



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 franchises. 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 Prof-Feel 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 vidéoprocesseurs 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 vidéoprocesseur 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 vidéoprocesseurs ont pour nom : Hifiavie, Kramer, Showtime, Fora, Superex, Sofretec, 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

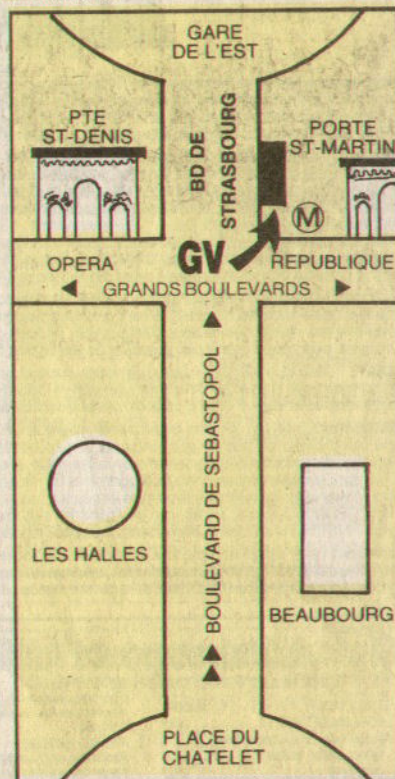
Le rayon le plus riche chez GENERAL. Nulle part ailleurs en France, on ne peut trouver rassemblé en un seul lieu autant de titres et d'éditeurs différents. Rendez-vous des cinéphiles passionnés, le rayon GENERAL FILMS ne favorise pas seulement les nouveautés, mais aussi les films difficiles qui méritent 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
GRAUITS

• Beach head
• Décathlon

• Sabre Wulf
• Jet set Willy

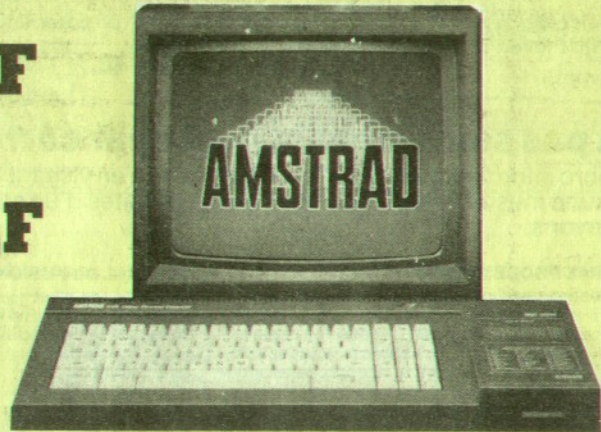
GENERAL

128K

Amstrad CPC 6128

ordinateur à unité de disque intégrée

monochrome
4490F
couleur
5990F



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.

Derrière 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 primeur 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.

47 utilitaires pour l'AMSTRAD

| EN ANGLAIS | AMSOFT |
|---|--------|
| SUR CASSETTES | |
| 1 HOME BUDGET AMSOFT | 245 F |
| 2 BUDGET familial avec tableau, finance, banque, gestion familiale | |
| 3 EASY AMSOFT | 290 F |
| 4 TUTORIAL BASIC GUIDE 2 ^e partie | 245 F |
| 5 DEVPACK | 290 F |
| SUR DISQUETTES | |
| 6 DECISION MAKER | |
| 7 Aide à la décision, gestionnaire de stratégies, possibilités et alternatives | |
| 8 ENTREPRENEUR | |
| 9 Etude complète de projet, analyse économique et financière complète du planning d'activités | |
| 10 PROJECT PLANNER | |
| 11 Planification, analyse et détermination des principaux postes d'un projet | |
| 12 STAR WATCHER | |
| 13 Guide d'observation des étoiles | |
| 14 MASTER FILE | |
| 15 Système de gestion de fichier | |
| 16 MICROSPREAD | |
| 17 Tableau permettant le calcul financier et économique | |
| 18 MICROOPEN | |
| 19 Base de données pour textes et lettres | |
| 20 MICROSCRIPT | |
| 21 Traitement de texte intégré avec tableau | |

EN FRANÇAIS

| | |
|--|--------------|
| SUR CASSETTES | MS 92 |
| 14 TRAITEMENT DE TEXTE PRO | 300 F |
| 15 GESTION BANCAIRE | 220 F |
| 16 FACTURATION | 350 F |
| 17 GESTION DE STOCK | 250 F |
| 18 TAPE FILE Gestion de fichier | 350 F |
| 19 GESTION COMPTABLE simplifiée | 350 F |
| 20 TRANSCODE utilitaire de copie | 350 F |
| 21 AMSTRAD ARTISTE | 250 F |
| 22 EDITEUR SONORE POLYPHON | 150 F |
| 23 DAO GRAPHISME | 250 F |
| SUR DISQUETTES | CORE |
| 24 GESTION DE FICHIERS | 150 F |
| 25 200 fiches, 20 rubriques par fiche | |
| MULTIGESTION | 195 F |
| Toutes gestions familiales, financières, bancaires | |

