



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

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

Des preuves ?

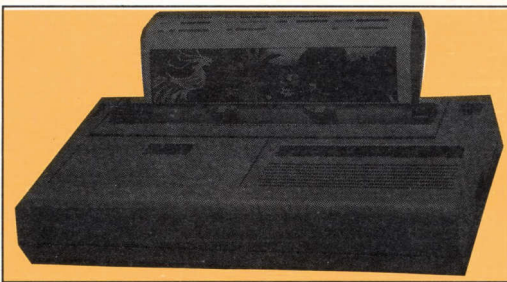
- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits ;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents ;
- un service après-vente avec atelier sur place ;
- volontairement,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

A qui vend GENERAL ?

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

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

IMPRIMANTE OKIMATE 20



L'imprimante complète avec son logiciel sur cassette ou disquette pour AMSTRAD 464, 664, 128, et son câble de liaison Centronics

3590F

A CREDIT :
590 F au comptant
+ 18 x 203,30 F
TEG 24,35
Coût total crédit : 659,40F

Imprimante couleur OKIMATE 20 pour AMSTRAD

Un nouvel outil universel pour votre AMSTRAD
L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

Cette imprimante permet l'impression de graphiques, de tableaux, d'illustrations originales et des transparents en acétate pour la rétroprojection. Vous pouvez même imprimer un transparent couleur et le réimprimer en noir et blanc avec diverses nuances de gris pour réaliser des photocopies.

Pour le traitement de texte, OKIMATE 20 imprime une copie de travail à raison de 80 CPS ou encore à 40 CPS s'il s'agit d'une sortie qualité courrier.

Les nouvelles polices de caractères OKIMATE — conçues professionnellement par composition numérique — offrent une grande souplesse. La version de base permet d'imprimer des caractères élargis, gras, fins et italiques, ainsi que des indices et des exposants demi-interligne, et de tracer un soulignement continu !

OKIMATE est dotée d'un tracteur intégré à largeur variable pour l'alimentation en papier continu et d'un système d'entraînement par friction pour le feuillet à feuillet et les transparents en acétate.

Graphiques haute résolution 144x144 points par pouce
Papier normal ou thermique, transparents en acétate
Entraînement du papier par friction ou par traction (support de rouleau de papier en option)
Cartouche de ruban longue durée "mains propres"

Ruban d'impression 120 K caractères
Traceur à largeur variable
Caractères qualité courrier téléchargeable
Mémoire tampon 8K, tampons distincts d'impact et d'impression permettant réception-impression simultanées

Papier en rouleau
Papier à pliage accordéon
Feuille à feuille
Transparents en acétate.

Caractéristiques d'impression

Matrice de caractère (HxV), 18x9 qualité "listing".

Caractères par ligne :

— 132/137 car	17 cpp
— 96 car	12 cpp
— 80 car	10 cpp
— 66 car	8,5 cpp
— 48 car	6 cpp
— 40 car	5 cpp

Traitement de données : 18x9

Qualité courrier : 18x18

Exposant/indice : 9x7

Soulignement

Italiques - Inclines

Caractères européens

CQ téléchargeables 18x18

Graphiques

Graphiques haute résolution : 60 x 72 ppp

Tous points adressables : 72 x 72 ppp - 120 x 144 ppp

144 x 144 ppp.

Dimensions : 330 x 190 x 60 mm (LxlxH)

CARACTERISTIQUES

Impression unidirectionnelle 80 cps

Impression qualité courrier 40 cps

80 colonnes avec caractères standard

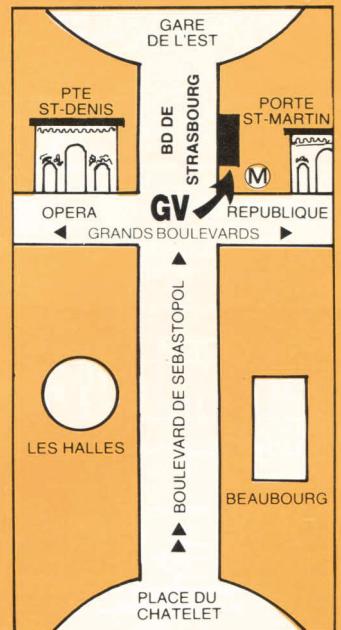
132 caractères en impression comprimée

Tête d'impression longue durée à 24 éléments qui s'installe par simple enclicement

Jeux de caractères européens

Double frappe, exposants, indices, italiques et soulignement

MAGASIN DE VENTE



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

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

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 Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran monochrome

2690^F

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

TARIF GENERAL CPC 464
avec écran couleur

3990^F

A CREDIT CETELEM
790^F au comptant
+ 12 mensualités de 216,90^F
TEG : 24,35 % - Coût total du crédit
avec assurance : 704,20^F

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie :

1 an, pièces et main d'œuvre

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

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



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

AMSTRAD

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

PROCESSEURS:

Z80A

64K de mémoire vive RAM (plus de 42K pour l'utilisateur)

32K de mémoire ROM avec BASIC et système d'exploitation résident

6845 contrôleur d'écran

GI processeur générateur de son

8255 interface parallèle entrée-sortie pour le processeur de son GI

CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

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

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

CLAVIER:

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

LECTEUR DE CASSETTE:

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

EXPANSIONS:

Lecteur de disquette compact avec CP/M et le langage LOGO.

Imprimante compatible Centronics

Manette(s) de jeux.

Extensions ROM

Extensions RAM jusqu'à 8160K.

PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansion multiple et parallèle Centronics.

Prise à 9 trous pour manette

Prise à 6 trous pour — RVB et sync

— vidéo composite
— luminance et sync

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

DIMENSIONS (mm):

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

POIDS (kg):

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

ALIMENTATION:

Système d'affichage: 240V AC 50Hz (clavier et lecteur alimentés à partir de l'écran)

*CP/M est une marque déposée de Digital Research Inc. AMSTRAD et Amsoft sont des marques déposées de Amstrad Consumer Electronics PLC.

