- basic Mallard avec Jetsam;
- possibilité d'extension;
- possibilité de deuxième unité de disquettes d'un méga-octet.

**Ordinateur personnel - traitement de texte.**

**CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES:**

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 80x24.

**Disquettes.**

Des disquettes compactes de format trois pouces comprenant les standards CP/M, bien implantés chez Amstrad, et qui offrent 180 ko de mémoire formée 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 rechargement, 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" auxquelles 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 32 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

**Le système de traitement de texte**

Le PCW 8256 révolutionne la façon dont un futur utilisateur peut comparer, désormais, les prix entre un système de traitement de texte complet et une machine à écrire électrique.

Avec 256 ko de RAM, le lecteur de disquettes intégré au moniteur, le logiciel de traitement de texte Locomoscript et la puissance de l'ordinateur sous CP/M+, Amstrad accélère encore la suppression des tâches routinières de bureau par l'informatique. Et ce, d'une façon complète, simple et efficace.

Déballer; brancher; connectez le clavier et l'imprimante à l'écran; allumez; mettez le papier en place; introduisez la disquette dans le lecteur.

Vous êtes prêt à utiliser votre traitement de texte. Amstrad vient d'éliminer le premier mythe: celui de la difficulté de la mise en œuvre.

La simplicité du logiciel de traitement de texte du PCW 8256 le rend aussi facile à utiliser qu'une machine à écrire électrique; dès que vous en aurez assimilé les bases techniques, il vous sera possible de progresser en utilisant le logiciel de traitement de texte le plus sophistiqué disponible sur le marché.

Le clavier AZERTY du PCW 8256 de 82 touches est programmé pour être utilisé avec le logiciel Locomoscript, ce qui en facilite considérablement les manipulations.

Les fenêtres de "menus" d'opérations sont appelées par des touches de fonction spéciales, ce qui évite d'avoir à retenir des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locomoscript vous propose toute une série de menus "fenêtres" d'opérations en langage simple qui vous aideront à créer le document que vous désirez, puis à l'imprimer.

Utilisez la "disquette RAM" pour mémoriser les informations tandis que vous créez votre document que vous sauvegardez en utilisant le lecteur de disquettes intégré; ainsi, vous pouvez le relire ou l'utiliser à votre gré, vous évitant ainsi de classer des montagnes de lettres; il vous suffira de ranger vos disquettes dans leurs boîtes. Chaque disquette représente une capacité d'environ 180 000 caractères; celle d'une page A4 est d'environ 1000 à 1500, donc une seule disquette peut stocker à peu près 150 pages aisément. Les disquettes sont protégées de la poussière par des boîtiers plastiques, vous permettant de les promener sans aucun risque dans votre poche.

Si vous devez envoyer de grandes quantités de lettres ou de documents identiques, il vous suffira de faire appel à un document modèle et de changer juste le nom et les informations spécifiques du client, ceci s'appliquant aussi bien à une simple lettre qu'à un contrat de cent pages.

Avec Locomoscript, vous n'aurez à changer le nom qu'une seule fois; il se chargera, chaque fois qu'il sera nécessaire, de le remplacer tout au long du document, et les lignes seront reformattées automatiquement. Le logiciel de traitement de texte fourni a été spécialement écrit et possède toutes les caractéristiques et capacités qu'un système autonome de traitement de texte professionnel devrait comporter, tout en utilisant des procédures logiques et bien conçues, compréhensibles même par un profane en informatique.

Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande-Bretagne et fabriqués en Corée. Logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande-Bretagne et en France.

603 F 1390 F

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

**6990 F**  
A CREDIT CETELEM  
1390 F au comptant  
+ 24 mensualités de 301,10 F  
TEG : 24,10 - Coût total du crédit avec assurance : 1626,40 F

Possibilité de leasing AUTOBAIL sur 4 ans. LES CONDITIONS GENERALIERS garantie 1 an, pièces et main d'œuvre  
**CADEAU : 1 logiciel pro. autre que traitement de texte**

Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupure et l'insertion, sont fournies. L'écran affiche une série de menus "fenêtres" auxquels on fait appel en sélectionnant des touches de fonction qui contrôlent les commandes d'édition et de format de texte.

Il est essentiel que l'imprimante et le programme de traitement de texte collaborent étroitement afin de pouvoir supporter les nombreuses caractéristiques d'affichage telles que: exposants, indices, caractères gras, italiques, différents espacements et copies rapides.

La différence entre un système de traitement de texte et une machine à écrire est le contrôle par ordinateur de l'opération de traitement de texte. Certains constructeurs proposent des machines vous permettant différentes applications informatiques, d'autres proposent des machines dédiées au traitement de texte qui excluent leur utilisation en tant qu'ordinateur.

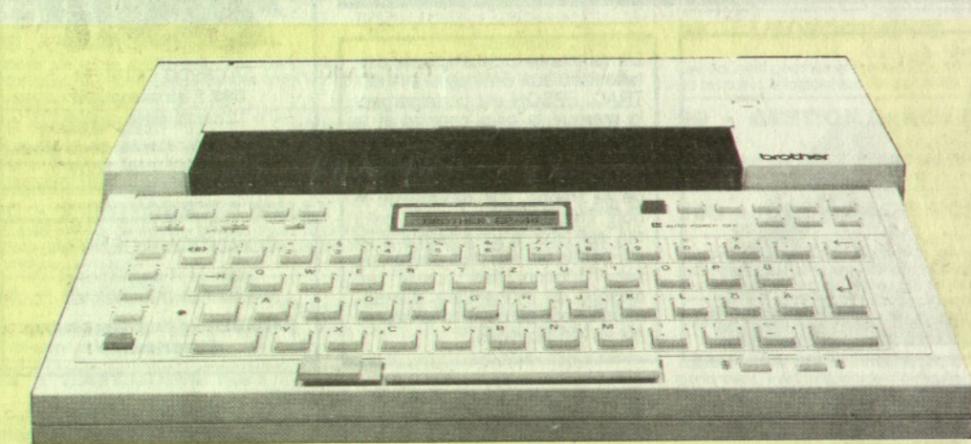
Amstrad vous fait gagner sur les deux tableaux: avec une imprimante intégrée assurée toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondial connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

Avec l'aide du microprocesseur Z80 A fonctionnant à 4 MHz, le PCW 8256 surpasse en vitesse et performances un IBM PC ordinaire. Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

Si le PCW 8256 propose un système de traitement de texte et des programmes sous CP/M pour votre "efficacité personnelle", ses qualités ne s'arrêtent pas là pour autant! Amstrad vous offre aussi l'accès au puissant basic Mallard de Locomotive Systems, Dr Logo de Digital Research et le GSX (Graphics System eXtension) pour vous permettre de mieux exploiter les possibilités de la micro-informatique et de l'expérimenter en écrivant des programmes qui nécessitent la souplesse d'adaptation du PCW 8256.

CP/M+ CP/M et Dr Logo sont des marques déposées de Digital Research Inc. IBM et IBM PC sont des marques déposées d'International Business Machines Inc. Amstrad, Amstrak, Amstrak, CPC 464, CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'Amstrad.

**Machine à écrire électronique BROTHER EP-44**  
(connectable en imprimante)



livrée en clavier français (AZERTY)

L'EP-44 est la dernière née d'une série d'imprimantes individuelles Brother révolutionnaires. Avec l'EP-20, Brother a commencé par libérer les écrivains et hommes d'affaires en voyage du boulet des machines soit-disant "portatives". Tous ceux qui ont eu, autrefois, à dactylographier lors d'un déplacement savent combien celles-ci pouvaient être encombrantes. Et, s'il s'agissait de modèles électriques, on ne trouvait pas toujours une prise permettant de les brancher.

L'EP-44 constitue l'aboutissement actuel des efforts de Brother pour faire entrer une imprimante, individuelle multi-fonctions, dans votre malette. Comme celles qui l'ont précédée, l'EP-44 est une machine silencieuse, fonctionnant sur piles, que vous pourrez emporter dans ces temples du silence que sont les bibliothèques, rendez-vous d'affaires et vol de nuit, et qui vous permettra d'imprimer un texte sans déranger votre voisin immédiat. Et ceci sur papier ordinaire ou sur papier thermique.

L'EP-44 est dotée d'une tête d'impression dense à matrice de 24 x 18 points, le texte obtenu est si net et si propre qu'il convient parfaitement à des lettres commerciales importantes ou autres correspondances exigeant une présentation élégante.

**AFFICHAGE**

Comme toutes les machines de la série EP, l'EP-44 est dotée d'un affichage à cristaux liquides facile à lire. Lorsque l'on enregistre un texte dans la mémoire de l'EP-44, l'affichage visualise les différents ordres au fur et à mesure de leur sélection, les messages erronés, l'espace restant en mémoire et le texte. L'affichage permet d'effectuer en un clin d'œil des ajouts ou suppressions au texte en mémoire. On pourra faire défiler un texte sur l'affichage, pour faciliter l'é. Si l'EP-44 est raccordée en tant qu'imprimante émettrice-réceptrice, l'affichage indiquera le mode de fonctionnement — connecté en auto-

nome — et autres messages. En cas de frappe manuelle d'un texte avec l'EP-44 en mode CP (Impression corrigée), 15 caractères au maximum traverseront l'affichage avant d'être imprimés. Ceci vous permettra de corriger, d'insérer ou de supprimer des caractères avant toute frappe sur la page. Le mode "NP" (Pas d'impression) vous permettra d'utiliser l'affichage pour des calculs ou pour vous exercer sur le clavier.

**CALCUL**

L'EP-44 met à votre disposition quatre fonctions de calcul arithmétique de base et une fonction de calcul de pourcentage. Il vous suffira de la passer en mode "NP" pour visualiser les calculs sur l'affichage. Le mode "CP" vous permettra de faire figurer vos calculs dans le texte que vous imprimez.

**MEMOIRE**

L'EP-44 dispose d'une mémoire complète de grande capacité (4K). Celle-ci permet de mémoriser jusqu'à quatre pages de texte ou plus. Vous pourrez ensuite, à l'aide des touches appropriées, modifier n'importe quel point du texte en mémoire et l'imprimer intégralement ou partiellement. Pour faciliter l'utilisation de la mémoire, l'EP-44 dispose d'une TOUCHE D'ARRÊT, permettant d'arrêter l'impression, d'une TOUCHE DE REPRISE, permettant d'imprimer un texte ligne par ligne, et d'une touche de CODE D'ARRÊT qui introduit un code en mémoire lors de l'enregistrement et arrête automatiquement la frappe au niveau de cette ligne lors de l'impression. Pour plus de commodité, l'EP-44 est dotée d'une fonction de défilement du texte, vous permettant de visualiser l'intégralité du texte en mémoire, sans avoir à l'imprimer. La touche CODE plus la fonction REMAIN vous indiquent la capacité de mémoire encore disponible, vous permettant d'éviter de couper votre enregistrement au mauvais moment.

**EDITION**

Ses possibilités d'édition, semblables à celles d'une machine de bureau, rendent l'EP-44 exceptionnelle dans sa catégorie. Une fois le texte enregistré dans la mémoire, on pourra le modifier en fonction des besoins avec un minimum d'effort. En appuyant sur les touches "CODE" et "A", vous pourrez ajouter un texte à la suite de tout ce que vous aurez déjà mémorisé. En appuyant sur la touche "CODE" et la touche d'insertion de ligne, vous pourrez ajouter du texte avant n'importe quelle ligne de texte déjà mémorisé. Et en appuyant sur la touche "CODE" et sur la touche "D", "B" ou d'effacement de ligne, vous pourrez supprimer une ligne ou des parties entières du texte. En appuyant sur la touche "CODE" et les touches de défilement, vous ferez défiler le texte en mémoire sur l'affichage, de la première à la dernière ou dans le sens inverse, suivant la touche de défilement choisie. Vous pourrez ainsi visualiser votre texte à tout moment et y apporter les modifications nécessaires.