22 livres sur l'AMSTRAD

| | | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|-------|--------------------------|---|-------|
| SYBEX | | 12 | Trucs et astuces CPC 464 | 149 F | |
| 1 | Premiers programmes | 98 F | 13 | Jeux d'aventures, comment les programmer | 129 F |
| 2 | 18 jeux d'action | 49 F | 14 | Peeks et pokes du CPC 464 | 99 F |
| 3 | 56 programmes | 78 F | 15 | Graphismes et sons du CPC 464 | 129 F |
| 4 | L'assembleur pratique | 98 F | 16 | Amstrad ouvre toi | 99 F |
| 5 | Zen avec K7 | 248 F | 17 | Amstrad : automatisation à l'assembleur en français | 195 F |
| PSI | | | 18 | Programmes basic pour le CPC 464 | 129 F |
| 6 | Basic Amstrad CPC 464 | 100 F | 19 | Le langage machine pour le CPC | 129 F |
| 7 | 102 programmes de jeu | 120 F | | AMSOFT (en anglais) | |
| 8 | Amstrad en famille | 120 F | 20 | Hicet Pascal | 450 F |
| HACHETTE | | | 21 | Complete firmware specification | 290 F |
| 9 | Utilisation de l'Amstrad CPC 464 | 249 F | 22 | DDI firmware specification | 290 F |
| MICRO APPLICATION | | | | | |
| 10 | La bible du programmeur Amstrad | 249 F | | | |
| 11 | Le basic au bout des doigts CPC 464 | 149 F | | | |

23 accessoires pour l'Amstrad

| | | | |
|---|-------|---|--|
| 1 Câble raccord Amstrad/Imprimante | 150 F | 14 Magnétophone Laney pour 664 | 390 F |
| 2 Rallonge 1,50m Monit./Clavier 464 | 185 F | 15 Câble 664 magnéto. K7 extérieur | 50 F |
| 3 Housse moniteur couleur | 70 F | 16 Joystick Quickshot I | 69 F |
| 4 Housse moniteur monochrome | 70 F | 17 Joystick Quickshot II | 119 F |
| 5 Housse clavier | 70 F | 18 2 joysticks Quickshot II | 199 F |
| 6 Housse disquette DD1 | 55 F | 19 Cassettes micro 20min. | pièce 5,90 F |
| 7 Synthétiseur vocal DkTronics | 495 F | 20 Disquettes 3 pouces | pour 10 pièces, 11 ^e gratuite |
| 8 Ruban imprimante DMP1 | 85 F | 21 Boîte rangement 50 disq. 3 pouces | 195 F |
| 9 Ruban Centronics 3102 | 59 F | 22 2 ^e unité disquette DD1 | 1790 F |
| 10 Papier listing blanc 70g, 500 | 70 F | 23 Imprimante à jet d'encre SILVER REED ETP 500 pour traitement texte sur Amstrad, chariot 33cm | 3395 F |
| 11 Papier étiquettes (500 étq.) | 290 F | | |
| 12 Câble 664 2 ^e unité disquette DD1 | 190 F | | |
| 13 Boîtier interface 2 joysticks | | | |

116 logiciels de jeu pour l'Amstrad

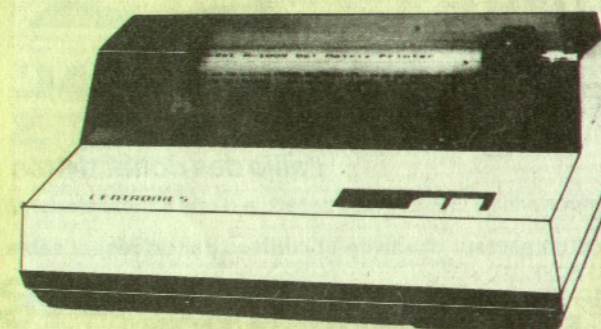
| | | | |
|--------------------------|-------|---------------------------|-------|
| SUR DISQUETTES | | | |
| 1 ROLAND ON THE RUN | 150 F | 24 FRUITY FRANK | 99 F |
| 2 ROLAND AHOY | 150 F | 25 CLIMB IT | 99 F |
| 3 SNOOKER | 150 F | 26 INTERDICTOR PILOT | 250 F |
| 4 AMSGOLF | 150 F | 27 SURVIVOR | 120 F |
| 5 ROLAND DANS LE TEMPS | 150 F | 28 CODE NAME MAT | 99 F |
| 6 ROLAND GOES DIGGING | 150 F | 29 HUNCHBACH | 99 F |
| 7 PUNCHY | 150 F | 30 CUBIT | 99 F |
| 8 FRED L'ELECTRONICIEN | 150 F | 31 ASTRO ATTACK | 99 F |
| 9 HUNTER KILLER | 150 F | 32 ROLAND ON THE RUN | 99 F |
| 10 HUNCHBACH | 150 F | 33 SNOOKER | 99 F |
| 11 CODE NAME MAT | 150 F | 34 DECATHLON | 120 F |
| 12 CHESS (ECHO) | 150 F | 35 GHOSTBUSTERS | 119 F |
| 13 ROLAND AUX OUBLIETTES | 150 F | 36 COMBAT LYNX | 149 F |
| 14 ROLAND A LA CAVE | 150 F | 37 KNIGHT LORE | 149 F |
| 15 SPANNERMAN | 150 F | 38 LE MILLIONNAIRE | 159 F |
| 16 EXOCET | 150 F | 39 WORLD CUP | 129 F |
| SUR CASSETTES | | | |
| 1 AQUAD | 110 F | 40 KONG | 139 F |
| 2 PLANK | 100 F | 41 JET SET WILLY | 129 F |
| 3 TYRANN | 145 F | 42 DEFENDOR DE | 110 F |
| 4 MEURTRE A | 145 F | 43 SERE NORE | 82 F |
| 5 GRANDE VITESSE | 180 F | 44 BATTLE FOR MIDWAY | 115 F |
| 6 COBRA PINBALL | 140 F | 45 FOREST & WORLD END | 75 F |
| 7 NIGHT BOOSTERS | 120 F | 46 MESSAGE from ANDROMEDA | 75 F |
| 8 CHALLENGER REVERS | 130 F | 47 HUNCHBACH II | 95 F |
| 9 STRESS | 120 F | 48 ANDROID | 120 F |
| 10 COBRA | 120 F | 49 KARL TREASURE HUNT | 99 F |
| 11 LA VILLE INFERNALE | 120 F | 50 ERIC THE WIKING | 170 F |
| 12 FORCE 4 | 120 F | 51 FLIGHT PATH 757 | 100 F |
| 13 MISSION DETECTOR | 120 F | 52 STRIP POKER | 120 F |
| 14 HYPERSPACE | 120 F | 53 ATOM SMASHER | 99 F |
| 15 MACADAM BUMPER | 160 F | 54 MANIC MINER | 119 F |
| 16 FIGHTER PILOT | 110 F | 55 DARK STAR | 110 F |
| 17 SORCERY | 110 F | 56 MASTER CHESS | 99 F |
| 18 HOUSE OF HUSHER | 125 F | 57 FOOTBALL MANAGER | 99 F |
| 19 DRAGON GOLD | 99 F | 58 HUNTER KILLER | 99 F |
| 20 MISSION | 140 F | 59 JACK and the BEANSTALK | 115 F |
| 21 MONSTER CHASE | 99 F | 60 RING OF DARKNESS | 150 F |
| 22 TECHNICIAN TED | 99 F | 61 SPECIAL OPERATIONS | 99 F |
| | | 62 ANIMAL | 99 F |
| | | 63 VEGETAL MINERAL | 99 F |
| | | 64 EASY GRAPH | 195 F |
| | | 65 EASY FILE FICHER | 195 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