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

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.

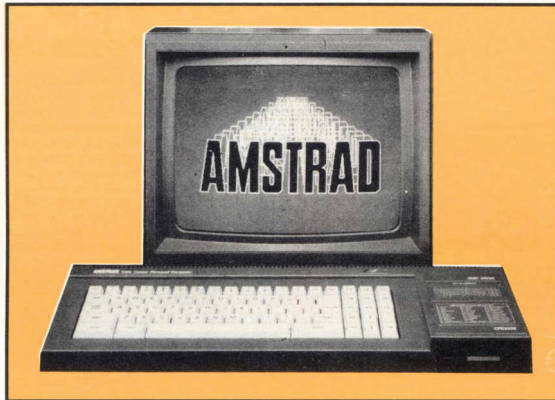
LES GRAPHIQUES

Les programmes traitent de sons et de graphismes sont particulièrement bien fournis. 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 CARACTÉRISTIQUES

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

4490^F

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

TARIF GENERAL CPC 6128 avec écran couleur

5990^F

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

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie :
1 an, pièces et main d'œuvre

A tout acheteur d'un ensemble CPC AMSTRAD CADEAU !

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



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

Caractéristiques Techniques du CPC6128

EXTENSIONS:

Lecteur de disquette compact, type FD 1.
Imprimante de type Centronics.
Manettes de jeux.
Différentes périphériques dont les extensions ROM.

PRISES EXTERNES:

Connecteurs PCB pour expansions multiples et parallèles Centronics.
Prise pour le 2^e étage de disquette (avec le cordon DI-2).
Prise à 9 trous pour la manette.
Prise à 5 trous pour RV-D et sync, vidéo composite, luminance et y/c.
Prise à 5 trous pour le lecteur de cassette (avec le cordon CL-1).
Prise 3,5 mm pour le stéréo.
Prise 3,5 mm d'alimentation du lecteur de disquette (12V).
Prise 3,5 mm d'alimentation du CPC664 par le moniteur (5V).

DIMENSIONS (mm):

	Large	Hauteur	Prof.		
Clavier	120	45	170	Clavier	2,0
CTM644	375	340	365	CTM664	10,6
CT60	305	315	335	CT60	6,3
Manette	90	170	100	Manette	0,3
Modulateur	120	70	170	Modulateur	1,4

CP/M suppose l'utilisation d'un écran 80 colonnes. L'aptitude du CPC6128 à présenter un texte en format 80 colonnes est indispensable 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 d'un transformateur).

PROCESSEURS:

280A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	1 octet en RAM répartie en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61K en zone de programme transitoire TPA disponibles sous CP/M Plus).
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
0645	Contrôleur d'écran
AT-3-9012	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

CARACTÉRISTIQUES 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	640	160
Caractères par ligne	40	80	20

CLAVIER:

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

MANIPULATION DE CASSETTES:

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

Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Toshiba. Cinquante pour un taux de séquence d'exécution de 12 ms et un temps fixé 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 LLI.
Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leur 2 faces, chacune étant réalisable grâce à un chip de protection amovible.

AMSDOS & CP/M PLUS

AMSDOS est un système d'exploitation sur disquettes adapté au langage Locomotive BASIC et à de nouvelles commandes permettant de tirer un profit maximum des fichiers sur disquette. AMSDOS 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. AMSDOS peut lire et écrire sur des fichiers CP/M et vice versa, car la structure de leurs fichiers est identique.
Le système d'exploitation CP/M Plus de Digital Research fourni avec le CPC6128, permet aux utilisateurs d'accéder aux logiciels écrits sous CP/M. Des caractéristiques propres au CPC6128 ont été ajoutées aux utilisateurs habitués du CP/M Plus.

Organisation de la Disquette:

AMSDOS et CP/M Plus permettent tout 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'accès 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:

C'est le format le plus répandu puisque CP/M 2.2 et CP/M Plus ne peuvent être chargés qu'à partir d'une disquette format système. 2K sont utilisés pour le catalogue et 3K sont réservés pour le système.
9 secteurs par piste.
9 secteurs par piste.
Capacité de stockage: 178K.
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et les tournements sous ce système.

Le format DONNEES seulement:

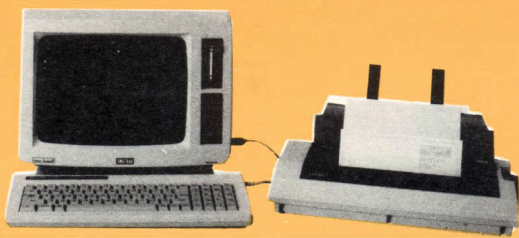
On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 2K sont réservés au catalogue.
9 secteurs par piste.
Pas de piste réservée.
Capacité de stockage: 178K.
Le CPC6128 est compatible avec les programmes développés pour Amstrad sous CP/M 2.2 et les tournements sous ce système.
On utilise toutes les pistes pour sauvegarder les données. 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.

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

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.

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 Locoscript 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.

Deballez; 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 Locoscript, 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 retenter des codes compliqués pour des tâches aussi simples comme, par exemple, celle de déplacer le curseur en fin de ligne.

Locoscript 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 Locoscript, 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 conçu 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.

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

6990F

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

Possibilité de leasing
AUTOBAIL sur 4 ans.

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

Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et vous permet d'imprimer et d'éditer simultanément. Des caractéristiques telles que 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 assurant toutes les opérations que permet le logiciel, et un ordinateur de pointe très fonctionnel, tournant sous un système mondial connu, le CP/M+, qui vous donne accès à plus de trois mille logiciels.

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

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

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 courriel 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 (comprend l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

L'écran.