**TRANSFORMATION**

L'EP-44 est une machine de bureau complète. Dotée d'une interface série RS-232C, elle peut effectuer une multitude d'opérations complexes; par exemple, imprimer des textes et listes d'ordres issus d'ordinateurs très divers, imprimer directement par l'intermédiaire d'imprimantes et de machines à écrire à marguerite, grâce à un connecteur d'interface en option, ou faire fonction de terminal de réseau, une fois raccordée à un bon modem acoustique modulateur-démodulateur du marché. Pour ce type de fonction où l'EP-44 imprime à partir d'une source extérieure, on pourra l'équiper d'une bobine de papier continue. Un signal de fin de papier vous avertira en fin de bobine.

**RECEPTION**

On pourra raccorder l'EP-44 en tant qu'imprimante émettrice-réceptrice, recevant textes et données d'ordinateurs très divers. Sa possibilité d'ali-

**BROTHER EP-44**  
**2395 F**  
A crédit (CETELEM) :  
695 F au comptant  
+ 9 mensualités de 211,50 F  
avec assurance  
Coût total du crédit avec assurance :  
203,50 F  
TEG : 24,90 %

**OPTION ALIMENTATION SECTEUR 6 volts**  
**100 F**

mentation continue en papier et son signal de fin de papier rehausse l'exploitation de cette fonction.

**EMISION**

En raccordant directement l'EP-44 aux imprimantes Brother HR-15/25 ou aux machines à écrire à marguerite EM-100/200 ou CE-60/70, par l'intermédiaire d'un IF-50, on pourra en imprimer la mémoire de texte en caractères marguerite, nets et précis. Il vous suffira d'appuyer sur la touche TEXTE pour que l'EP-44 commence à émettre.

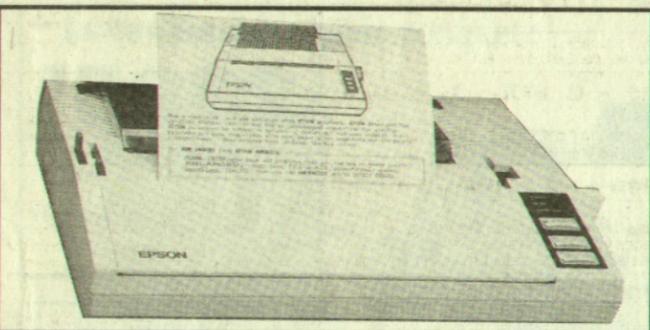
**CARACTERISTIQUES TECHNIQUES**

Dimensions : 330,5x262x55,2mm  
Poids : 2,5 kg avec piles  
Nombre de touches : 44  
Largeur de papier maxi : 220mm  
Longueur de papier maxi : 203,2mm  
Vitesse d'impression : 16 carac./sec.  
Espacement : 10 lettres par pouce  
Mode d'impression : Matrice thermique de 24x18 points  
Papier : papier ordinaire ou papier thermique format A4  
Alimentation : 4 piles R200 au manganèse ou bloc secteur en option  
Transport : Capot de protection de série et étui souple en option

**PRESTATIONS**

Impression de qualité remarquablement élevée grâce à une tête d'impression à matrice de 24 x 18 points. Mémoire de 4K (3.726 caractères) permettant la mémorisation de textes et fonction d'édition simple. Interface série RS-232C. Introduction automatique du papier. Retour à la ligne automatique. Soufflage automatique. Centrage automatique. Alignement sur la marge de droite. Impression ligne par ligne. Indices supérieurs et inférieurs. Alimentation par piles et fonctionnement silencieux. Impression sur papier ordinaire et sur papier thermique. Machine légère et extrêmement compacte. Signal de fin de papier.

# Imprimante Epson LX80



L'imprimante LX80 s'adapte parfaitement aux ordinateurs AMSTRAD. EPSON est certainement la marque la plus connue et la plus réputée en matière d'imprimantes. Par sa fiabilité légendaire, de même que par la qualité de sa frappe, elle représente le bon investissement pour celui qui sait voir à long terme. Elle est certes un peu plus chère que ses concurrentes mais en matière de mécanique d'imprimante, tout se paye et la qualité est au rendez-vous.

L'imprimante Epson LX80 offre, à un prix abordable, une qualité d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que sur des imprimantes plus onéreuses.

### Possibilités de l'imprimante LX-80

Outre les performances et la fiabilité que l'utilisateur est en droit d'attendre d'une imprimante Epson, la LX-80 offre :

- Un mode d'impression rapide pour les documents de travail
- Un mode d'impression de qualité quasi-courrier pour les documents destinés à la diffusion
- Un choix de styles comprenant les caractères romains et italiens, six largeurs de caractère et deux types d'impression en gras
- Des caractères définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer et d'imprimer ses propres lettres ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de cartouche pour remplacer facilement et proprement le ruban

### Sélection des modes d'impression

Les différents modes d'impression de la LX-80 vous offrent un grand choix de largesurs, d'espacements et de styles de caractères. Vous pouvez activer ces modes de différentes façons selon vos besoins et les possibilités de votre logiciel. La méthode généralement utilisée consiste à placer des codes d'impression dans votre document, dans un langage de programmation tel que le BASIC, ou en utilisant des commandes d'impression qui font partie des instructions d'impression s'adressant au logiciel que vous utilisez.

Dans un grand nombre de cas, la fonction SelectType est la façon la plus simple de sélectionner les modes d'impression de la LX-80. Cette fonction modifie le rôle des trois commutateurs placés sur l'imprimante (ON LINE, FF et LF). Après avoir activé le mode SelectType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les six proposées. Ces fonctions commandent cinq styles d'impression, la sixième étant un code de réinitialisation. Ce code fait revenir l'imprimante à son mode d'impression normale en pic à simple frappe.

### La tête d'impression

La LX-80 possède une tête d'impression portant neuf aiguilles disposées verticalement. Chaque fois qu'une aiguille est déclenchée, elle vient frapper le ruban encre et l'appuie contre le papier pour produire un point d'environ 1/22ème de pouce (3/10 mm) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usage du ruban et le type de papier. Lorsque la tête se déplace horizontalement sur la page, les aiguilles sont déclenchées successivement selon différentes configurations, représentant des lettres, chiffres, symboles ou des dessins.

Par exemple, pour imprimer la lettre T majuscule en pic, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/10ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/10ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/10ème de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/10ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille supérieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/100ème de seconde.

### Impression bidirectionnelle

Dans les explications du présent manuel, nous considérons que la tête d'impression de la LX-80 se déplace uniquement de la gauche vers la droite, de la même manière que sur une machine à écrire. Néanmoins, lors de l'impression en mode rapide, la LX-80 travaille en bidirectionnelle. La tête d'impression se déplace de la gauche vers la droite pour imprimer une ligne et ensuite de la droite vers la gauche pour imprimer la ligne suivante.

Toutes les fonctions de calcul pour l'impression bidirectionnelle sont réalisées par l'imprimante elle-même. Ainsi, tant que l'imprimante fonctionne normalement, vous n'avez pas à vous préoccuper de la manière dont l'imprimante effectue ces opérations internes.

### Modification de pas

Dans le pic, qui correspond à 10 caractères par pouce, la LX-80 peut aussi imprimer en d'autres largeurs ou pas. Pour ce faire, elle réduit le déplacement de la tête d'impression entre deux déclenchements successifs des aiguilles. En mode élé par exemple, elle imprime 12 caractères par pouce et en mode condensé elle en imprime un peu plus de 17. Ce faisant, l'imprimante ne modifie pas la configuration des aiguilles, mais réduit seulement les écarts horizontaux entre les points.

### Mode NLQ (qualité quasi-courrier)

Les exemples précédents ont été réalisés en mode rapide, mais la LX-80 peut également imprimer en mode "courrier" ou NLQ, dont nous avons déjà donné des exemples dans les chapitres précédents.

Les lettres en mode NLQ sont formées de manière plus précise qu'en mode rapide, car elles sont composées d'un plus grand nombre de points. Ceci s'explique par deux différences entre l'impression rapide et le mode NLQ. Dans le mode NLQ, (1) la tête se déplace plus lentement, ce qui permet aux points de se recouvrir; (2) chaque caractère est imprimé par deux passages de la tête d'impression.

Pour améliorer encore la qualité des caractères NLQ, les deux passages de la tête d'impression s'effectuent dans le même sens, ce qui assure un alignement vertical précis des points.

Comme en mode NLQ, la tête d'impression passe deux fois pour chaque ligne et n'imprime que dans une seule direction, l'impression dans ce mode est bien entendu plus lente.

Grâce à ces deux modes, rapide et NLQ, la LX-80 vous permet de choisir entre l'impression rapide et l'impression de haute qualité. Vous pourrez par exemple imprimer vos documents de travail et vos brouillons de lettres en mode rapide et réserver le mode NLQ aux versions finales et aux documents destinés à la diffusion.

SelectType vous permet de passer sans difficulté du mode rapide au mode NLQ et inversement, mais vous pouvez aussi sélectionner et annuler le mode NLQ par une commande de programme ou à l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. La commande de programme est décrite au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est expliqué dans l'annexe D.

### Codes d'impression

Pour exploiter au maximum les nombreuses possibilités de la LX-80, vous pouvez utiliser un programme logiciel qui envoie les codes corrects à l'imprimante; il existe également d'autres méthodes pour le faire. La diversité des programmes d'application et des systèmes informatiques avec lesquels la LX-80 est compatible nous empêche d'être aussi précis que nous l'aurions voulu dans ce chapitre. Les applications possibles sont tellement nombreuses et diverses que nous ne pouvons fournir des informations détaillées pour chacune d'elles.

### TARIF GENERAL pour Epson LX80

**2995F**

A CREDIT CETELEM  
**595 F au comptant**  
+ 12 mensualités de 230 F

TEG : 24,35 % - Coût total du crédit avec assurance : 360 F

### CONDITIONS GENERAL

Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre

**CADEAU : un deuxième ruban d'imprimante**

### Caractéristiques techniques

<b>Impression</b>		
Méthode d'impression	Impression matricielle à impact	
Vitesse d'impression	100 caractères par seconde (impression en pic)	
Vitesse d'avance du papier	Environ 150 ms/ligne (à 1/16ème de pouce par ligne)	
Sens de l'impression	Environ 100 ms/ligne (pendant l'avance continue du papier)	
Jeu de caractères	Bidirectionnel, gère par la logique Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique	
	96 caractères romains	
	96 caractères italiens	
	32 caractères internationaux	
	32 caractères internationaux italiens	
	32 caractères graphiques	
	96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier)	
	32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier)	
<b>Imprimante</b>		
Ruban	Ruban cassette, encre noire	
MCBF	3 millions de lignes (ne concerne pas la durée de vie de la tête d'impression)	
Durée de vie de la tête	100 millions de caractères d'impression	
<b>Papier</b>		
Largeur du papier	Entraînement du papier	
Papier à perforations	à 10"	Entraînement à picots en option
Feuille à feuille	Max. 8.5"	Par friction
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie; l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	

**76 - DRAGONTORC** Cassettes : 159 F  
Excellent jeu d'aventure graphique qui consiste à tuer des dragons et à ramasser des diamants. Il faut faire pas mal d'acrobaties pour parvenir à vos fins. 20 tableaux d'un très bon graphisme.