1995F



Tracteur en option : **360F**

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

Apple*

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

| APPLE II C* | |
|----------------------------|--------|
| UNITÉ CENTRALE 128K azerty | 9288 F |
| MONITEUR | 1548 F |
| SUPPORT MONITEUR | 385 F |
| EXTERNAL DRIVE | 2535 F |
| SOURIS | 766 F |
| SAC DE TRANSPORT | 330 F |

| MAC INTOSH* | |
|---------------------------------------|----------|
| MAC INTOSH* 512 K azerty | |
| UNITÉ CENTRALE + MONITEUR + SOURISOFT | 27.348 F |
| MICRODISK | |
| DRIVE EXTERNE 3,5 pouces | 3804 F |
| IMPRIMANTE IMAGEWRITER* | 4218 F |
| KIT IMAGEWRITER* (français) POUR MAC* | 433 F |
| VALISETTE MAC* | 762 F |

| APPLE II E* | |
|--|--------|
| UNITÉ CENTRALE 64K azerty | 6532 F |
| MONITEUR + ACCESSOIRES | 1526 F |
| LECTEUR DISQUETTES + CONTRÔLEUR PRO DOS français | 3153 F |
| KIT DE MONTAGE POUR DUO DRIVE | 1110 F |
| DUO DRIVE + CONTRÔLEUR PRO DOS français | 4520 F |
| IMPRIMANTE IMAGEWRITER* | 4218 F |
| KIT IMAGEWRITER* français POUR APPLE II E* | 449 F |
| LOGICIELS POUR MAC* | |
| TELEMAC | 1650 F |

| | |
|--------------------------|--------|
| BASIC MICROSOFT | 1690 F |
| OMNIS II | 3950 F |
| PASCAL | 1500 F |
| CX MAC BASE | 2750 F |
| ABC BASE | 3250 F |
| AIRBORNE | 490 F |
| COPY II MAC/MAC TOOLS II | 590 F |

| LOGICIELS POUR II C* | |
|------------------------------------|--------|
| TRAITEMENT DE TEXTE + TABLEUR JANE | 1850 F |
| TRAITEMENT DE TEXTE EPISTOLE II C* | 1800 F |
| VERSION CAL. TABLEUR + GRAPHIQUE | 1500 F |
| PFS GESTION ET FICHES | 1600 F |

| DIVERS | |
|---|-------|
| JOYSTICK POUR APPLE* IIE et 2C équipé de 2 trims pour recherche du point zéro, construction robuste | 159 F |
| BOITE RANGEMENT POUR 60 DISQUETTES 3 P 1/2 | 255 F |
| BOITE PLASTIQUE 10 DISQ. | 28 F |
| BOITE POSTE 2 DISQUETTES | 14 F |
| BOITE RANGEMENT 100 DISQ. | 185 F |

| CARTES D'EXTENSION COMPATIBLES POUR APPLE II* et IIE* | |
|---|--------|
| CARTE Z 80 | 435 F |
| CARTE 80 COLONNES | |
| POUR II+ | 695 F |
| CARTE D'EXTENSION RAM 128K POUR IIE et II+ | 1895 F |