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

Disquettes.

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

Clavier et logiciel.

Le clavier de 82 touches, comprenant plusieurs touches de fonction dédiées au logiciel de traitement de texte intégré. Le clavier est contrôlé par son propre microprocesseur et est relié à l'ordinateur et à l'écran par un simple cordon téléphonique. Le logiciel de traitement de texte permet la création de documents jusqu'à entière capacité de la disquette et donne la possibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que la pagination, l'alignement automatique des paragraphes et réglages, 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 52 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. CPU et RAM.

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 la disquette 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 RS232 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 AmDOS 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 font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui ne permet pas leur fonctionnement sur un 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.

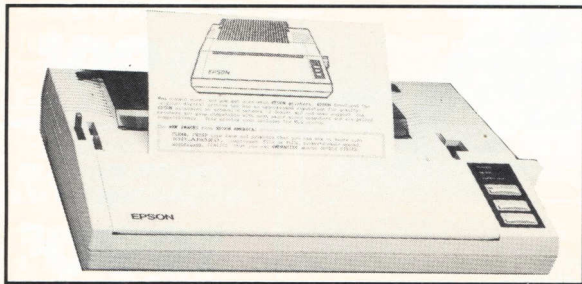
Clavier, ordinateur et moniteur monochrome conçus en Grande Bretagne et fabriqués en Corée.
Les logiciels conçus en Angleterre et en France, fabriqués en Corée, en Grande Bretagne et en France.

CP/M+ et 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 664, CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'Amstrad.

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

Imprimante Epson LX80



L'imprimante Epson LX80 offre, à un prix abordable, une qualité d'impression et des fonctions évoluées dont on ne pouvait disposer jusqu'à présent que par 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 dix types d'impression en gras
- Des caractères définissables par l'utilisateur, lui permettant ainsi de créer et d'imprimer ses propres lettres, ou symboles
- Un mode graphique à haute résolution pour la réalisation de graphiques, de diagrammes et d'illustrations
- Onze jeux de caractères internationaux
- Un dispositif facile de chargement du papier
- Un système de commande pour imprimer facilement et rapidement 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 font partie des instructions d'impression adressées 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, LF et LF1). Après avoir activé le mode SelectType, vous pouvez utiliser ces commutateurs pour choisir une ou plusieurs fonctions parmi les vôtres. 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 cas de 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 (310 microns) de diamètre. La taille des points peut varier légèrement selon l'usure 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 1/10ème de pouce (410 microns), déclenche à nouveau l'aiguille supérieure, se déplace de 1/10ème de pouce, déclenche les 7 premières aiguilles à partir du haut, se déplace de 1/10ème de pouce, déclenche l'aiguille supérieure, se déplace de 1/10ème de pouce et déclenche une dernière fois l'aiguille supérieure pour terminer l'impression de la lettre. Tout cela se passe en 1/10ème 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 bidirectionnel : 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 ses 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 élite par exemple, elle imprime 12 caractères par pouce et en mode condense, elle 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.

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

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 pouvez 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 programmation ou à l'aide d'un sélecteur spécial situé à l'arrière de l'imprimante. Le mode de programmation est décrit au chapitre 5 et le fonctionnement du sélecteur (appelé interrupteur DIP) est expliqué dans l'annexe D.

Codes d'impression

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

TARIF GENERAL pour Epson LX80

2995F

A CREDIT CETELEM

595 F au comptant

+ 12 mensualités de 230 F

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

CONDITIONS GENERAL

Garantie : 1 an, pièces et main d'œuvre

CADEAU : un deuxième ruban d'imprimante

Caractéristiques techniques

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 milligrains (à 1/10ème de pouce par ligne)	
	Environ 100 milligrains (pendant l'avance continue du papier)	
Sens de l'impression		
	Bidirectionnel, gère par la logique l'undirectionnel (de la gauche vers la droite) en mode graphique	
Jeu de caractères		
	96 caractères romains	
	96 caractères italiques	
	32 caractères internationaux	
	32 caractères internationaux italiens	
	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
Papier à perforations	4 à 10"	Entraînement du papier
Feuille à feuille	Max. 8 1/2"	Entraîneur à pycots en option
Nombre d'exemplaires	Un original plus une copie, l'épaisseur maximum ne peut excéder 0,005"	Par friction

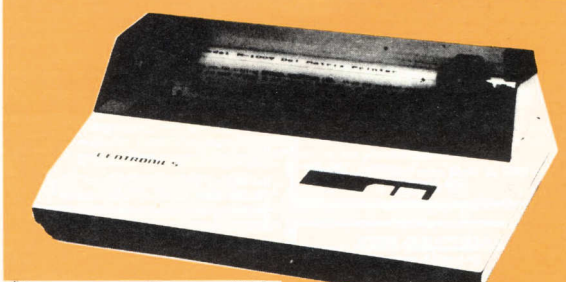
IMPRIMANTE CENTRONICS GLP 3101

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 chez 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 d'indicateurs de mise sous tension (POWER) et d'erreur (ERROR) se trouve placé à l'avant de l'imprimante. Fabriquée et essayée selon des normes très sévères, la CENTRONICS GLP 3101 est une unité de grande fiabilité qui offrira de bons et loyaux services.