**77 - DUN DARACH** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. Il faut trouver dans la cité interdite de DUN DARACH un conducteur de char. Vous pouvez développer votre propre stratégie. Pas de solution unique. Intéressant par son côté réflexion.

**78 - EASY AMSCALC** Cassettes : 245 F  
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, la impression et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

**79 - EMPIRE** Cassettes : 195 F Disquette : 290 F  
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et des soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

**80 - EVERYONE'S A WALLY** Cassettes : 149 F  
Vous êtes pilleur de banque et vous devez choisir des complices pour leur efficacité. Pour réussir à piller une banque, il faut être adroit, rapide et il faut pouvoir retrouver vos complices. Immoral.

**81 - HARRIER ATTACK** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'une porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

**82 - EXPLODING FIST** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Super jeu de karaté. Vous vous battez contre l'ordinateur ou un autre joueur. 27 prises différentes. Vous pouvez devenir 10<sup>e</sup> dan. Jeu exceptionnel pour son graphisme et son animation.

**83 - FACTURATION DISK** Disquette : 990 F  
Exécuté en accès direct, ce logiciel très complet permet la gestion de stock automatique, l'édition d'une liste de clients, d'un journal des ventes avec ventilation, l'édition périodique d'un journal de réappro.

**84 - FACTURATION COMMERCE DETAIL** Disquette : 1170 F  
Idem que Facturation mais en plus professionnel. Fichier articles de plus de 2500 articles, 8 codes TVA, petit fichier client 100 fiches, permet de gérer la saisie des factures, l'édition de l'inventaire, le calcul des réappro et la clôture des journaux de vente.

**85 - FACTURATION STOCK** Disquette : 275 F  
Petite facturation intégrée à une gestion de stocks. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier créé par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

**86 - FANTASTIC VOYAGE** Cassettes : 149 F  
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

**87 - FIGHTER PILOT** Cassettes : 110 F Disquette : 195 F  
Les 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.

**88 - FIGHTING WARRIOR** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide. Il faut pénétrer dans la pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

**89 - FLIGHT PATH 737** Cassettes : 139 F Disquette : 195 F  
Simulateur de vol de Boeing 737. Vous devez faire décoller votre avion, lui faire franchir une montagne puis atterrir. 6 niveaux de difficulté. Un logiciel bien fait pour apprendre à piloter.

**90 - FOOT** Cassettes : 160 F Disquette : 260 F  
Jeu de simulation au 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 du ballon rond.

**91 - FORCE 4** Cassettes : 125 F Disquette : 195 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.

**92 - FORMULA 1 SIMULATEUR** Cassettes : 89 F  
Simulateur de Formule 1. Ce simulateur n'est pas du pilotage mais de la réflexion. Vous devez vous battre contre les champions de Formule 1 sur les différents circuits du championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost ?

**93 - FORTH** Cassettes : 390 F  
Le Forth, c'est ce langage révolutionnaire que vous pouvez utiliser grâce à ce logiciel. Il comprend un assembleur, un éditeur ainsi que des extensions de langage. Il est fourni avec un manuel anglais.

**94 - LA FRANCE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 curs d'eau.

**95 - FRUITY FRANK** Cassettes : 110 F Disquette : 195 F  
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire la fraise et les monstres qui pullulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

**96 - FU KUNG A LAS VEGAS** Cassettes : 149 F  
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de LAS VEGAS. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

**97 - GATE CRASHER** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Vous devez diriger des barils dans un labyrinthe et les faire arriver dans 9 cases en bas de l'écran. 8 niveaux possibles et beaucoup d'adresse pour réussir.

**98 - LE GÉOGRAPHE** Cassettes : 149 F Disquette : 195 F  
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen pour apprendre la géographie du monde. Ce logiciel est fait par AMSOFT. Rapport qualité/prix imbattable.

**99 - GESTION BANCAIRE** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer votre banque, CCP et Carte Bleue. On trouve intégrée une calculatrice autonome et un mode de gestion familiale.

**100 - GESTION DE FICHIERS** Cassettes : 190 F Disquette : 245 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 200 fiches avec 20 rubriques par fiche, recherche multi critères, édition, duplication, fenêtres de texte. Ce logiciel n'est toutefois pas adapté à un usage pro du fait de sa faiblesse en fiche.

**101 - GESTION FAMILIALE** Cassettes : 170 F Disquette : 220 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale financière et bancaire. Muni d'un tableau performant, il est très rapide d'exécution.

**102 - GESTION D'ENTREPRISE** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, ventes, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

**103 - GESTION DE STOCK** Cassettes : 195 F Disquette : 240 F  
Logiciel fait par CORE. Permet de gérer jusqu'à 600 références. On peut y inscrire le prix d'achat, le prix de vente et la TVA. Il peut être sauvegardé sur cassette. Utile à une petite entreprise.

**104 - GHOSTBUSTERS** Cassettes : 129 F  
Tiré du célèbre film "Ghostbusters", on retrouve les différentes scènes du film. L'animation et la musique sont remarquables. Ce logiciel a connu un succès considérable sur Commodore.

**105 - THE GOONIES** Cassettes : 149 F  
Tiré du film de Spielberg, The Goonies est un jeu d'arcades et d'aventures particulièrement réussi. Nombreux pièges à déjouer mais quelle réussite au bout de tant d'efforts.

**106 - GRAPHTRIC** Cassettes : 149 F  
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

**107 - GRAPHOLOGIE** Cassettes : 169 F Disquette : 220 F  
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scribeur. Ce logiciel a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

**108 - GUTTER** Cassettes : 159 F Disquette : 240 F  
Excellent jeu d'arcades. Il consiste en un boulet lancé dans une travée. Celui-ci rencontre divers obstacles amis. Tels que des rois, des reines ou des jockers et de obstacles ennemis tels que le bourreau. Très original.

**109 - HACKER** Cassettes : 149 F  
Jeu de réflexion. Il est tard, vous avez travaillé sur votre ordinateur et vous faites une faute de frappe. Il apparaît "Logon Please"... Que devez-vous faire alors ?

**110 - HARD HAT MACK** Cassettes : 159 F  
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures advennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

**111 - HIGHWAY ENCOUNTER** Cassettes : 159 F  
Jeu d'action très rapide. Les aliens ont envahi la terre. Il faut se défendre à tout prix. Dans le genre de Defend or Die.

**112 - HISTOQUIZZ** Cassettes : 169 F Disquette : 220 F  
Logiciel éducatif d'histoire. testez vos connaissances en famille. Il peut se jouer à 4 joueurs. Vous pouvez également créer vos propres questionnaires sur le cinéma, la géographie ou sur l'histoire. Il suffit de choisir cette option.

**113 - HMS COBRA** Cassettes : 140 F Disquette : 195 F  
Wargame et jeu d'aventure. Vous commandez un convoi naval britannique en route pour la Normandie. Le HMS Cobra est une superbe cuirassée. Vous devez déjouer les pièges des navires et des sous-marins allemands. Jeu passionnant.

**114 - TAE HOBBIT** Cassettes : 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 ce logiciel.

**115 - HOLLYWOOD PALACE** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation économique. Il faut ouvrir une salle de cinéma, mais il y a de la concurrence. Ensuite, il faut choisir le nombre de séances, la programmation des films, leur genre, etc... Un bilan annuel est dressé...

# IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

A mesure que les ordinateurs personnels à usage familial ou de petites entreprises deviennent des éléments indispensables de la vie moderne, il se crée une demande toujours plus grande pour des imprimantes compactes, légères, de haute qualité mais de prix raisonnable. L'imprimante CENTRONICS GLP 3101 a justement été conçue pour fonctionner avec des ordinateurs personnels. Elle offre des caractéristiques que l'on ne trouve pas toujours sur les autres imprimantes de même ordre de prix, telles qu'une tête d'impression à matrice de 9 aiguilles, de très petite taille et garantie pour une longue durée de vie, impression à recherche logique bidirectionnelle pour textes et unidirectionnelle pour graphiques, à 50 caractères par seconde et un fonctionnement plus silencieux. Elle présente également un choix recherché de différents types de caractères tels que ASCII 96, caractères graphiques et caractères internationaux. Elle imprime le papier feuille à feuille, mais peut aussi imprimer le papier à pliage paravert et le papier en rouleau, grâce à son dispositif d'alimentation automatique en option. Pour plus de maniabilité, son panneau de commande avec touches de mise en marche et d'arrêt (ON/OFF), de connection (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'er-

reur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, le CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras ; unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecques ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres ; 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas d'interligne de 1/6", 4 lignes/s en continu (FF) - Caractères par ligne : normal, 80 car/ligne (10 cpi) ; élargis, 40 car/ligne (5 cpi) ; condensés, 132 car/ligne (17 cpi) ; condensés élargis, 66 car/ligne (8.5 cpi) - Mode alimentation papier : par friction ; par picots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 201,8 mm ; Lettre 216 mm ; Pliage paravert (option) 101,6 mm à 254 mm ; Rouleau (option) 210,8 mm ou 216 mm - Ruban : largeur 8 mm ; longueur 10 m ; type : en tissu, continu ou cas-



sette, couleur, noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117, 220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.

**1995F**

# JEUX ET LOGICIELS POUR AMSTRAD

**GENERAL** présente le plus important rayon de logiciels AMSTRAD en France. Venez et vous serez édifié, ou si vous habitez la province, remplissez un bon de commande.

Tous nos logiciels sont garantis. En cas de défectuosité, nous effectuons l'échange pur et simple, dans la période d'un mois après l'achat.

Pour l'achat de 12 logiciels, le treizième est CADEAU. Offre valable 1 an. Gardez vos factures.

Notre connaissance dans le domaine des jeux et utilitaires est assez vaste. N'hésitez pas à nous contacter pour information.

Nous nous efforçons de vendre au meilleur prix. Si vous trouvez moins cher ailleurs, faites-le nous savoir immédiatement. Nous nous alignons toujours sur le prix le plus bas.

**1 - 1815** Casette : 159 F Disquette : 239 F  
Wargame français, très élaboré, est 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.

**2 - BOXING** Casette : 139 F Disquette : 195 F  
Jeux de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

**3 - 3D-FIGHT** Casette : 160 F Disquette : 260 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 jeu très classique.

**4 - 3D GRAND PRIX** Casette : 149 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 sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

**5 - ABSURDITY** Casette : 159 F Disquette : 230 F  
Le sida. Cobra, toujours à la mode, Cassetfait soigner un ami atteint de cette maladie. Vous êtes réduit à l'état microscopique et vous devez pénétrer dans son corps, puis dans un ordinateur assez fascinant, pour les amateurs d'insolite.

**6 - UNE AFFAIRE EN OR** Casette : 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.

**7 - AIRWOLF** Casette : 99 F Disquette : 150 F  
Vous pilotez un super hélicoptère. Le bruitage, le graphisme et l'animation sont surprenants. Ce logiciel reprend l'histoire d'une série Tv très populaire outre-manche.

**8 - ALIEN 8** Casette : 149 F Disquette : 220 F  
Pour ceux qui ont vu le film ALIEN. Vous vous identifiez à un robot dans le vaisseau spatial qui va connaître diverses mésaventures. Superbe graphisme et bonne animation.

**9 - ALIEN RELIEF** Casette : 180 F  
Ce jeu est fourni avec lunettes stéréoscopiques. C'est une bataille de l'espace en relief dont l'effet est grandiose.

**10 - AMELIE MINOIT** Casette : 159 F Disquette : 240 F  
Amélie, 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.

**11 - AMSTRAD DAMES** Casette : 139 F Disquette : 220 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 très confirmé pour gagner.