| | |
|--|--------|
| CLAVIER MULTITECH APPLE (90 touches) pour II+ et IIE | 1170 F |
| CARTE DE CONNEXION Série RS 232 C | 795 F |
| CARTE DE PROGRAMMATION 2716/2752/2764 pour IIE et II+ | 795 F |
| CARTE POUR 2 DISK DRIVE | 395 F |
| CARTE LANGAGE 16K RAM + APPLE II+ | 475 F |
| CARTE MUSICALE II+ et IIE | 850 F |
| CARTE SUPER SERIE II+ ou IIE | 755 F |
| CARTE 6522 pour II+ et IIE | 395 F |
| CARTE RVB | 695 F |
| CARTE SPEECH | 695 F |
| ALIMENTATION IIE et II+, 220V, 5 AMP | 795 F |
| CARTE D'UNITÉ CENTRALE 6502 + 280 + 64K DE RAM (sans 4164) | 2995 F |
| INTERFACE GRAPPLER | 1695 F |
| CARTE BUFFER | 1895 F |
| CARTE BUFFER + GRAPPLER | 2195 F |
| CARTE HORLOGE | 495 F |
| VENTILATEUR EXTERNE POUR IIE et II+ | 345 F |

| DRIVE DISTAR COMPATIBLE POUR II+ et IIE | |
|---|--------|
| DRIVE COMPATIBLE DISTAR POUR IC | 1499 F |
| BASE MONITEUR orientable | 195 F |
| MODEM V21 liaison RS232C | 1295 F |
| MEUBLE MICRO | 469 F |
| RUBAN IMAGE WRITER | 39 F |
| MICROPROCESSEUR 4164 | 49 F |

Apple, Apple II, Apple II+, ImageWriter, Macintosh et MacWriter sont des marques déposées de APPLE COMPUTER INC.

* 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

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 _____



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 - Duplotype - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Média-Visi - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF Saint-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meurier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-

Delpont - 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 Maroni Disques - GEO Services - Meca 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^{er} RPIMA - CEA Saclay - SAGEM - Carnaud BMI - Placoplatre - Insem - Ets Salomon - Sodetec BUC - SNPE - Matra

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

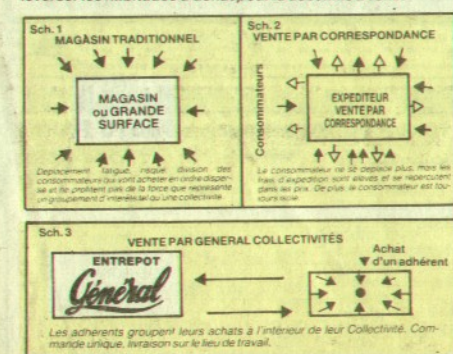
nérale de Chauffage - Rhône-Poulenc - Institut Gustave-Roussy - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turbonéca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEALim - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM 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 GENE-
RAL. 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 bouleverser 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

Repartie 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 entretenons 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.

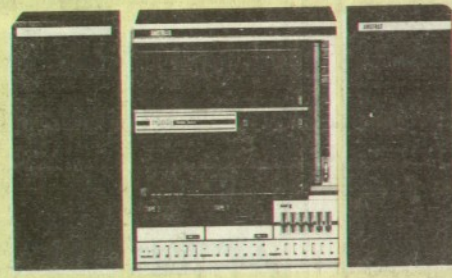
Chaîne audio verticale AMSTRAD SM 104

une exclusivité GENERAL

- double platine cassette position métal avec duplication rapide - double vitesse
- platine tourne-disque verticale avec bras tangentiel
- égaliseur 4 bandes de fréquences
- tuner PO/GO/FM/OC puissance 32W musicale
- 2 enceintes

Pari réussi ! qu'on en juge

1995F
la chaîne complète avec ses enceintes



FUNCTIONNEMENT DE L'AMPLIFICATEUR

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 des 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
Enfoncer cette touche si vous désirez amplifier les fréquences basses et hautes, surtout lorsque le volume est bas.

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

FILTRES PASSE-BAS
Sur les disques mal pressés ou rayés, vous pouvez entendre un bruit de fond, surtout lorsqu'il y a beaucoup de basses. Appuyez sur le bouton rumble filter pour éliminer ce bruit.

CASQUE
Vous pouvez écouter votre chaîne à l'aide d'un casque. Branchez le casque à la prise prévue à cet effet. Lorsque vous branchez votre casque, les haut-parleurs sont coupés automatiquement.

FUNCTIONNEMENT DU TUNER PO/GO
Pour écouter les grandes et les petites ondes, il vous suffit d'appuyer sur le bouton 9 (LW) ou le bouton 8 (MW) et à l'aide du bouton 16 de rechercher la station désirée. Aucun branchement d'antenne extérieure n'est nécessaire car le tuner a une antenne ferrite incorporée.

FM
Pour faire fonctionner votre tuner en FM, vous devez brancher une antenne extérieure cassette 1.

la prise co-axiale à l'arrière de l'appareil. Le fil d'antenne doit être relié à la prise standard co-axiale de 75 ohms. Appuyez sur le bouton FM (7). Pour éliminer les bruits entre les stations, lorsque vous recherchez votre station, appuyez sur le silencieux (touche 13). Attention, n'utilisez pas le silencieux si l'émetteur choisi émet faiblement. Lorsque vous avez sélectionné une station, enfoncez la touche 14, ce qui verrouillera votre accord. Assurez-vous que la touche 14 est sortie (station déverrouillée) lorsque vous voulez changer de station. Si la station émet en stéréo (notez qu'elle ne le font pas toutes), le voyant d'indicateur stéréo s'allume. Si, du fait de l'éloignement ou de la faible puissance de l'émetteur, la réception est de mauvaise qualité, nous vous conseillons d'enfoncer la touche 12 (moniteur) pour mettre l'appareil sur mono, et attendre la sortie. Dans cette position, vous entendrez bien sur votre émission en mono. Les boutons d'indicateur des fréquences basses, médiums et de contrôle automatique de fréquence (14) ne fonctionnent pas en grandes ondes et petites ondes.