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

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Méthode d'impression : matrice de points à impact - Tête d'impression : 9 aiguilles - Vitesse d'impression : 50 cps - Direction d'impression : à recherche logique bidirectionnelle pour caractères standards, élargis, condensés ou gras, unidirectionnelle pour indices supérieurs et inférieurs, profil binaire et caractères graphiques - Nombre de copies : original plus 2 copies - Jeux de caractères : 96 caractères ASCII ; 48 caractères européens ; 16 caractères grecs ; 48 caractères graphiques ; 16 symboles mathématiques et autres ; 5 symboles - Vitesse : 250 m/s à pas horizontal de 1/6" - 4 lignes/s en continu (LF) - 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 pycots (option) - Type et largeurs de papier : feuille à feuille (A4) 210 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 cassette ; couleur : noir - Dimensions : 333(L) x 190(P) x 70(H) mm - Poids : 3 kg - Température : 5°C à 35°C - Humidité : 20 à 80 % - Niveau bruit : moins de 60dB en fonctionnement - Alimentation : 117-220 ou 240 V - Consommation : 30 VA - Interface standard parallèle 8 bits - Fonctions diverses : détection positionnement, détection fin de papier, auto-impression, mise en réserve hexadécimale.



1995F

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

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 porteuse d'émission est modulée par le DTL 2000.



- S'il y a en même temps connexion, la porteuse est effectivement émise sur la ligne.
- DETECTION indique que l'on reçoit la porteuse 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.

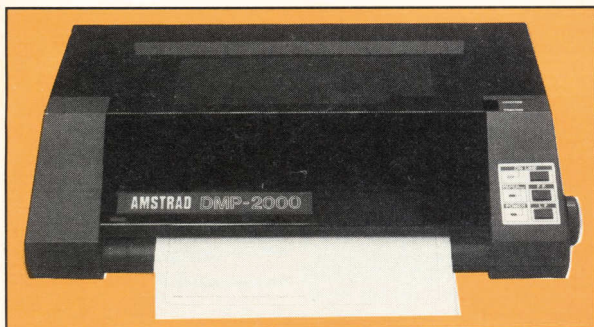
TARIF GENERAL
pour DTL 2000 V 23

1490^F

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

1990^F

Imprimante AMSTRAD DMP 2000



DMP 2000 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE

La DMP 2000 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.

Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.

On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entraînement du papier. La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.

Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2000 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.

La DMP 2000 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.

Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparaît également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabriquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.

TARIF GENERAL
IMPRIMANTE DMP 2000

2290^F

A CREDIT CETELEM
490 F au comptant +
9 mensualités de **223,40 F**
TEG : 24,35 % - Coût total du
crédit avec assurance : 210,60 F

LES CONDITIONS GENERAL

Garantie 1 an
pièces et main d'œuvre

CADEAU !!!
1 RAME (500 feuilles)
papier paravent 70 g

AMSTRAD DD1
avec son alimentation
et son interface

1995^F

A crédit (CETELEM)
395^F au comptant
+ 6 mensualités de **289,30^F**
avec assurance

Coût total du crédit avec assurance : 135,80^F
TEG 24,35 %

AMSTRAD FD2
2^e unité sans
interface contrôleur

1590^F

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

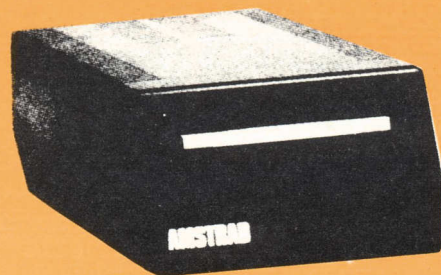
marché. Bien sûr, les cassettes suffisent aux jeux d'ordinateur. Seulement, lorsque l'on aborde la programmation ou les programmes plus sérieux, l'accès direct offre des possibilités inégalées. Cependant, vous ne pouvez vous contenter de brancher un lecteur de disquettes sur un ordinateur : vous devez disposer en outre d'un logiciel adapté afin de tirer le plus grand profit de cette capacité de vitesse et de rangement nettement accrue.

Le DDI-1 d'AMSTRAD comporte une série complète d'extensions sur le Basic permettant à la disquette de fonctionner avec des fiches conçues au départ pour une cassette. Le logiciel s'occupe de l'ensemble de la gestion du fichier : les fiches du CP/M peuvent ainsi cohabiter avec les fiches AMSDOS. Et qui plus est, l'AMSDOS et le CP/M sont en mesure de partager leurs fiches de données.

Le DDI-1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des com-

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 FD1) 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.

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.





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 faut 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 comptes. 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**
Jeude simulation, moitié wargame, moitié arcade, du même style que Battle for Midway. Graphisme superbe. Vous débarquez sur une île et vous attaquez la forteresse de Kuhn-Lin. Terrifiant.

31 - BIORYTHMES Cassettes : **149 F** Disquette : **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de biorhythmes. 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.



GENERAL®

le temple d'Amstrad

34 - BRUCE LEE Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **169 F** Disquette : **220 F**
Feuille de calcul du type Tableau comportant 26 colonnes sur 30 rangées. Vous pouvez ressortir vos opérations sur imprimante.

38 - CAMELEMATHS Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 amorces.

48 - CODE DE LA ROUTE Cassette : **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

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

51 - COMBAT LINX Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **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 Cassette : **139 F** Disquette : **195 F**
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver trésors dans un bateau pirate coûte. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent... Espérons que vous ne manquerez pas d'oxygène.

69 - DEVPACK ASSEMBLER Cassette : **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 Cassette : **169 F**
Jeu d'aventure. Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez-vous ? Excellent graphisme.

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

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

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

74 - DON JUAN Cassette : **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 Cassette : **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.



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

Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, la impression et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

79 - EMPIRE

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 pillier 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 missionnés 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

Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain, et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

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 Boeïng 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

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 triptots 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 scribe. 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 advennent à l'inspecteur Osha. Jeu très séduisant qui plaît 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 un superbe cuirassé. 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...



GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

116 - L'HORLOGER 1 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.

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

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

152 - MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **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 Cassettes : **159 F**
Logiciel du jeu de scrabble en français. Il vous permet de jouer en famille, jusqu'à 4 joueurs. Près de 4000 mots de vocabulaire, vous pouvez également vous mesurer au micro, ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

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



GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

157 - MICROSPREAD

Disquette : 245 F

Logiciel tableur de chez AMSTRAD, très performant. Il présente de nombreuses caractéristiques arithmétiques complexes, une protection codée vous permet de sauvegarder les informations confidentielles.