**12 - AMSTRAD PAINT** Casette : 159 F  
Logiciel de dessin, vous pouvez tracer des figures géométriques, des cercles et vous êtes muni d'une importante palette de couleur. Logiciel facile à utiliser par les débutants.

**13 - AMSTRAL** Casette : 129 F  
Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance et votre ordinateur vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis, puis vous donne l'interprétation de votre thème. Très bien fait, pour ceux qui ont une imprimante.

**14 - ANDROID 2** Casette : 149 F  
Bataille du futur, où vous devez combattre les androïdes qui vous empêchent de regagner votre vaisseau spatial posé sur la planète des androïdes. Bon graphisme et animation réussie. Un classique du genre.

**15 - AQUAD** Casette : 129 F  
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PAC MAN sous-marin où vous êtes un poisson qui avale du plancton et doit se défendre contre des ennemis de toutes sortes. Le dessin du labyrinthe se modifie constamment. Très bien fait.

**16 - ANIMAL, VEGETAL, MINERAL** Casette : 99 F  
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprends à reconnaître les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

**17 - L'ARDOISE MAGIQUE** Casette : 99 F  
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprends à dessiner les lettres et les chiffres à l'aide d'un crayon magique, en l'occurrence le joystick ou le clavier.

**18 - ARGO NAVIS** Casette : 149 F  
Un super jeu d'arcade où vous devez pénétrer dans un vaisseau spatial, le détruire et fuir avec de nombreux ennemis à vos trousses. Succès garanti pour les amateurs du genre.

**19 - ATLANTIS** Casette : 169 F Disquette : 220 F  
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

**20 - ATTRAPE MOTS** Casette : 139 F  
Logiciel éducatif qui est un genre de mots croisés. Vous devez trouver le mot en fonction des indications qui vous sont données. 3 niveaux de difficulté, de 7 à 12 ans.

**21 - 3D MEGACODE** Casette : 169 F Disquette : 240 F  
Utilitaire de Basic tendu comprenant l'instruction principale Cass, instruction cassettes, Aide, instruction d'aide à la programmation, 3D, instruction graphique en relief, Graph pour le dessin, Hor pour l'heure, et Diverse pour copie et bruit...

**22 - AMLETTRES** Casette : 149 F

**23 - AMS ASM** Casette : 290 F Disquette : 350 F  
L'éditeur micro assembleur le plus vendu. Il vous permet comme tout assembleur de transformer vos programmes machines en codes objets compréhensibles par l'AMSTRAD.

**24 - AMSWORD** Casette : 245 F  
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet et devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

**25 - AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR** Casette : 195 F Disquette : 295 F  
Ce logiciel est fourni avec un livre très complet. Sur ce livre, vous apprenez la programmation du Z80, du Dr WATSON et le logiciel comprend les étiquettes, les directives d'assemblage, le chargement et la copie.

**26 - BALLE DE MATCH** Casette : 169 F  
Jeu de simulation sportive du tennis en 3D. Vous pouvez jouer contre un adversaire ou contre la machine. 3 niveaux de difficulté. Vous pouvez régler la force et la direction de la balle. Très bien fait.

**27 - BANK** Casette : 149 F Disquette : 220 F  
Logiciel utilitaire de gestion bancaire. Il vous permet de débiter et de créditer automatiquement vos comptes et il tient la balance. Vous pouvez visualiser vos opérations sur imprimante. Utile pour les commerçants.

**28 - LA BATAILLE D'ANGLETERRE** Casette : 149 F  
Jeu de simulation de type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

**29 - BATTLE FOR MIDWAY** Casette : 159 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.

**30 - BEACH HEAD** Casette : 149 F Disquette : 195 F  
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une île et vous attaquez la forteresse de Kühn-Lin. Terrifiant.

**31 - BIORYTHMES** Casette : 149 F Disquette : 240 F  
Logiciel qui calcule vos courbes de biorythmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre, qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaître à l'avance vos courbes. Très utile.

**32 - BOUNTY BOB STRIKES BACK** Casette : 149 F  
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attaquée par Yukon et ses mutans qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutans.

**34 - BRUCE LEE** Casette : 169 F Disquette : 229 F  
Jeu d'aventure très connu sur Commodore et enfin adapté à AMSTRAD. Vous devenez le maître des arts martiaux. Bruce Lee et vous pénétrez dans la forteresse du méchant Wizard. Si vous le tuez, vous devenez invincible et immortel.

**35 - BUDGET FAMILIAL** Casette : 195 F Disquette : 275 F  
Ce logiciel utilitaire est destiné à la famille. Il vous permettra de tenir un livre des écritures, avec vos rentrées et vos sorties d'argent ainsi qu'un journal de banque. Les écritures sont conservées et peuvent être mensualisées ou annualisées.

**36 - BUGS BUSTER** Casette : 149 F  
Jeu insolite qui consiste à détruire les Bugs qui grignotent vos programmes et leur musique. Vous pénétrez dans le circuit imprimé de l'Amstrad et vous vous dépêchez afin de sauver votre programme.

**37 - CALC DISK** Casette : 169 F Disquette : 220 F  
Feuille de calcul du type Tableur comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

**38 - CAMELEMATHS** Casette : 149 F Disquette : 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.

**39 - CAMELEMOTS** Casette : 149 F Disquette : 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.

**40 - GRAPHMAX** Disquette : 295 F  
Logiciel de création graphique de type professionnel. Il permet de dessiner, de faire des perspectives et de colorier de objets dessinés. Bien fait, il est fourni avec une documentation complète et des calques.

**41 - CARA** Casette : 149 F  
Logiciel éducatif pour apprendre le calcul aux enfants du cours élémentaire à la sixième. 9 niveaux de difficulté en fonction du nombre de calculs, du temps de calcul et d'un nombre de chiffres.

**42 - CHALLENGER** Casette : 160 F Disquette : 220 F  
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu des concepts de l'intelligence artificielle.

**43 - CHEOPS** Casette : 149 F  
Jeu d'aventure dans les pyramides. Vous devez faire fortune et sortir du labyrinthe de 300 pièces. Pour cela, vous devez déchiffrer les hiéroglyphes et trouvez les passages secrets.

**44 - CHILLER** Casette : 89 F  
Jeu d'aventure dans la nuit. Votre fiancée est prisonnière dans une maison hantée. Vous devez la délivrer mais dans la nuit, votre voiture s'arrête. Frissons garantis.

**45 - CHIROLOGIE** Casette : 169 F  
Jeu d'étude des signes de la main. Une fois mesurées vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

**46 - COBRA** Casette : 129 F  
C'est le jeu d'arcade par excellence. C'est un serpent dont la queue s'allonge indéfiniment. Vous pouvez y jouer au joystick ou au clavier.

**47 - COBRA PINBALL** Casette : 140 F Disquette : 230 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.

**48 - CODE DE LA ROUTE** Casette : 149 F Disquette : 195 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.

**49 - CODENAME MAT** Casette : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu d'aventure graphique très connu. Sans doute avec le jeu d'échec le logiciel le plus vendu pour AMSTRAD. Vous êtes dans un vaisseau spatial et vous voyagez dans la galaxie. 50 tableaux.

**50 - COLORIC** Casette : 139 F  
Jeu d'arcade qui consiste à aapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

**51 - COMBAT LINX** Casette : 149 F  
Magnifique simulateur d'hélicoptère établi avec le concours de Westland. Tir au canon, à la mitrailleuse, atterrissage, décollage, suivi du relief en 3 dimensions, carte de la baïlle. Un modèle du genre.

**52 - COMPILATEUR INTEGRAL** Casette : 180 F Disquette : 240 F  
Ce compilateur Basic permet de corriger une instruction sans interrompre la compilation. C'est le premier programme pour AMSTRAD pouvant compiler un basic standard sans nécessiter un langage spécifique.

**53 - COMPILATION** Casette : 149 F Disquette : 195 F  
Jet Set Willy, Final Frontier, Manic Miner, Binky et Karl Treasure sur la même disquette. Rien que d'excellents logiciels pour un prix particulièrement compétitif.

**54 - COURSE A LA BOUSSOLE** Casette : 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.

**55 - COURT CENTRAL** Casette : 99 F Disquette : 150 F  
Jeu de tennis conforme aux réglementations de la Fédération Internationale de Tennis. Plusieurs niveaux de difficulté, permet de jouer contre un adversaire, contre la machine ou de laisser la machine jouer seule contre un adversaire géré également par la machine.

**56 - CP GRAPH** Casette : 150 F Disquette : 245 F  
Logiciel graphique qui 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.

**57 - CPC TURBO** Casette : 185 F  
Logiciel pour animer votre écran qui permet les scrollings, l'écriture dilatée, le tracé de cercles, le remplissage des volumes et les trucages de l'écran. Très utile pour les programmeurs.

**58 - CLUB BERT** Casette : 99 F  
Logiciel de type Pacman en relief. Il consiste à accumuler des cubes aux couleurs identiques. Ce logiciel nécessite de l'adresse et de la rapidité. Pour les amateurs du genre.

**59 - CYRUS II** Casette : 149 F Disquette : 195 F  
Fabuleux jeu d'échecs 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.

**60 - DACTYLOGRAPHIE PITMAN** Casette : 149 F  
La méthode Pitman vous apprend la dactylographie. Elle s'adresse aussi bien aux débutants qu'à ceux qui ont besoin d'un peu d'entraînement. La meilleure méthode pour apprendre vite et bien.

**61 - DAMS** Casette : 295 F Disquette : 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.

**62 - DAMBUSTER** Casette : 149 F  
Jeu de simulation de pilotage et combat aérien. Vous pilotez un bombardier Lancaster et vous vous dirigez sur l'Allemagne. Excellent graphisme et animation.

**63 - DAO** Casette : 130 F  
Dessin assisté par ordinateur. Ce logiciel génère des fonctions graphiques qui vous permettent de dessiner sur votre écran. Vous sauvegardez ensuite les dessins que vous pourrez réintroduire dans vos programmes.

**64 - DARK STAR** Casette : 149 F  
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de Cord Evil. Vous devez libérer les planètes.

**65 - DATAFILE II F** Disquette : 295 F  
Gestion de fichier et base de données. Ce logiciel est conçu pour fonctionner avec un maximum de facilité. Les dimensions du fichier sont variables et l'on peut établir 930 fiches maximum avec 30 caractères par fiche.

**66 - DATAMAT** Disquette : 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.

**67 - DEFENDOR DIE** Casette : 120 F  
Le grand classique des batailles de l'espace. Les humanoïdes sont attaqués par leurs ennemis venus de toute part. Il faut les défendre. Jeu rapide et excellente animation.

**68 - THE DEVIL CROWN** Casette : 139 F Disquette : 195 F  
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous n'aurez pas d'oxygène.

**69 - DEVPACK ASSEMBLER** Casette : 295 F  
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

**70 - LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE** Casette : 169 F Disquette : 260 F  
Jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enlever, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

**71 - EDUCATIVE I** Casette : 160 F Disquette : 220 F  
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

**72 - EDUCATIVE II** Casette : 160 F Disquette : 220 F  
Regroupe les éducatifs MATHASARD, HISTO-QUIZZ et ORTHOREPERE.

**73 - JEUX AMSTRAD** Casette : 160 F Disquette : 220 F  
Ce logiciel regroupe 4 jeux pour Amstrad : FORCE 4, MISSION DETECTOR, STRESS et COBRA.