FUNCTIONNEMENT DE LA CASSETTE

Reproduction simple. 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 la 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.

REPRODUCTION DOUBLE
Vous pouvez écouter deux cassettes en même temps. Appuyez sur le bouton tape et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans la position sortie. Puis appuyez sur les deux boutons eject et introduisez une cassette dans chaque compartiment. Fermez les portes cassette et vous pouvez maintenant écouter vos deux cassettes en même temps ou l'une après l'autre.

ENREGISTREMENT
A partir de la radio ou d'une platine tourne-disque. Lorsque vous écoutez une émission radio (PO/GO ou FM) ou lorsque vous écoutez un disque, vous pouvez enregistrer ce que vous entendez sur une cassette en servant du compartiment cassette 1.

introduisez votre cassette dans le compartiment cassette 1 et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans la position sortie. Appuyez sur le bouton de duplication de la cassette 1 en relâchant le bouton de pause. Lorsque vous avez terminé votre copie, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

ARRÊT AUTOMATIQUE
Si la bande se termine avant que vous ayez appuyé sur la touche stop, la mécanique s'arrêtera automatiquement et les touches enfoncées reverteront en position arrêt. Vous pouvez alors réenrouler votre cassette en appuyant sur la touche (33) puis écouter votre enregistrement.

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE
(à vitesse normale)
Vous pouvez faire une copie de bande de la cassette 2 sur la cassette 1. Appuyez sur le bouton de sélection de cassette (tape button) et assurez-vous que le bouton de duplication rapide soit bien dans la 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 duplication rapide et sur les boutons écoute (play) et enregistrement (record) en même temps. Assurez-vous qu'ils soient tous les deux bien enfoncés. Le voyant lumineux de contrôle automatique du 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

commencer votre copie de bande. Appuyez sur le bouton écoute (play) de la cassette 2 tout en commençant l'enregistrement de la cassette 1 en relâchant le bouton de pause. Lorsque vous avez terminé votre copie, appuyez sur les boutons stop des cassettes 1 et 2.

COPIE DE CASSETTE A CASSETTE
(à vitesse rapide)
Vous pouvez faire une copie de bande deux fois plus vite que la vitesse normale. Appuyez sur le bouton de duplication rapide puis procédez comme expliqué au paragraphe précédent après vous être assuré que le bouton No 27, réducteur de bruit soit aussi dans sa position sortie (OFF). Au cours de la copie, vous entendrez le son que vous enregistrez deux fois plus vite qu'à la vitesse normale. Vous pouvez mettre le son au minimum pour éviter cela. Lorsque vous avez fini votre copie, remettez le bouton de duplication rapide dans sa position sortie.

Si vous n'utilisez pas de casque, assurez-vous que les boutons de contrôle de volume soient réglés très bas pendant l'enregistrement à partir des micros, pour éviter aux micros d'enregistrer ce qu'ils entendent eux-mêmes. Lorsque vous avez fini votre copie, remettez le bouton de duplication rapide dans sa position sortie.

ENREGISTREMENT A PARTIR DES MICROS

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

Si vous n'utilisez pas de casque, assurez-vous que les boutons de contrôle de volume soient réglés très bas pendant l'enregistrement à partir des micros, pour éviter aux micros d'enregistrer ce qu'ils entendent eux-mêmes. Lorsque vous avez fini votre copie, remettez le bouton de duplication rapide dans sa position sortie.

Si vous écoutez une cassette dans la cassette 2, tout en enregistrant à l'aide des micros dans la cassette 1, les 2 sons, seront mixés ensemble sur la bande que vous enregistrez.

ENREGISTREMENT
A partir de la radio ou d'une platine tourne-disque. Lorsque vous écoutez une émission radio, ou n'importe quelle gamme d'ondes radio, vous pouvez enregistrer ce

que vous entendez sur une cassette. Introduisez votre cassette dans le compartiment. Appuyez sur le bouton de pause puis sur les boutons enregistrement (record) et écoute (play) en même temps de telle sorte qu'ils soient correctement enclenchés. Le voyant lumineux de contrôle automatique du niveau d'enregistrement s'allumera et le niveau d'enregistrement sera réglé automatiquement. Appuyez sur le bouton de la source de musique choisie (tape ou phonos ou MW, LW, FM).

Quand vous désirez commencer l'enregistrement, relâchez le bouton de pause. Si vous désirez interrompre temporairement l'enregistrement, appuyez sur la touche pause. Quand vous voulez recommencer l'enregistrement, relâchez la touche pause à nouveau. Quand votre enregistrement est terminé définitivement, appuyez sur la touche stop et l'éjection se fait par une deuxième pression sur cette même touche. Si la bande se termine avant que vous ayez appuyé sur la touche stop, la mécanique s'arrêtera automatiquement. Vous pouvez alors réenrouler votre cassette en appuyant sur le bouton

REWIND et écouter votre enregistrement. Pour sortir votre cassette de l'appareil, appuyez sur le bouton stop/eject une deuxième fois, la porte s'ouvrira et vous pourrez prendre votre cassette.