158 - MICROSAPIENS

Cassette : 149 F

Logiciel de jeu type "Des Chiffres 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 149 F

Jeu d'aventures en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacre Graal". Il se cache quelque part dans le terrible Château de Montségur. Excellente animation.

168 - Mr. FREEZE

Cassette : 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

Cassette : 195 F Disquette : 245 F

Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne les relevés de comptes mensuel ou annuel. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

170 - CP GRAPH

Cassette : 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

Cassette : 99 F

Jeu d'arcade classique. Mr. Wong la blanchisseuse est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive?

172 - MUSICORE

Cassette : 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

Cassette : 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

Kikekankoi : 169 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

Cassette : 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

Cassette : 149 F

Jeu d'aventures graphique. Vous devez délivrer les habitants d'un village perdu dans les ténèbres. Il vous faudra lutter contre les forces occultes. La bataille sera terrifiante. Très bonne animation.

177 - NOMBRES MAGIQUES

Cassette : 99 F

Jeu éducatif de chiffres sous forme de petits jeux très distrayants. Il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

178 - NOMBRES/DICO

Cassette : 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 - MONTERAQUEOUS

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 160 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

Cassette : 149 F

Logiciel éducatif à partir de 7 ans. Pluriel vous permet d'acquies les règles du pluriel en orthographe et Amsteriv vous permet d'acquies les règles de terminaison sur 600 mots français.

187 - POLE POSITION

Cassette : 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

Cassette : 99 F Disquette : 150 F

Polichinelle à séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

189 - PYJAMARAMA

Cassette : 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 MOSCOW

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 139 F

Jeu de simulation à 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 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

Cassette : 99 F Disquette : 150 F

Jeu d'arcade. Roland doit échapper à ses maîtres, mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.



GENERAL®

le temple d'Amstrad

199 - SABRE WOLF Cassettes : **149 F** Disquette : **195 F**
Jeu d'aventure graphique. Un sympathique chasseur est tombé dans un trou étrange, peuplé d'ennemis curieux. Pour se sauver, il doit trouver l'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 canaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef, qui est sur sa piste.

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

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

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

204 - SOUL OF A ROBOT Cassettes : **129 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monteraqueous 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**
Jeu 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, bruitages amusants, cartes colorées, décors remarquables pour un logiciel qui plaira aussi bien aux parents qu'aux enfants.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

243 - BADMAX Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 350 F
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

252 - TOMCAT Cassette : 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, déboguer, formateur rapide et permet d'utiliser le drive Amstrad.

254 - WARRIOR Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Sorcelier, Elidon tient une place à part dans les logiciels pour Amstrad par sa dimension poétique.

271 - CAULDRON Cassette : 139 F
Jeu d'aventure graphique. La suite de Sorcelier, même graphisme, mêmes aventures. Cauldron, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquiescer absolument. Tilt d'Or 85

272 - SPY AGAINST SPY Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 139 F

275 - NORTH SEA BULLION ADVENTURE Cassette : 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 tempe, les requins et les explosifs mal déamorçés. Parviendrez-vous vivant au bout ?

276 - ON THE RUN Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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 Cassette : 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
Tableur mondialement célèbre, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.



GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

283 - FIRE ANT

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.

Cassette : 139 F

284 - CARNET D'ADRESSE

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.

Cassette : 139 F

285 - MANDRAGORE

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.

Disquette : 340 F

286 - METRO 2018

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. Pouvez-vous survivre dans ce milieu hostile ?

Cassette : 180 F Disquette : 250 F

287 - LORIGRAPH

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.

Cassette : 210 F

288 - MASTER CHESS

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.

Cassette : 99 F Disquette : 150 F

289 - KARLS TREASURE HUNT

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.

Cassette : 149 F

290 - Z80 AMSTRAD

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.

Cassette : 149 F

291 - LORD OF MIDNIGHT

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.

Cassette : 160 F Disquette : 240 F

292 - AIR TRAFFIC CONTROL

Logiciel de simulation. Vous êtes responsable du contrôle aérien d'un aéroport. Vous devez gérer votre aéroport afin qu'aucun accident ne survienne, prévoir les décollages, les atterrissages, les altitudes de vol, etc...

Cassette : 139 F

292 - FOOTBALL MANAGER

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.

Cassette : 139 F

293 - HANDICAP GOLF

Jeu de simulation à 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.

Cassette : 149 F

294 - MUSIC COMPOSER

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.

Cassette : 195 F

295 - CODENAME MAT 2

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.

Cassette : 149 F

296 - RED COATS

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 scénarios. Les scènes de bataille reprennent des faits d'armes authentiques.

Cassette : 149 F

297 - JOHNNY REB

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.

Cassette : 139 F

298 - TIME BOMB

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.

Cassette : 149 F

299 - ERBERT

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.

Cassette : 139 F

300 - D BASE 2

Le plus célèbre des gestionnaires des bases de données pour les utilisateurs professionnels. Conçu par Ashton Tate, ce logiciel tourne sur CPC 6128 et 8256 comme le Multiplan. Fourni avec une épaisse documentation.

Disquette : 790 F

301 - 3D VOICE CHES

Jeu d'échec en relief et parlant. Ne nécessite pas de synthétiseur vocal. Très performant. Graphisme superbe.

Cassette : 155 F Disquette : 245 F

302 - LA MALEDICTION DE THARR

Super jeu d'aventures graphique avec texte en français. La ville est détruite. Les zonards rodent, il vous faut délivrer votre fiancée des griffes de l'immonde Tharr.

Cassette : 195 F Disquette : 295 F

303 - TASWORD

Traitement de texte pour CPC 464.