**74 - DON JUAN** Casette : 159 F  
Jeu de stratégie amoureux très réussi. Vous devez charmer un jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

**75 - DOSSIER G** Casette : 159 F  
Vous connaissez Greenpeace. Qui a commis l'attenta ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

# MODEM DIGITELEC DTL 2000

## UTILISATION

Le DTL 2000 est un véritable système de communications qui vous permettra non seulement d'échanger des données et des programmes avec un autre micro-ordinateur et de vous raccorder à l'un des nombreux réseaux de services télé-informatiques, mais aussi d'utiliser votre ligne téléphonique en association avec votre ordinateur à des fins domestiques telles que la télécopie par téléphone ou la messagerie électronique privée.

Mais, voyons tout de suite plus en détail quels sont les éléments constitutifs de votre DTL 2000.

A l'avant, sept voyants lumineux vous renseigneront en permanence sur le déroulement de vos communications :

- MARCHE indique que le modem est sous tension.
- CONNEXION indique qu'il est en ligne.
- PRET A EMETTRE signifie que la porteur d'émission est modulée par le DTL 2000. S'il y a en même temps connexion, la porteur est effectivement émise sur la ligne.
- DETECTION indique que l'on reçoit la porteur d'un autre modem.
- RECEPTION et EMISSION visualisent les données transmises dans les deux sens.
- TEST, enfin, est un voyant dont la signification varie suivant la carte utilisée. Dans le cas de la carte DTL V 23 ou de la carte DTL PLUS, il indique que l'on est en mode V 23 symétrique (nous verrons bientôt ce que cela signifie).

A l'arrière du DTL 2000, vous pouvez voir la prise d'alimentation, la prise téléphonique et le câble en nappe permettant le raccordement direct à votre ordinateur.

A l'intérieur, votre modem se compose d'un circuit "fond de panier" sur lequel s'enfichent deux cartes-filles. La carte raccordée au câble en nappe est la carte d'interface avec votre AMSTRAD. L'autre carte est la carte modem qui réalise les fonctions de modulation et de démodulation des données.

Si vous changez d'ordinateur, nul besoin de changer de modem, il suffit de remplacer la carte d'interface qui est disponible séparément.

**Attention :** Avant d'ouvrir votre modem pour introduire ou changer une carte, prenez toujours soin de brancher la prise secteur.

Vous vous demandez peut-être comment se fait-il qu'il n'y ait aucun poussoir, aucun interrupteur vous permettant d'agir sur le DTL 2000, contrairement à certains autres modems. Cela vient du fait que, raccordé directement aux bus de votre ordinateur, le DTL 2000 peut entretenir un dialogue beaucoup plus riche avec votre ordinateur que s'il lui était raccordé par une liaison de type



RS 232C ou V 24. Tous les paramètres de communication (vitesse de transmission, mode de transmission, format des caractères, etc.) peuvent ainsi être adressés au modem par l'ordinateur lui-même et donc, de façon entièrement automatique, si l'on utilise un programme, ce qui est bien plus élégant et pratique qu'une intervention manuelle.

Maintenant passons aux actes ! Branchez tout d'abord la prise téléphonique de votre DTL 2000 en lieu et place de la prise de votre combiné. rebranchez ensuite cette dernière à l'arrière de la prise du modem.

Enfichez ensuite le connecteur situé au bout du câble en nappe dans la prise d'extension (marquée EXPANSION) qui est à l'arrière de votre AMSTRAD (le câble en nappe doit être dirigé vers le haut).

Il ne vous reste plus qu'à brancher la prise d'alimentation sur le secteur (220 V uniquement) et à mettre votre AMSTRAD sous tension.

Le voyant MARCHE s'est allumé, vous êtes prêt à communiquer. (N.B. Ne jamais enficher ou enlever le connecteur du modem sans avoir préalablement mis le modem et l'ordinateur hors tension).

Il est fourni une cassette contenant un logiciel de communication vous permettant d'utiliser immédiatement votre DTL 2000, ce que soit pour l'accès à un serveur de type TELETEL ou pour l'accès au réseau TRANSPAC (DTL PLUS uniquement). Vous pouvez, bien entendu, créer des logiciels personnalisés, tels qu'un service de messagerie entre amis par exemple, il vous faudra lire pour cela la brochure jointe "Programmation de la carte modem en association avec l'interface AMSTRAD qui vous dévoilera tous les secrets du DTL 2000 (quelques notions de programmation en Basic et en Assembleur vous seront nécessaires).

Voyons maintenant comment accéder à un serveur de type TELETEL ou au réseau TRANSPAC (DTL PLUS uniquement). Il vous faut tout d'abord charger le programme présent sur la face 1 de la cassette. Ce chargement effectué, il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions données par le programme. Vous pouvez appeler soit un des numéros que vous propose le programme, soit le numéro d'un serveur que vous connaissez.

**APPEL d'un serveur TELETEL (V23)**  
Les touches spéciales du Minitel ont été simulées par transcodage du clavier de l'AMSTRAD. Ainsi : ENTER signifie ENVOI - DEL signifie CORRECTION - ↵ signifie RETOUR - ⏪ signifie SUITE - ⏩ signifie SOMMAIRE - ⏮ signifie REPETITION - TAB signifie GUIDE - CLR signifie ANNULATION - COPY signifie CONNEXION/FIN - FIN DE COMMUNICATION : appuyer sur CTRL.

Si vous n'êtes pas familiarisé avec le système MINITEL, nous vous conseillons d'appeler l'annuaire électronique et de taper SOMMAIRE. Vous trouverez ainsi un petit guide d'utilisation du MINITEL. Vous pouvez également appeler le point d'accès TELETEL (36.14.91.66) et taper AST, suivi d'ENVOI. Vous accéderez alors à l'annuaire des services, comprenant également un guide d'utilisation.

**APPEL du réseau TRANSPAC (V 21 - carte DTL PLUS uniquement)**  
Vous disposez dans ce mode d'un véritable terminal. Dès l'apparition de la bannière "TRANSPAC XXX", tapez le numéro Transpac du centre de calcul auquel vous désirez vous raccorder, si le numéro est valide et le serveur disponible, le message COM apparaît. Vous êtes alors en communication. Pour couper la communication, tapez CTRL-P, puis LIB (ENTER). Vous pouvez alors taper le numéro d'un autre serveur ou terminer la liaison en pressant CTRL-D.

TARIF GENERAL  
pour DTL 2000 V 23

**1490<sup>F</sup>**

TARIF GENERAL  
pour DTL 2000 PLUS  
(MODULATION V 21 et V 23)

**1990<sup>F</sup>**

## DESCRIPTION DES NORMES V 21 et V 23

Cette partie de la notice contient toutes les informations dont vous avez besoin pour réaliser vos programmes de communication en utilisant la carte DTL V23 ou la carte DTL PLUS. La carte DTL V 23 peut fonctionner suivant la modulation V 23. La carte DTL PLUS peut fonctionner suivant les deux types de modulation V 21 et V 23. V 21 et V 23 sont des appellations du CCITT désignant des types de modulation de données, fixant en particulier les fréquences sur lesquelles sont transmises ces données et également les débits d'information utilisables.

**LA MODULATION V 21 (DTL PLUS uniquement).**  
En V 21 les données sont transmises à 300 bauds (bits par seconde) en Full-Duplex ce qui signifie que l'on peut émettre et recevoir simultanément. Physiquement, une bande de fréquence n° 1 va être allouée pour l'émission de l'interlocuteur A et la réception de l'interlocuteur B et une bande de fréquences n° 2, tout à fait distincte, va être allouée pour l'émission de B et la réception de A.

**LA MODULATION V 23.**  
Dans son principe, la modulation V 23 n'est pas fondamentalement différente de la V 21. Les différences résident dans les bandes de fréquences attribuées à chaque mode en émission et en réception et surtout dans les débits d'information utilisés. Il existe enfin en V 23 la possibilité de communiquer en Half-Duplex à 1200 Bauds.

**DIMENSIONS :**  
Lecteur de cassettes :  
Taille : 75(H) x 105(W) x 280(D) mm  
Poids : 1,6 kg  
Voltage : 240V AC 50 Hz.  
**Interface :**  
Taille : 75(H) x 165(W) x 35(D) mm  
Poids : 0,2 kg.

mandés placé pour plus de sécurité sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FDI) afin de doubler la capacité de la disquette et de simplifier la copie des fiches et l'exécution de disques de sécurité. Un deuxième interface n'est pas nécessaire.



marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'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 DDI-1 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 DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des com-

**AMSTRAD DDI**  
avec son alimentation  
et son interface

**1995<sup>F</sup>**

A crédit (CETELEM)  
399<sup>F</sup> ou comptant  
+ 6 mensualités de 289,30<sup>F</sup>  
avec assurance

Coût total du crédit avec assurance : 135,80<sup>F</sup>  
TEG 24,35 %

**AMSTRAD FD2**  
2<sup>e</sup> unité sans  
interface contrôleur

**1590<sup>F</sup>**

Tout utilisateur du CPC 464 digne de ce titre comprend parfaitement pourquoi les lecteurs de disquettes s'imposent de plus en plus sur le

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

**117 - L'HORLOGER 2** Casette : **99 F**  
Suite de l'Horloger 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

**118 - HOUSE OF USHER** Casette : **149 F**  
Jeu d'aventure graphique. Après un grand voyage, vous arrivez dans la maison de Usher, célèbre demeure où ont vécu des générations de dingues. A vous de déjouer les pièges. Excellente animation.

**119 - HUNCHBACK** Casette : **149 F**  
Logiciel de jeu d'arcade. Quasimodo doit sauver Esmeralda de griffes de Sesennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

**120 - HUNCHBACK 2** Casette : **149 F**  
La suite de Hunchback. Quasimodo doit parvenir au sommet du clocher pour carillonner. Dans la même veine que le précédent. Succès garanti en famille.

**121 - HUNTER KILLER** Casette : **99 F** Disquette : **150 F**  
Simulateur de sous-marin avec le tableau de bord d'un sous-marin. Tir à la torpille contre un vaisseau ennemi. Jeu difficile qui plaira aux fans de simulation. Mais le tir à la torpille est vraiment difficile.

**122 - HYPERSPACE** Casette : **140 F** Disquette : **220 F**  
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4<sup>e</sup> dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très dérivé. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

**123 - HYPERSPORTS** Casette : **149 F**  
Excellente simulation de 6 sports : natation, tir au pigeon, cheval d'arçon, tir à l'arc, triple saut et haltérophilie. Bonne animation, gare aux joysticks fragiles.

**124 - INFERNAL RUNNER** Casette : **160 F** Disquette : **240 F**  
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bain d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

**125 - INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> PAS** Casette : **245 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 cassettes.

**126 - JET BOOT JACK** Casette : **139 F**  
Jeu d'arcade très rapide. Vous évoluez à toute vitesse dans une usine de disques. Vous devez ramasser les notes de musique et éliminer vos ennemis tout en trouvant du carburant pour vos bottes magiques.

**127 - JET SET WILLY** Casette : **139 F**  
Best-seller sur AMSTRAD, ce jeu d'action voit Willy le Mineur dans sa maison. Il a fait une grande fête et il doit ramasser tous les verres avant d'aller dormir. Excellente animation.

**129 - JEWELS OF BABYLON**  
Jeu d'aventure, très connu. Le but est de retrouver le trésor de Babylone. Plus de 100 voies différentes. Beaucoup de pièges sur le chemin de la découverte. Les déjouer et c'est la fortune et la gloire.

**130 - JUMPJET** Casette : **159 F** Disquette : **195 F**  
Simulateur de pilotage de Harrier, Jumpjet est d'une qualité graphique bien meilleure que Fighter Pilot. Par contre, ce que l'on gagne en réalisme, on le perd en précision technique. Logiciel facile et très agréable.