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

Si vous n'utilisez pas de casque, assurez-vous que les boutons de contrôle de volume soient réglés très bas pendant l'enregistrement à partir des micros, pour éviter aux micros d'enregistrer ce qu'ils entendent eux-mêmes. Lorsque vous avez fini votre copie, remettez le bouton de duplication rapide dans sa position sortie.

Si vous écoutez une cassette dans la cassette 2, tout en enregistrant à l'aide des micros dans la cassette 1, les 2 sons, seront mixés ensemble sur la bande que vous enregistrez.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

| | |
|-------------------------|--|
| Puissance | Puissance totale musicale 32 Watts |
| Courbe de réponse | 30 Hz - 20 KHz |
| Distorsion | 0.2% à 1 KHz à demi-puissance |
| Egaliseur graphique | 100 Hz ± 10 dB 700 Hz ± 10 dB 3 KHz ± 10 dB 10 KHz ± 10 dB |
| Filtres | Passes-bas - 10 dB à 100 KHz Passes-haut - 10 dB à 10 KHz Contour ± 10 dB à 100 KHz + 6 dB à 10 KHz meilleur que 50 dB |
| Rapport signal/bruit | 86.5 - 109 MHz |
| Section TUNER | 525 - 1650 KHz |
| FM | 155 - 280 KHz |
| PO | 5 uV |
| Sensibilité micro | 75 ohms |
| Entrée antenne FM | |
| Section Cassette | |
| Bande | Cassette |
| Vitesse de défilement | 4.75 cm par seconde (19 cm par seconde en duplication rapide) |
| Plates | 2 pistes stéréo |
| Pliage et scintillement | 0.15% WRMS |
| Distorsion | 1% à 1 KHz |
| Courbe de réponse | 60 Hz - 10 KHz |
| Sensibilité micro | 0.5 mV - 600 ohms |
| Platine tourne-disque | |
| Type | BSR VL 315 |
| Cellule | TC 12 MO |
| Transmission | Courroie |
| Contrôle de vitesse | Électronique |
| Dimensions et poids | H-48cm, L-40cm, P-17cm |
| Appareil principal | Poids: 15Kgs |
| Enceintes | H-48cm, L-20cm, P-12cm |
| | Poids: 2.4Kgs chacune |
| | 220-240V AC 50 Hz |

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

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

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

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

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux 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

2690F

A CREDIT CETELEM
990F au comptant
+ 12 mensualités de 201,30F
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit
avec assurance : 315,60F

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990F

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

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 | de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur) |
|-----------|---|
| 64K | de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur) |
| 32K | de mémoire vive RAM 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 | 4 sur | 2 sur | 16 sur |
| de coul. | 27 | 27 | 27 |
| Points | 200 | 200 | 200 |
| Vertic. | | | |

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

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):

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

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.

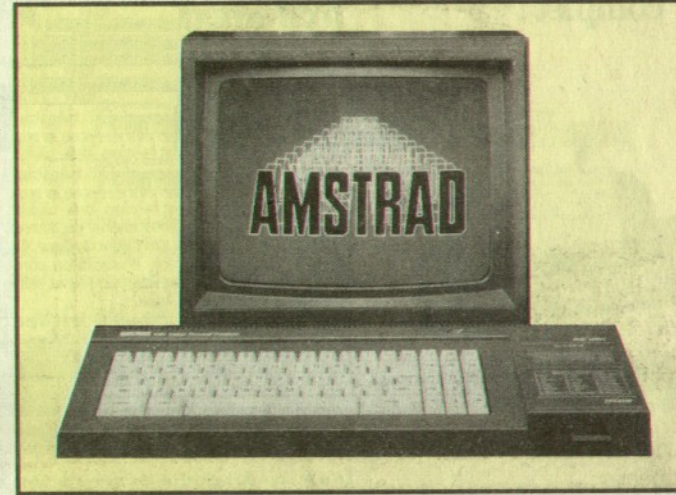
LES GRAPHIQUES

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 supérieures 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.

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran monochrome

4490F

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

TARIF GENERAL CPC 6128
avec écran couleur

5990F

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

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.

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 2ème lecteur de disquette (avec le cordon DII-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):

| | Long | Hauteur | Prof. | | Long | Hauteur | Prof. |
|------------|------|---------|-------|------------|------|---------|-------|
| Clavier | 580 | 70 | 170 | Clavier | 580 | 70 | 170 |
| CTM644 | 375 | 340 | 365 | CTM644 | 375 | 340 | 365 |
| GT68 | 305 | 315 | 335 | GT68 | 305 | 315 | 335 |
| Manette | 90 | 170 | 100 | Manette | 90 | 170 | 100 |
| Modulateur | 120 | 70 | 170 | Modulateur | 120 | 70 | 170 |

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:

286A
128K
Processeur fonctionnant à 4 Mhz.
Lecteur de disquette intégré 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.
48K
de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845
AY-3-8912
8255
7653
Contrôleur d'écran
Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
Interface parallèle entrée-sortie
Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

| Modes 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 | 340 | 100 |
| 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, conformément 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 de LOGO.
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 disquettes adapté au langage Logomath 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 logiciels habituels du 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 1 à la disquette. Les deux formats utilisent la même structure mais la configuration de leur secteur est distincte.

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

Le format SYSTEME:

On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. Les 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K.
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 récupérés sur disquette, il convient de respecter les conditions de copyrights 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 produits, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les composants de nos produits, de changer de constructeur, de source d'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 personnel.