Cassette : 145 F

304 - TASWORD + MAILMERGE

Traitement de texte pour 6128.

Disquette : 290 F

305 - TASCOPY

Recopie d'écran haute résolution pour imprimante.

170 F

306 - ORDITIERCÉ

Pronostics tiercé.

Cassette : 139 F

307 - POSEIDON

Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

Cassette : 195 F Disquette : 295 F

308 - SALUT L'ARTISTE

Super logiciel de dessin en français, conçu par AMSTRAD pour le 464, le 664 et le 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

Disquette : 390 F

OFFRE D'EMPLOI

GENERAL recherche Vendeurs(euses) MICRO AMSTRAD

Qualités souhaitées : sympathiques, dynamiques, bonne connaissance du matériel Amstrad. Disponible rapidement.

Téléphoner pour rendez-vous à Mr OLIVIER

 **42.06.50.50**

ou se présenter chez GENERAL, 10, bd de Strasbourg

ACCESSOIRES AMSTRAD

1 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES AVEC CONTROLEUR DD1 1995 F

A crédit : 495 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit avec assurance : 127,80

2 - LECTEUR DISQUETTES 3 POUCES 2° unité AMSTRAD FD1 1590 F

Identique au DD1 mais sans interface contrôleur. Le FD1 nécessite un cordon FDI pour le raccorder, soit au 664 soit au 6128.

A crédit : 90 F au comptant, 6 mensualités de 271,30 F
TEG 24,35 - Coût total du crédit : 127,80 F

3 - ADAPTATEUR PERITEL MP1 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 464 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

395 F

4 - ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

Il permet de brancher un clavier 664 ou 6128 sur un TV couleur muni d'une prise péritel.

495 F

5 - CRAYON OPTIQUE DK TRONICS

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



290 F

6 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

Ce crayon est muni d'un prodigieux logiciel de dessin qui fait de cet appareil un produit unique en son genre. Venez demander une démonstration chez GENERAL.

395 F

7 - CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

Même modèle que pour 464 sauf que le logiciel est sur disquette.

435 F

8 - JOYSTICK QUICKSHOOT I SPECTRAVIDEO

C'est le joystick super économique et pourtant, il est robuste. Dispositif de tir au manche et sur le socle. Garantie 1 mois. À éviter toutefois avec Décathlon.



69 F

9 - JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO

Le joystick le plus connu et le plus vendu chez GENERAL. Grande poignée, large base sur ventouse, solide, précis, il constitue un très bon rapport qualité/prix. Garantie 1 mois.

119 F



10 - JOYSTICK AMSTRAD JY2

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



149 F

11 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

Le même que le Quickshoot 2 avec 3 manches différents. Pour la curiosité.

159 F

12 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

C'est un Quickshoot 2 avec une monstrueuse base de près de 20 cm de long. Très impressionnant pour les frimeurs. Il est muni d'une énorme touche sur la base pour les tirs rapides, une touche qui ressemble plutôt à une pédale.

195 F

13 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 7

Ce n'est pas à proprement parler un joystick puisqu'il n'a pas de manche. C'est plutôt un "paddle". Le manche est remplacé par un volant qui se tourne avec le doigt. Idéal pour certains jeux, il désorientera les fans du joystick. A posséder en deuxième joystick.

149 F

14 - JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

Joystick de type "track-ball". Une énorme "souris" à l'envers. Le manche est remplacé par une balle que l'on peut orienter dans 8 directions. Extrêmement robuste. Garantie 6 mois.

245 F

15 - JOYSTICK WICO "THE BOSS"

Un grand classique du joystick comme le Quickshoot 2. Aspect spartiate, couleur grise un peu triste mais excellente précision et très solide.

179 F

16 - JOYSTICK PRO 500 competition

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

270 F

17 - INTERFACE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher 2 joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex : 2 Quickshoot II ou 1 Quickshoot I et un PRO 500.

150 F

18 - CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

175 F

19 - CABLE FD1

Ce câble permet de raccorder l'unité disquette FD1 à un CPC 664 ou 6128

175 F

20 - CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC

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

60 F

21 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464

Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

135 F

ACCESSOIRES AMSTRAD

22 - CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128

185 F

23 - LES RUBANS IMPRIMANTES

AMSTRAD DMP1 ou SEIKOSHA GP500	95 F
CENTRONICS GLP 3101 ou BROTHER 1009	85 F
EPSON LX 80	59 F
DMP 2000	85 F
DMP 8256	95 F
OKIMATE (20 couleurs)	125 F

24 - CASSETTES VIERGES C20

GENERAL fait fabriquer des cassettes C20 ou 2x10 mn d'excellente qualité pour l'AMSTRAD. Cette durée est idéale pour l'enregistrement des programmes.

**6,90 F
pièce**

par 10 pièces, la 11^e est **CADEAU**

25 - MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER LANSAY ou LASER

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

390 F

26 - DISQUETTES VIERGES 3 pouces

AMSOFT	39 F pièce	350 F les 10
HITACHI	45 F pièce	390 F les 10
MAXELL	49 F pièce	450 F les 10
SCHNEIDER	45 F pièce	390 F les 10
NATIONAL	59 F pièce	550 F les 10

27 - BOITE RANGEMENT 20 DISQUETTES 3 pouces

se présente sous forme d'un livre

59 F

28 - BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

Produit "pro". Couverture transparent, serrure à clé, intercalaires charnières, étiquettes couleur, etc...

265 F

29 - PAPIER POUR IMPRIMANTE

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

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

30 - LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464	70 F
Housse clavier 664	70 F
Housse clavier 6128	70 F
Housse moniteur monochrome	70 F
Housse moniteur couleur	80 F
Housse clavier 8256	70 F
Housse moniteur 8256	85 F
Housse unité disquette	55 F
Housse DMP 2000	80 F
Housse LX 80	80 F
Housse Centronics	80 F

31 - IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

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



990 F

32- TABLE GRAPHIQUE GRAFPAD II

Table graphique haute résolution. Très pratique pour ceux qui ont besoin de réaliser rapidement des graphiques précis.