**131 - KIM** Casette : **139 F**  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure donnée apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

**132 - KNIGHT LORE** Casette : **149 F**  
Jeu d'aventure graphique. Vous explorez la nuit le château de Knightlore. Vous êtes transformé en lou-garou. Si vous voulez échapper à ce maléfice, il vous faut absolument retrouver le sorcier.

**133 - KONG STRIKES BACK** Casette : **139 F**  
Encore une histoire du fameux King Kong. Vous voulez sauver votre danseuse favorite, malheureusement les voitures vous empêchent de l'atteindre. Vous avez heureusement quelques bombes mais le temps presse...

**134 - KRISTAL** Casette : **149 F** Disquette : **195 F**  
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

**135 - LETTRES MAGIQUES** Casette : **99 F**  
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

**136 - LOGO** Casette : **295 F**  
Logiciel éducatif. Ce Logo est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie d'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

**137 - LOGO FRANÇAIS** Casette : **180 F**  
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du Dr Logo de la disquette AMSTRAD.

**138 - LORDS OF THE MIDNIGHT** Casette : **149 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.

**139 - LOTO** Casette : **139 F**  
Logiciel mathématique qui reprend les analyses statistiques sur les 10 années du loto national, ce qui vous permet d'éliminer les grilles à faible probabilité. Ce logiciel évolue avec les nouveaux tirages. A vous la fortune.

**140 - MACAMDAM BUMPER** Casette : **159 F** Disquette : **225 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.

**141 - MACHINE CODE TUTOR** Casette : **245 F**  
Deux cassettes pour s'initier au langage machine de l'AMSTRAD. 35 leçons avec leurs exercices d'application, un simulateur explicatif. Toutes les instructions du processeur Z80. Un problème : le manuel est en anglais.

**142 - MAGIC PAINTER** Casette : **149 F**  
Utilitaire, en français, de dessin. Il permet des sauvegardes sous une forme ultra compacte. Indispensable pour écrire des jeux d'aventure. Un dernier point, une page écran de 16Ko peut être compactée à moins d'un Ko.

**143 - MANAGER** Casette : **159 F** Disquette : **225 F**  
Logiciel de simulation économique. Vous agissez 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.

**144 - MANIC MINER** Casette : **139 F**  
Jeux d'arcade avec Willy le Mineur. Vous êtes dans une civilisation disparue. Seuls survivent des robots et des êtres bizarres. Vous devez trouver de l'or et des pierres précieuses. Logiciel très connu, excellente animation.

**145 - MARSPORT** Casette : **139 F**  
Jeu d'aventure. Vous devez protéger la terre contre l'attaque des martiens. Ceux-ci vont tenter de s'emparer de la terre. Le graphisme est d'un très bon niveau.

**146 - MASTERFILE** Casette : **245 F** Disquette : **290 F**  
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherche multi critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

**147 - MASTER OF THE LAMPS** Casette : **149 F**  
Jeu d'aventure graphique, Masters of the lamps est un des grands classiques des jeux micro. Un prince cherche à reconquérir le trône ayant autrefois appartenu à son père, mais il doit subir des épreuves pour redevenir Roi, épreuves tant physiques que psychiques.

**148 - MATCH DAY** Casette : **149 F**  
Jeu de simulation sportive de football. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3 dimensions. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

**149 - MATHASARD** Casette : **149 F**  
Logiciel éducatif pour développer le calcul mental. Des jeux sont proposés, avec différents niveaux de difficulté. Mathasard convient aussi bien aux enfants à partir de 7 ans qu'aux plus âgés qui souhaitent s'entretenir en calcul mental.

**150 - MEMORAM** Casette : **149 F**  
Logiciel éducatif pour se perfectionner en orthographe. Memoram vous fera faire 60 dictées que vous devrez essayer de mémoriser. Ce logiciel est valable pour les enfants à partir de 7 ans.

**151 - MEURTRE A GRANDE VITESSE** Casette : **180 F** Disquette : **240 F**  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. On vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettres manuscrites, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

**152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE** Casette : **180 F** Disquette : **240 F**  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux paquebot en route pour New York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects sont nombreux. A vous jouer. Passionnant.

**153 - MICROGOE** Casette : **149 F** Disquette : **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.

**154 - MICROGESTION** Casette : **159 F**  
Logiciel de budget familial. Il permet de tenir vos comptes bancaires, de calculer vos recettes et vos dépenses, de tenir un fichier des différentes opérations effectuées. Ce logiciel est compatible sur la plupart des imprimantes.

**155 - MICROSCRABBLE** Casette : **159 F**  
Logiciel du jeu de scrabble en français. Il vous permet de jouer en famille, jusqu'à 4 joueurs. Prés de 4000 mots de vocabulaire, vous pouvez également vous mesurer au micro, ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

**156 - MICROSCRIPT** Disquette : **245 F**  
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux verticaux ou horizontaux. Microscript est un bon logiciel pour les rapports financiers.

# GENERAL

## le temple d'Amstrad

**157 - MICROSPREAD** Disquette : **245 F**  
Logiciel tableur de chez AMSTRAD, très performant. Il présente de nombreuses caractéristiques arithmétiques complexes, une protection codée vous permet de sauvegarder les informations confidentielles.

**158 - MICROSAPIENS** Cassettes : **149 F**  
Logiciel de jeu type "Des Chiffes et des Lettres". A l'aide de lettres de l'alphabet, il s'agit de composer des mots. Ce logiciel est facile d'utilisation car il est possible de régler le niveau de difficulté.

**160 - MILLE BORNES** Cassettes : **149 F F**  
Logiciel du célèbre jeu de société 1000 Bornes. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours, tels que la crevasse ou la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

**161 - LE MILLIONNAIRE** Cass. : **169 F** Disquet. : **240 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.

**162 - MISSION DELTA** Cassettes : **169 F** Disquette : **240 F**  
Jeu de simulation de pilotage, Mission Delta est aussi un jeu d'aventures graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

**163 - MISSION DETECTOR** Cassettes : **160 F** Disquette : **220 F**  
Jeu de réflexion et d'arcade pour 1 ou 2 joueurs. Vous êtes l'amiral de la Flotte Stellaire, votre mission est de protéger la Planète Zicra. Votre ennemi est muni d'écrans répulsifs. La victoire ou la mort.

**164 - LE MONDE** Cassettes : **149 F** Disquette : **195 F**  
Logiciel éducatif sur la géographie du monde. Vous y apprenez à l'aide d'un jeu fort distrayant les différents drapeaux, capitales, monnaies, langues, superficie, etc. (89 pages écrans).

**165 - MONOPOLIC** Cassettes : **149 F**  
Logiciel du célèbre jeu de Monopoly. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. Monopolic est le jeu familial par excellence. D'heureux moments en perspective.

**166 - MOON BUGGY** Cassettes : **139 F**  
Jeu d'arcade. Vous pilotez une jeep de l'espace sur la Lune. Beaucoup de failles et un relief accidenté constituent des obstacles. 5 tableaux différents. Un classique du genre.

**167 - MONTSEGUR** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'aventures en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible Château de Montségur. Excellente animation.

**168 - Mr. FREEZE** Cassettes : **59 F**  
Jeu d'Arcade. vous êtes enfermé dans un frigo avec pour arme un lance-flammes. Des glaçons vous attaquent de toute part. Parviendrez-vous à les faire fondre tous?

**169 - MULTIGESTION** Cassettes : **195 F** Disquette : **245 F**  
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuel ou annuel. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

**170 - CP GRAPH** Cassettes : **195 F**  
Logiciel graphique qui transforme automatiquement les données chiffrées de Multigestion en graphiques sous forme d'échelles, de camemberts ou d'histogrammes en plusieurs couleurs.

**171 - Mr. WONG LOOPY LAUNDRY** Cassettes : **99 F**  
Jeu d'arcade classique. Mr. Wong la blanchisseuse est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive?

**172 - MUSICORE** Cassettes : **149 F** Disquette : **195 F**  
Logiciel musical. Transforme votre Amstrad en synthétiseur musical 2 voies. Il est possible alors de raccorder votre Amstrad à votre chaîne hi fi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

**173 - MUSIC MAESTRO** Cassettes : **149 F**  
Logiciel musical. Il comporte un éditeur et un compositeur musical complet. Accords, temps, percussion, volume, tonalité. Un petit manuel d'instruction est fourni, afin de vous permettre de devenir un grand maestro.

**174 - MYSTERE DU KIKEKANKOI** Cassettes : **169 F** Disquette : **260 F**  
Jeu d'aventures graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventures.

**175 - NIGHT BOOSTERS** Cassettes : **140 F** Disquette : **195 F**  
Jeu d'arcade très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

**176 - NIGHT SHADES** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'aventures graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

**177 - NOMBRES MAGIQUES** Cassettes : **99 F**  
Jeu éducatif de chez Amstrad. Réservé aux petits (3 à 5 ans). Il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

**178 - NOMBRES/DICO** Cassettes : **149 F**  
2 logiciels en un. Nombre, apprend à compter et à reconnaître les chiffres. Dico est un jeu éducatif familial fondé sur la recherche de mots en fonction d'informations données par l'ordinateur. 10 niveaux différents.

**179 - MONTERRAQUEOUS** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'aventures graphique assez complexe. Un ordinateur se sert des habitants d'une planète comme de pions sur un jeu d'échecs géant. La population se révolte et construit un robot qui va attaquer l'ordinateur.

**180 - ORPHEE** Disquette : **340 F**  
Le super jeu d'aventures graphique et texte en français. 330 K 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.

**181 - ORTHO REPERES** Cassettes : **145 F**  
Logiciel de mathématiques. Il permet aux élèves de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> de résoudre des problèmes de géométrie et d'algèbre dans un plan. Tracé de courbes, droites, calcul d'équations, impression de graphes, etc.

**182 - OTHELLO**  
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

**183 - LE PENDU** Cassettes : **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.

**184 - PLANETE BASE** Cassettes : **159 F** Disquette : **240 F**  
Jeu éducatif sur les numérotations et manipulations de base. Numéros, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges, mais sur sa planète il n'y en pas. Il faut alors aider Peppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>.

**185 - PLAY BOX** Cassettes : **160 F** Disquette : **195 F**  
Jeux de réflexion de 7 genres différents. Mission, Hold Up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant à jouer en famille.

**186 - PLURIEL/AMSTERIV** Cassettes : **149 F**  
Logiciel éducatif à partir de 7 ans. Pluriel vous permet d'acquérir les règles du pluriel en orthographe et Amsteriv vous permet d'acquérir les règles de terminaison sur 600 mots français.

**187 - POLE POSITION** Cassettes : **145 F**  
Jeu de simulation de course de Formule 1. Vous êtes dans une voiture de course et vous avez un parcours à effectuer dans un temps limité si vous ne voulez pas être disqualifié. Gare aux sorties de route!

**188 - PUNCHY** Cassettes : **99 F** Disquette : **150 F**  
Polichinelle à séquestrer sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

**189 - PYJAMARAMA** Cassettes : **139 F**  
Jeu d'Arcade. Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous réveiller. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style de Sorcery.

**190 - RAID OVER MOSCOU** Cassettes : **129 F** Disquette : **195 F**  
Le super jeu d'arcade très connu sur Commodore. Vous devez empêcher une attaque nucléaire en détruisant les bases de missiles soviétiques de Moscou. La lutte est terrible. Sauvez-vous l'Occident?

**191 - RALLY II** Cassettes : **160 F** Disquette : **260 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.

**192 - RED ARROWS** Cassettes : **139 F**  
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la célèbre patrouille de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

**193 - ROCK RAID** Cassettes : **139 F**  
Jeu d'arcade. Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les Aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire. Bonne animation.