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 l'entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes et le rechargement, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupe et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 32 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

Le système graphique GSX de Digital Research est fourni avec le PCW 8256 afin d'offrir une interface standard de logiciel pour des programmes graphiques. Dr Logo est également fourni et est compatible avec le Dr Logo du CPC 6128 et du CP/M2.2 Amstrad.

Un microprocesseur Z80 A standard avec 256 ko de RAM. Environ 112 ko de cette mémoire sont réservés pour la disquette RAM afin d'accroître la vitesse d'utilisation des programmes sous CP/M, en se servant des techniques de recouvrement. Au lieu d'aller chercher les informations ou les programmes sur une disquette, le système les trouve rapidement sur le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.

Des microprocesseurs indépendants sont utilisés pour le contrôle de l'imprimante et du clavier.

Imprimante.

Le mécanisme de l'imprimante intégrée offre une impression de qualité "courrier" d'environ 20 caractères par seconde ou de qualité "copie" de 90 caractères par seconde. Les caractéristiques d'impression telles que : espacement, italiques, caractères gras, soulignement, exposant et indice sont assurées par le logiciel intégré.

Un tracteur est fourni pour l'alimentation en papier continu, ainsi qu'un système automatique d'alignement pour l'alimentation feuille à feuille.

Options. Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire. CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0. On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou Amstrad par le contrôleur de disquette en retournant la disquette.

On note que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels CP/M existants. Cependant, certains logiciels sont appelés à des caractéristiques externes au PCW 8256.

Dans le but de poursuivre notre politique de qualité, nous nous réservons le droit de modifier à tout moment les spécifications techniques de nos produits.

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. Déballiez; branchez; 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 montages 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 et fabriqués en Corée. Logiciels conçus en Angleterre et en France. Fabriqué 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 GENERAL
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 l'entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes, ainsi que de nombreuses caractéristiques d'édition pour la coupe 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 mondialement 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.

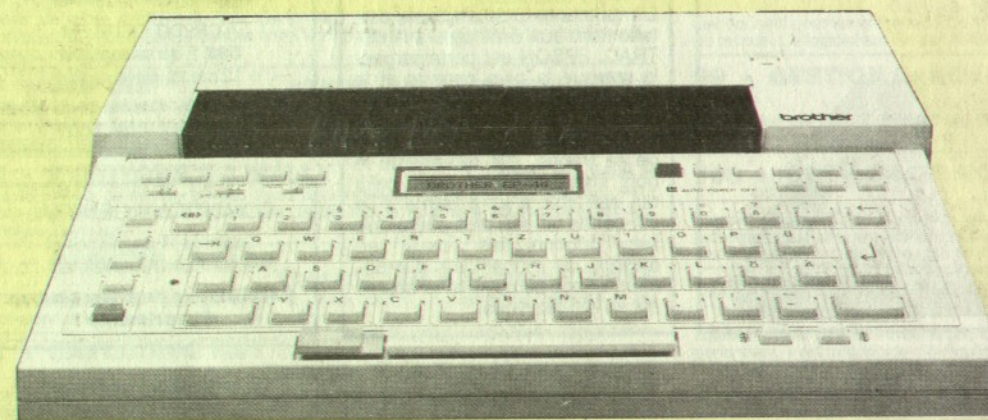
Et si une disquette n'est pas suffisante, vous pouvez installer une deuxième unité d'un méga-octet afin d'augmenter la capacité de la mémoire dont vous aurez besoin pour vos mailings, ouvrages littéraires ou documents comptables. En outre, la copie de sauvegarde n'en sera que simplifiée.

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, Amstrad, Amstrad, CPC 464, CPC 604, CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'Amstrad.

Machine à écrire électronique BROTHERP-44 (connectable en imprimante)



livrée en clavier français (AZERTY)

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

L'EP-44 est la dernière née d'une série d'imprimantes individuelles Brother révolutionnaires. Avec l'EP-20, Brother a commencé à 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'écriture. 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-

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 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 charac./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

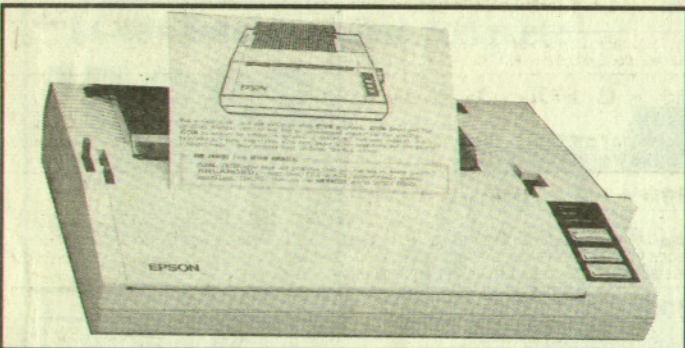
PRESTATIONS

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. Soulignement 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.