1490 F

33- MEUBLE MICRO GENERAL

Bien que son prix ait augmenté récemment, ce meuble reste à notre sens unique sur le plan du rapport qualité/prix. Muni de toutes les tablettes nécessaires, il constitue le complément idéal pour ceux qui ne possèdent pas de bureau et souhaitent travailler longtemps devant leur AMSTRAD. Colori noir. Dimensions : (HxPxL) 92 cm x 63 cm x 90 cm.

695 F

34 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

135 F

35 - KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des batonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

195 F

36 - CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. C'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.

75 F

37 - CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

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

169 F

38 - LES SYNTHETISEURS DE SONS

Le principe du synthétiseur est de transformer un texte en parole, qu'il soit tapé au clavier ou sur programme cassette ou disquette. Le synthé est basé sur un micro processeur avec sorties stéréo.

a) SYNTHÉ DK TRONICS

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



390 F

b) SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE

Le seul synthé 100 % français. Un petit défaut toutefois : pas d'ampli ni de haut-parleur. Il faudra donc le brancher sur une chaîne HI-FI.

480 F

ACCESSOIRES AMSTRAD

c) SYNTHE AMSTRAD SSA1

C'est un compromis entre le DK TRONICS et le TECHNIMUSIQUE. Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

490 F

39 - LA SOURIS AMX AMSTRAD

L'AMSTRAD a désormais sa souris. Construite en Angleterre par Advanced Memory System, la technologie graphique-souris est désormais à la portée de l'AMSTRAD. L'animal est noir, avec 3 boutons rouges. La bille est en acier alors que chez les concurrents elle est en général en rislan. Il est accompagné de 4 logiciels :

A) ART : c'est un logiciel qui ressemble à "Mac Paint" avec menus déroulant et icônes.

B) ICONES : c'est un logiciel de création et de sauvegarde d'icônes dans une matrice 16x16.

C) CREATION GRAPHIQUE : logiciel de création graphique réutilisable sous ART.

D) AMX CONTROL : système d'exploitation de la souris. Il fournit 20 nouvelles instructions basic pour piloter la souris.

Le fonctionnement de la souris est traditionnel. Déplacement sur une surface lisse, cliquage, sur l'un des trois boutons.

690 F

40 - MAGAZINE AMSTRAD

Tous les numéros d'AMSTRAD MAGAZINE peuvent être acquis chez GENERAL.

18 F

sauf numéro 5, **25 F**

41 - INTERFACE RS 232 AMSTRAD

L'interface RS 232 AMSTRAD permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

590 F

42 - EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

800 F

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

CABLE CL1 à un connecteur **150 F**

CABLE CL2 avec un connecteur supplémentaire **235 F**

JL BANK cassette **50 F**

JL BANK disquette **120**

43 - CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE JAGOT et LEON E112

Ideale pour protéger vos logiciels, cette clé doit être présente sur l'AMSTRAD pour toute utilisation de programme. La duplication est impossible et ce composant fera gagner beaucoup de temps aux concepteurs professionnels.

590 F

44 - PROGRAMMATEUR D'EPROM JAGOT et LEON E107

Cette carte vous permet la programmation, la recopie ou la lecture d'eprom de capacité de 2 Koctets à 16 Koctets des grandes marques compatibles. Elle est équipée d'un support à insertion nulle. Le logiciel est fourni avec notice, sur cassette ou disquette.

990 F

45 - CARTOUCHE EPROM 16K JAGOT et LEON E111

Livrée en boîtier plastique et connectable directement au clavier, cette carte vous permet d'intégrer un de vos logiciels en eprom. Il est possible de connecter plusieurs cartouches à la fois.

690 F

46 - CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre eprom de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.

390 F

47 - RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec bufferisation du bus d'adresse, 4 connecteurs encartables et un logement pour une alimentation supplémentaire (non obligatoire). Il intègre complètement les cartes d'extension. Il est relié à l'AMSTRAD par les câbles CL1 ou CL2.

590 F

48 - ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

Cette alimentation 5V/3A réglée peut suppléer celle du moniteur et peut-être installée directement au dos du E100.

490 F

49 - CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

Cette carte permet l'acquisition de 8 tensions continues (0-5V) par multiplexage. La précision est de 8 bits et le temps de conversion est de 80µs environ.

590 F

50 - CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

Cette carte utilise 2 composants très célèbres de chez Intel : l'interface parallèle programmable 8255 et le timer 16 bits 8253. On y retrouve donc 24 entrées/sorties (3 ports de 8 bits entièrement programmables) et 3 compteurs timers fonctionnant sous 8 modes différents.

590 F

51 - CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

A l'inverse de la carte 101, cette carte restitue sous forme de tension continue (0 - 2,56 V) une valeur numérique codée sur 8 bits. Deux voies de conversion sont présentes, avec possibilité de sortie en (0 - 10 V) avec alimentation externe 12 V.

590 F

52 - CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de phototriacs (isolement 2000V), suivis de triacs 2A sur radiateurs.

590 F

53 - CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

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

690 F

54 - LOGICIEL SERIE

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

cassette **390 F**

disquette **440 F**

55 - KIT SERVEUR

2990 F

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

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 1

C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

149 F

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

Micro Application N° 2

Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

129 F

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

Micro Application N° 3

Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorithmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comportant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

149 F

AMSTRAD, OUVRE TOI

Micro Application N° 4

Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

99 F

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

Micro Application N° 5

Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.

129 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 6

Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, contrôle vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

249 F

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Micro Application N° 7

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur moniteur et désassembleur.