**194 - THE ROCKY HORROR SHOW** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'aventure tiré du célèbre film. si vous voulez avoir peur, pénétrez dans les maisons hantées vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous bien servi. A ne pas jouer dans le noir.

**195 - ROLAND A LASCAUX** Cassettes : **99 F** Disquette : **150 F**  
Jeu d'arcade avec le célèbre Roland. Ce coup-ci, ce dernier est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

**196 - ROLAND AUX OUBLIETTES** Cassettes : **99 F** Disquette : **150 F**  
Jeu d'arcade. Roland est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies et de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

**197 - ROLAND IN TIME** Cassettes : **99 F** Disquette : **150 F**  
Roland n'a plus de carburant car Maestro, son ennemi, a capturé son énergie dans différentes zones de temps. Aidez-le à travers 57 tableaux différents à récupérer celle-ci.

**198 - ROLAND ON THE RUN** Cassettes : **99 F** Disquette : **150 F**  
Jeu d'arcade. Roland doit échapper à ses maîtres, mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

# GENERAL

## le temple d'Amstrad

**199 - SABRE WOLF** Cassettes : **149 F** Disquette : **195 F**  
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'amuette salvatrice. Y parviendra-t-il? Très amusant.

**200 - SCOUT STEPS OUT** Cassettes : **139 F**  
Jeu d'aventure graphique. Boldy, pour augmenter son quota de B.A. à nettoyer 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.

**201 - SIR LANCELOT** Cassettes : **129 F**  
Jeu d'arcade et de stratégie. Sir Lancelot explore les pièces d'un château et doit trouver un grand nombre d'objets et d'animaux. Des gardiens l'empêchent. Jeu classique et bien étudié.

**202 - SLAPSHOT** Cassettes : **149 F** Disquette : **195 F**  
Jeu de simulation au hockey sur glace. Se joue à 2 joueurs ou contre l'ordinateur. Ce jeu, très brutal nécessite cependant de la réflexion et de la stratégie. Graphisme superbe.

**203 - SNOOKER** Cassettes : **129 F** Disquette : **195 F**  
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellent logiciel. L'un des plus vendus sur Amstrad.

**204 - SOUL OF A ROBOT** Cassettes : **129 F**  
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Montterraqueous 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.

**206 - SORCERY +** Disquette : **195 F**  
La suite de Sorcery. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

**207 - SPACE SHUTTLE SIMULATEUR** Cassettes : **160 F** Disquette : **240 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 bien étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

**208 - SQUASH** Cassettes : **145 F**  
Jeux de simulation sportive du squash. Se dispute contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les trajectoires de la balle sont parfaitement authentiques et l'arbitre parle pour annoncer les scores après chaque point.

**209 - STAR AVENGER** Cassettes : **109 F**  
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide. Il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

**210 - STARION** Cassettes : **129 F**  
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les Aliens qui menacent la Terre. Ensuite, vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

**211 - STRESS** Cassettes : **140 F** Disquette : **195 F**  
Jeu d'aventure au château. Vous devez faire fortune en échappant au fantôme qui vous poursuit dans les différentes pièces du château. Un classique de ce type de jeu. Pour tous les âges.

**212 - STRIP POKER** Cassettes : **135 F**  
Jeu bien connu. Ici, il s'agit de déshabiller Marilyn en moins de 20 données. A vous de jouer.

**213 - SUBTERRANEAN STRYKER** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'arcade. Vous devez sauver les prisonniers retenus dans la base souterraine ennemie. Il ne faut pas oublier de ravitailler et d'éviter les collisions.

**214 - SUPERCOPY** Cassettes : **120 F**  
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable que sur l'imprimante Amstrad DMP1. Le programme de supercopy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

**215 - SUPER PIPELINE** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'arcade. Il consiste à maintenir le pipeline ouvert jusqu'à ce que les barils soient pleins. Or des insectes et des outils maléfiques s'acharnent à crever et à fermer le pipeline.

**216 - SUPER SPRITES** Cassettes : **159 F**  
Logiciel utilitaire qui vient combler la lacune principale du Basic Locomotive d'Amstrad. La génération de "sprites" vous permet de réaliser une animation ultra rapide sans utiliser le langage machine.

**217 - LE SURVIVANT** Cassettes : **139 F**  
Jeu d'aventure français. Vous avez survécu au cataclysme. Vous devez récupérer les différents éléments du testament de vos ancêtres et repeupler votre planète avec les animaux cachés depuis la catastrophe.

**217 - SURVIVOR** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'exploration. Angus cherche le trésor dans un grand château de 108 pièces. Malheureusement, des ennemis le guettent. Excellent graphisme et animation très rapide.

**219 - TALES OF ARABIAN NIGHTS** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'aventures graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'Orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme "des Mille et Une Nuits".

**220 - TENNIS** Cassettes : **159 F**  
Jeu de simulation sportive de tennis en 3 dimensions. Se joue contre 1 joueur ou contre l'ordinateur. Beau graphisme. Jeu rapide.

**221 - TEXTOMAT** Disquette : **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.

**222 - THEATRE EUROPE** Cassettes : **159 F**  
Wargame passionnant. C'est la 3<sup>e</sup> 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.

**223 - THE MILLION** Cassettes : **120 F** Disquette : **160 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 Wolf.

**224 - LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS** Cassettes : **169 F**  
Jeu d'aventures tiré du roman de Jules Verne. Vous êtes Phileas Fogg et vous voilà parti sur les chemins de l'aventure. Personnages insolites, bruitages amusants, cartes colorées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

**225 - LA TOUR FANTASTIQUE** Cassettes : **169 F**  
Jeu d'aventures. Vous cherchez un trésor dans une tour de 60 étages. Où se trouve le trésor? Quel est le code qui permet d'y accéder? Pourrez-vous échapper aux questions du Sphynx? Excellent graphisme.

**226 - TRANSATONE** Cassettes : **169 F**  
Simulateur très original de bateau à voile. Vous faites une course transatlantique. La traversée est difficile. Vous devez composer avec le vent, les courants, la météo. Plusieurs routes possibles. Se joue jusqu'à 5 joueurs.

**227 - TRIVIA** Disquette : **195 F**  
Jeu éducatif de questions-réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissements, sport et loisirs, art et littérature, sciences et nature.

**228 - TYRANN** Cassettes : **139 F**  
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez trouver un objet mystérieux dans un labyrinthe de pièces. Vous guidez 6 personnes. Nombre de pièges vous sont tendus. Parviendrez-vous à les déjouer?

**229 - U'DOS** Disquette : **380 F**  
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indexés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

**230 - UTILITAIRE CASSETTE** Cassettes : **159 F**  
Logiciel utilitaire qui permet de faire des sauvegardes et des chargements ultra rapides d'une part, et d'autre part de régler l'azimutage de votre magnétophone.

**231 - UTILITAIRE DISQUETTE** Disquette : **195 F**  
Disquette utilitaire, vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture piste et secteurs. Très utile en cas de détérioration d'un élément de fichier pour récupérer les données.

**232 - A VIEW TO A KILL** Cassettes : **110 F** Disquette : **190 F**  
Jeu d'aventures tiré du célèbre film de James Bond : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicon Valley. Grace Jones plus vraie que nature.

**233 - LA VILLE INFERNALE** Cassettes : **159 F**  
Jeu d'aventure graphique. Vous devez vous diriger dans une ville immense, pleine de pièges, avec votre voiture. Le graphisme est en 3D et les effets spéciaux sont très réussis. Il faut avoir le sens de l'orientation.

**234 - WIZARD'LAIR** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'arcade. Peter qui fait de la spéléologie, découvre le demeure d'un sorcier. Pourra-t-il lui échapper alors qu'il est coincé dans une caverne?

**236 - WORLD WAR III** Cassettes : **139 F**  
Wargame de type classique. Vous êtes Général. Vous faites manœuvrer vos troupes face à l'ennemi. Vous devez gagner la guerre mais gare à l'intendance, à l'aviation ennemie et ses bombardements nucléaires.

**237 - WOLRD CUP** Cassettes : **129 F**  
Jeu de simulation de football. Excellent graphisme. Vous vous battez contre 9 équipes pour obtenir la récompense : la fameuse coupe du monde.

**238 - LE YI-KING** Cassettes : **149 F**  
Utilitaire astrologique. Le Yi-King est l'oracle chinois. Il répond à vos problèmes familiaux, affectifs, financiers, etc... Il vous conseille sur ce qui est bon ou mauvais pour vous. Très utile pour ceux qui veulent connaître l'avenir.

**239 - ZEN** Cassettes : **248 F**  
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourriez déboguer ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

**240 - ZORRO** Cassettes : **125 F**  
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendez les opprimés contre les méchants.

**241 - H BASIC** 1 disquette ou 2 cassettes : **690 F**  
Logiciel d'extension basic. Ajoute 46 nouvelles fonctions à votre Amstrad telles que : musique, fenêtres, graphismes, 3D, recopie d'écrans, inversions et fenêtres, etc... Très utile pour les programmeurs.

**242 - COMMANDO** Cassettes : **149 F**  
Jeu d'arcade. Vous êtes Super Joe et vous vous battez en première ligne contre des forces supérieures en nombre. Toute l'action et la tension d'un super jeu, très connu des passionnés de micro.

# GENERAL<sup>®</sup>

## le temple d'Amstrad

**243 - BADMAX** Cassettes : 195 F Disquette : 260 F  
Logiciel d'aventures en relief, avec lunettes stéréoscopiques. C'est la bande dessinée sur micro. Histoire délirante, dialogue branché, tout y est pour réaliser un cocktail explosif. A ne pas montrer aux âmes tendres.

**244 - TURBO PASCAL** Disquette : 741 F  
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs dans le monde, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

**245 - TURBO TUTOR** Disquette : 475 F  
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 200 pages en français comme pour Turbo Pascal.

**246 - COURS DE SOLFEGE Premier niveau** Cassettes : 250 F Disquette : 290 F  
Logiciel éducatif. Vous apprend la base de la musique, les notes, les gammes, l'écriture. Conçu par Techni Musique, ce logiciel s'adresse aux débutants. Très bien fait, il est de plus assez distrayant.

**247 - COURS DE SOLFEGE 2e niveau** Cassettes : 250 F Disquette : 290 F  
Logiciel éducatif pour mélomanes confirmés. Il vous apprend la composition musicale et vous permet de créer vos propres partitions.

**248 - COURS DE CLAVIER PIANO** Cassettes : 145 F Disquette : 185 F  
Logiciel éducatif. Apprenez à reconnaître les différentes touches du piano, leurs usages et à quelles notes elles correspondent.

**249 - AMSTRADIVARIUS** Cassettes : 145 F Disquette : 185 F  
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Performances remarquables surtout si vous pouvez le coupler à une chaîne hifi.

**251 - RSX SYCLONE 2** Cassettes : 130 F Disquette : 165 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 programmes Basic sauvegardés.

**251 - TRANSMAT** Cassettes : 350 F  
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

**252 - TOMCAT** Cassettes : 130 F Disquette : 165 F  
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

**254 - ODD JOB** Disquette : 200 F  
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décodeur, débogueur, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

**254 - WARRIOR** Cassettes : 159 F  
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 300 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

**255 - YIE-AR KUNG FU** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation au karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

**256 - AM COMPTA** Disquette : 750 F  
Logiciel professionnel de comptabilité, saisie, recettes, dépenses. Tous les postes comptables : ventilation et visualisation sur graphiques, recherches de pièces comptables, à partir d'un fichier multicritères. Edition de journaux et du grand livre.