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

Imprimante Epson LX80



L'imprimante Epson LX-80 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 italiques, 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 changement 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 largeurs, d'épaisseurs 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 donnant des commandes d'impression qui sont traitées par 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 pica 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 1/72ème 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 pica, la tête déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce (4/10ème de mm), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/60ème de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/60ème 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

Outre le pica, 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 « él » 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 3 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

2995^F

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

| | |
|----------------------------|--|
| Impression | |
| Méthode d'impression | Impression matricielle à impact |
| Vitesse d'impression | 100 caractères par seconde (impression en pica) |
| Vitesse d'avance du papier | Environ 150 msligne (à 1/6ème de pouce par ligne) Environ 100 msligne (pendant l'avance continue du papier) |
| Sens de l'impression | Bidirectionnel, gère par la logique l'Unidirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique |
| Jeu de caractères | 96 caractères romains 96 caractères italiques 32 caractères internationaux 32 caractères internationaux itali-ques 32 caractères graphiques 96 caractères NLQ (qualité quasi-courrier) 32 caractères internationaux NLQ (qualité quasi-courrier) |
| Imprimante | |
| 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 |
| Papier | |
| | Largeur du papier Entraînement du papier |
| Papier à perforations | 4 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 ex- |

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 du 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 connexion (ON LINE), d'alimentation par ligne (LF) et indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'er-

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 grecs ; 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) 201.8mm ; Lettre 216mm ; Pliage paravert (option) 101.6mm à 254mm ; Rouleau (option) 210.8mm ou 216mm - Ruban : largeur 8mm ; longueur 10m ; type : en tissu, continu ou cas-



1995^F

sète, 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.

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

76 - DRAGONTORC

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 245 F
Tableau 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

Cassette : 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

Cassette : 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 retribuer vos complices. Immoral.

81 - HARRIER ATTACK

Cassette : 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

Cassette : 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^e 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 149 F Disquette : 195 F
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6^e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eau.

95 - FRUITY FRANK

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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 GEOGRAPHE

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

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

108 - GUTTER

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 159 F
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plait beaucoup.

111 - HIGHWAY ENCOUNTER

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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...

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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 99 F
Jeu éducatif qui concerne les petits enfants de 4 à 7 ans. Apprend à reconnaître les animaux et les plantes principalement en posant des questions. Un des logiciels éducatifs les plus demandés.

17 - L'ARDOISE MAGIQUE Cassettes : 99 F
Logiciel éducatif pour les jeunes enfants de 3 à 6 ans. Apprend 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 149 F

23 - AMS ASM Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 149 F Disquette : 195 F
Jeu de 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 Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassettes : 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 Cassettes : 149 F
Jeu d'arcade de type Roland. Vous devez sauvegarder une mine attaquée par Yukon et ses mutants qui se multiplient à l'infini. Jeu très éprouvant mais que de plaisir à détruire les mutants.

34 - BRUCE LEE Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 139 F
Jeu d'arcade qui consiste à adapter des couleurs entre elles, remplir des cases, assembler un puzzle. Ce jeu nécessite de la rapidité et des réflexes. Très amusant.

51 - COMBAT LINX Cassettes : 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 baïe. Un modèle du genre.

52 - COMPILATEUR INTEGRAL Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 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 ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassettes : 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 Cassettes : 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 Cassettes : 160 F Disquette : 220 F
Ce logiciel regroupe les éducatifs MEMORAM, AMSTERN 1, PLURIEL, NOMBRES et DICO.

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

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

74 - DON JUAN Cassettes : 159 F
Jeu de stratégie amoureuse 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 Cassettes : 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 télécommande 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 !

Brancher 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, que ce 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).

mandes 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.

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-

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.

LA MODULATION V 21 (DTL PLUS uniquement)

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

LA MODULATION V 23

TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23

1490F

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

1990F

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 21. 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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

116 - L'HORLOGER 1 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **140 F** Disquette : **220 F**
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4^e dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très dérivatif. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

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

125 - INITIATION AU BASIC, 1^{er} PAS Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **159 F** Disquette : **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

144 - MANIC MINER Cassette : **139 F**
Jeu 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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 épingles à cheveux, bout de lime, parfum, lettres manuscrites, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE Cassette : **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 - MICROGEO Cassette : **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 atterrir un avion dessus.

154 - MICROGESTION Cassette : **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 Cassette : **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.

AMSTRAD DDI
avec son alimentation
et son interface

1995F

A crédit (CETELEM)

399F ou comptant

+ 6 mensualités de 289,30F

avec assurance

Coût total du crédit avec assurance : 135,80F

TÉG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2^e unité sans
interface contrôleur

1590F

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

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 blanchisseur 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 ténébres. 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^e, 3^e et 2^e 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^e et de 3^e.

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 ai 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. Aidons-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 WULF 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'amulette 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 le 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 Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

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^e 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 Wulf.

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, bruits 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 débayer ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

240 - ZORRO Cassettes : **125 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez 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[®]

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 surtout 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 déamorçés. 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, mâtiné 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[®]

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. Transformez 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. Transformez 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 défendrez 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.

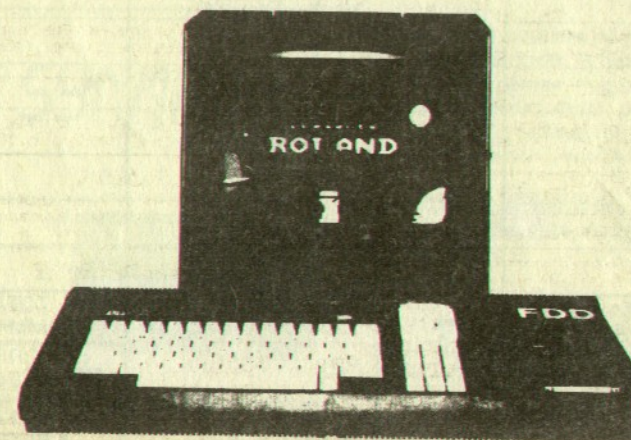
297 - JOHNNY REB Cassettes : 139 F
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

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



Quantités limitées - Nous prenons les réservations

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

3790F

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

5290F

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.