**257 - ADVENTURE BEST** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Du "pure massive text". 200 tableaux, des énigmes fantastiques à découvrir. 6 mois de travail en perspective pour ceux qui manient parfaitement la langue anglaise.

**258 - COLOSSAL ADVENTURE** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Jeu très connu en Angleterre. Plus de 240 tableaux, de quoi passer un bout de temps pour déjouer les attaques des dragons et des sorciers.

**259 - DUNGEON ADVENTURE** Cassettes : 195 F  
Jeu d'aventure. 100 % texte en anglais. Pas une once de graphisme dans un monstrueux logiciel dont s'est inspiré plus d'un concepteur de logiciel d'aventure. Un grand classique du genre.

**260 - GEMS OF STRADUS** Cassettes : 139 F  
Jeu aventure graphique. Vous devez vous battre contre les serpents, les fantômes et autres monstres pour découvrir le trésor. Malheureusement, il y a plus de 100 pièces dans le château de Stradus.

**261 - LE BAGNE DE NEPHARIA** Cassettes : 140 F  
Jeu d'aventure. 100 % graphique, faisant de vous le Prince Marc qui, retenu prisonnier, doit s'échapper du bague Nepharia et au désert infernal qui l'entoure pour reconquérir son trône.

**262 - ROBIN OF SHERWOOD** Cassettes : 159 F  
Tiré de la célèbre saga de Robin des Bois, ce jeu d'aventure graphique est malheureusement en texte anglais. Pour ceux qui le comprennent, c'est un des plus beaux logiciels que nous connaissions.

**263 - LE DERNIER METRO** Cassettes : 159 F  
Jeu d'arcade. Paris a été détruit, vous êtes protégé dans le métro. Il vous faut rejoindre la station dans laquelle sont organisés les secours.

**264 - GREMLINS** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure tiré du célèbre film "Gremlins". Vous retrouverez cette atmosphère étrange : ne les éclairez surtout pas, ne les mouillez pas et ne les nourrissez pas après minuit malgré leurs supplications. Génial.

**265 - FOREST AT WORLD SEND** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. C'est la bataille éternelle entre les forces du bien et du mal. La princesse a été enlevée par le sorcier Zarn. Son père le roi appelle au secours les forces du bien et c'est l'affrontement dans la terrible forêt.

**266 - HEROES OF KARN** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier Istar et de roi de Karn. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de Istar. Fabuleux.

**267 - DETECTIVE** Cassettes : 99 F  
Jeu d'aventure graphique. Vous voici sur la piste des voleurs de bijoux. Vous êtes inspecteur de Scotland Yard. A vous de résoudre l'énigme qui vous permettra de capturer les bandits.

**268 - SERIE NOIRE** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à 5. Vous devez être le premier à sortir de la maison tout en ayant le maximum d'argent de poche et en ayant rempli votre contrat de tueur à gages.

**269 - LE SCEPTRE D'ANUBIS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'Anubis dans la pyramide de Djeyser. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour les tous jeunes.

**270 - ELIDON** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique et poétique. Elidon est une forêt superbe qui sort de l'hiver. Il s'y passe des choses mystérieuses. D'un graphisme similaire à Sorcelery, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

**271 - CAULDRON** Cassettes : 139 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

**272 - SPY AGAINST SPY** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet aux joueurs de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

**273 - PROJECT FUTURE** Cassettes : 139 F  
Jeu d'aventure. Votre mission : transporter et activer le système d'autodestruction du vaisseau SS Future. Ce vaisseau est un gigantesque labyrinthe de 256 tableaux au graphisme fabuleux. Excellente animation également.

**274 - TERROMOLINOS** Cassettes : 139 F

**275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE** Cassettes : 129 F  
Jeu d'aventure. Vous êtes capitaine d'un bateau de sauvetage. Vous devez sauver la précieuse cargaison d'un bateau coulé. Malheureusement, il y a la temple, les requins et les explosifs mal désamorçés. Parviendrez-vous vivant au bout ?

**276 - ON THE RUN** Cassettes : 160 F  
Jeu d'arcade. Course contre la montre à travers près de 300 tableaux. Vous vous battez contre des êtres monstrueux tout le long du chemin. Du beau travail de programmation. Graphisme superbe.

**277 - PAWS** Cassettes : 159 F  
Jeu d'arcade. Vous êtes un chien et vous devez récupérer vos petits disséminés dans la forêt et la ville. Des ennemis vous guettent. Parviendrez-vous à ramener votre petit monde à la maison ?

**278 - GHOULS** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en 3D, matiné de Honkey Kong. Vous devez parvenir au but à travers un labyrinthe plein d'embûches. 100 % graphique. 4 tableaux.

**279 - QUACK A JACK** Cassettes : 99 F  
Jeu d'arcade. Vous êtes Jack le Pirate et le plus fou caractère de Pandonie. Ayant trouvé la salle du trésor vide, Jack décide d'aller au donjon où il se trouve pris au piège. S'en sortira-t-il ?

**280 - RAID SUR TENERE** Cassettes : 165 F  
Jeu d'aventure et de stimulation à la conduite automobile. 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.

**281 - JAMIN** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade et musical. Rodney collectionne les instruments de musique et les ramène chez lui. Il lui faut éviter les fausses notes qui lui font perdre des instruments et qu'il fasse attention aux distorsions qui sont mortelles. Très original.

**282 - MULTIPLAN** Disquette : 499 F  
Tableau mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableau les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

# GENERAL<sup>®</sup>

## le temple d'Amstrad

**283 - FIRE ANT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcades. Vous êtes le dernier soldat survivant d'une armée décimée par les scorpions. Vous devez sauver votre reine prise en otage. Le jeu est rapide et fait la part belle non seulement aux réflexes mais à la réflexion.

**284 - CARNET D'ADRESSE** Cassettes : 139 F  
Logiciel utilitaire. Gestionnaire de fichier, très simple, qui vous permettra d'établir une fiche par adresse, puis de rechercher, corriger et trier les fichiers sans difficulté. Vous pouvez utiliser le lecteur de cassette ou de disquette pour sauvegarder.

**285 - MANDRAGORE** Disquette : 340 F  
Jeu d'aventure en français. C'est un pays opprimé par Yarod-Nor le tyran. Vous devez constituer une équipe qui affrontera le tyran dans son donjon. Après avoir élucidé chacune des énigmes contenues dans les 9 autres donjons du pays de Mandragore, prodigieux.

**286 - METRO 2018** Cassettes : 180 F Disquette : 250 F  
Jeu d'aventure. En 2018, vous devez sauver un ami prisonnier dans le métro. Vous êtes limité par le temps et le métro est devenu encore plus inquiétant que maintenant. Pourrez-vous survivre dans ce milieu hostile ?

**287 - LORIGRAPH** Cassettes : 210 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.

**288 - MASTER CHESS** Cassettes : 99 F Disquette : 150 F  
Logiciel d'échecs. 1 horloge, 9 niveaux de difficultés. Le plus vendu des logiciels sur AMSTRAD chez GENERAL. Un excellent jeu d'échec pour un prix modique.

**289 - KARLS TREASURE HUNT** Cassettes : 149 F  
Jeu d'aventure graphique. Karl a gagné un premier prix qui est un week-end dans un manoir. Dans une des 40 pièces est caché un trésor. Karl doit trouver les 40 clés pour pouvoir ouvrir le coffre du trésor. Pas facile du tout.

**290 - Z80 AMSTRAD** Cassettes : 149 F  
Logiciel d'autoformation par AMSTRAD. Apprenez le langage machine du Z80. Ce cours en français est très utile pour les futurs programmeurs. Facile de compréhension.

**291 - LORD OF MIDNIGHT** Cassettes : 160 F Disquette : 240 F  
Jeu d'aventure et wargame. Vous écrivez vous-même un chapitre de l'histoire de la chevalerie en définissant vous-même votre aventure. Un manuel est fourni avec le logiciel.

**292 - AIR TRAFFIC CONTROL** Cassettes : 139 F  
Logiciel de simulation. Vous êtes responsable du contrôle aérien d'un aéroport. Vous devez gérer votre aérodrome afin qu'aucun accident ne survienne, prévoir les décollages, les atterrissages, les altitudes de vol, etc...

**292 - FOOTBALL MANAGER** Cassettes : 139 F F  
Jeu de simulation. Vous êtes responsable d'une équipe football. Vous devez organiser les rencontres, gérer les finances, choisir les tactiques, désigner les joueurs, le tout pour parvenir à gagner la coupe.

**293 - HANDICAP GOLF** Cassettes : 149 F  
Jeu de simulation e golf en 3D. Vous êtes sur un terrain de 18 trous, avec un caddy et une sélection de clubs. Un parcours de 9 trous est également en option. Excellent graphisme.

**294 - MUSIC COMPOSER** Cassettes : 195 F  
Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs logiciels du genre. Toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

**295 - CODENAME MAT 2** Cassettes : 149 F  
Logiciel d'aventure. Suite de Codename Matt. Vous défendez l'univers sur votre vaisseau spatial. Vous défendez la planète Vesta contre les méchants Myons et vous devez rétablir la loi et l'ordre.

**296 - RED COATS** Cassettes : 149 F  
Wargame qui se passe pendant la guerre d'indépendance. Vous avez l'usage de la cavalerie, de l'artillerie et de l'infanterie. Vous avez 5 plans de bataille différents et vous pouvez créer vos propres scénaris. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

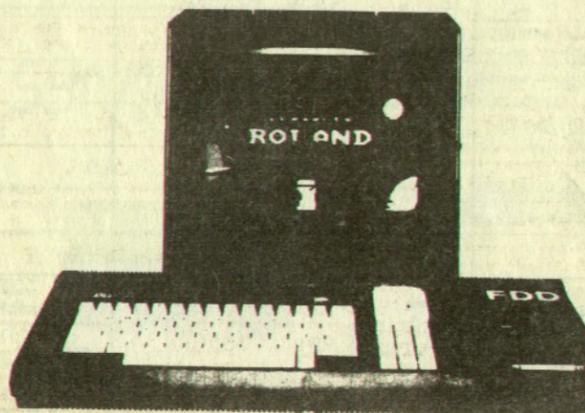
**297 - JOHNNY REB** Cassettes : 139 F  
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

**298 - TIME BOMB** Cassettes : 149 F  
Jeu d'arcade. Il consiste à désamorcer des bombes avant qu'elles n'exploient. 9 niveaux de difficulté, temps limité. Très éprouvant pour les nerfs et beaucoup de réflexes exigés.

**299 - ERBERT** Cassettes : 139 F  
Jeu d'arcade. Genre de Pacman en relief avec un zeste de Cubic. Jeu très amusant qui a ses fanatiques. De la même famille que FRUTTY FRANK.

# GENERAL, le temple d'AMSTRAD

## Micro ordinateur Amstrad CPC 664



L'AMSTRAD CPC 664 Pro comprend un lecteur de disquette, à la place du lecteur de cassette, ce qui le transforme en un micro ordinateur très performant, à l'usage des petites et moyennes entreprises.

A notre connaissance, ce CPC 664 est le seul micro sous CPM 80 à descendre sous la barre des 4500 F, avec un disc et un moniteur. La révolution AMSTRAD est en route, la concurrence doit en être bien malheureuse.

Quantités limitées - Nous prenons les réservations

**AMSTRAD CPC 664 N/B**  
version moniteur noir et blanc  
complet, avec ses câbles  
prêt à l'emploi

**3790<sup>F</sup>**

**AMSTRAD CPC 664 C**  
version moniteur couleur  
complet, avec ses câbles  
prêt à l'emploi

**5290<sup>F</sup>**