129 F

GRAPHISME ET SON DU CPC

Micro Application N° 8

L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaînes, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

129 F

PEEKES ET POKES DU CPC

Micro Application N° 9

Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire... et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.

99 F

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

Micro Application N° 10

Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

149 F

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC

Micro Application N° 11

Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmeur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

199 F

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

Micro Application N° 12

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

149 F

DES IDEES POUR LE CPC

Micro Application N° 13

Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

129 F

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

Micro Application N° 14

Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

149 F

L'ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD

PSI

L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initiez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.

105 F

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI

Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...

115 F

LES EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD

PSI - 1er volume

Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.

130 F

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128

PSI

2° volume

Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grâce à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.

95 F



GENERAL[®]

le temple d'Amstrad

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

BASIC PLUS 80 ROUTINES POUR AMSTRAD

PSI

Si vous souhaitez accroître les capacités de votre CPC sans avoir recours à l'assembleur, Basic Plus vous propose 80 manières de simuler des fonctions que vous n'auriez jamais cru pouvoir utiliser. Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrez Basic Plus.

100 F

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

PSI

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

120 F

AMSTRAD EN FAMILLE

PSI

40 programmes en Basic pour la maison.

Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

120 F

SUPER JEUX AMSTRAD

PSI

50 programmes de jeux en Basic.

50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

120 F

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

1^{er} volume - Système de base

PSI

Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Cleps pour l'Amstrad" est un memento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc. etc.

140 F

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

PSI

TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur : étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.

120 F

AMSTRAD JEUX D'ACTION

SYBEX

Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action : Tank, Tracce, DCA, Blitz, Squash, Alphabet, Numerix, Atterrissage, Parachute, Exocet, Micropède, Robot, Ramasse-Miettes, Slalom, Chasse au Canard, Poursuites, Casse-Briques, Crabes

49 F

AMSTRAD 1^{ers} PROGRAMMES

SYBEX

Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

98 F

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

SYBEX

Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.

78 F

AMSTRAD - ASTROLOGIE NUMEROLOGIE, BIORYTHMES

SYBEX

4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation, dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre est également un ouvrage d'initiation pour ceux qui ne connaissent pas ces sciences humaines

98 F

AMSTRAD - PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

SYBEX

Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du micro-processeur Z80 sont décrites, accompagnées d'exemples de sous-programmes.

98 F

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME

SYBEX

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique. Les programmes fonctionnent sur les 3 CPC.

98 F

L'AMSTRAD EXPLORÉ

SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1^{re} partie. Dans la 2^e partie, on étudiera la langage machine et son interfacement avec le Basic. L'Assembleur ZEN fera aussi l'objet de 3 chapitres. De nombreux exemples de programmes viennent illustrer chaque sujet

98 F

AMSTRAD CP/M 2,2

SYBEX

Le CP/M est le système d'exploitation le plus répandu des micro professionnels. Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie. Elle concerne : l'éditeur ED, l'assembleur ASM, le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail avec la liste de leurs paramètres.

128 F

GUIDE DU CP/M

SYBEX

Cet ouvrage est un texte de référence. Il ne s'adresse pas qu'au possesseur d'Amstrad. Sur 300 pages, il propose aux débutants une méthode d'apprentissage simple du CP/M. Clair, concis, facile à lire, ce guide deviendra l'outil de référence de tout utilisateur du CP/M

148 F

READY POUR LE BASIC

CASSETTE VIDEO VHS + MANUEL D'UTILISATION

Cet ouvrage fourni avec une cassette vidéo est un cours audiovisuel sur la micro et le Basic en particulier. Vous apprendrez l'usage des différentes commandes Basic et comment créer vos propres programmes. Le caractère éducatif et original de cet ouvrage s'adresse avant tout aux débutants.

295 F

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128

Micro Application N° 15

Pour ceux qui viennent d'acquérir un CPC 6128 et qui ont une notice en anglais. En effet, certains magasins ayant acquis leurs machines ailleurs que chez AMSTRAD FRANCE ont reçu des notices en anglais. Ce livre peut servir de mode d'emploi.

99 F

DEPARTEMENT VENTE PAR CORRESPONDANCE AUX PARTICULIERS

à adresser à **GENERAL, 10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS**
☎ **42.06.50.50** (M. Le Poull, poste 40)

COMMENT ACHETER PAR CORRESPONDANCE ?

- Vous rédigez votre commande** à l'aide du (ou des) Bon de Commande ci-dessous (n'oubliez pas d'indiquer clairement, en lettres d'imprimerie, **vosre NOM et votre ADRESSE complète** dans la partie supérieure droite).
- Frais d'expédition** : pour les frais de transports, GENERAL applique un forfait de 50F par commande (cette commande pouvant contenir plusieurs sortes de matériels).
Toutefois, si votre commande comporte :
 - un ou plusieurs Meubles Bibliothèques, il faut ajouter 70F au forfait de 50F (**50F + 70F = 120F**) ;
 - un ou plusieurs cartons de 50 boîtiers plastiques, il faut ajouter 30F au forfait de 50F (**50F + 30F = 80F**) ;
 - si votre commande est destinée à la Corse, il faut ajouter 30F au forfait de 50F (**50F + 30F = 80F**).

3 Règlement :

- vous cochez le mode de règlement qui vous convient (chèque bancaire, chèque postal, mandat, carte bleue), dans la partie supérieure gauche du Bon de Commande ;
- si vous optez pour le paiement par chèque bancaire, chèque postal ou mandat, **vous joignez votre règlement** au Bon de Commande (**le règlement doit être libellé au nom de GENERAL VIDEO**) ;
- si vous choisissez le paiement par **CARTE BLEUE**, n'oubliez pas d'indiquer (partie inférieure gauche du Bon de Commande) **le numéro et la date limite de validité** de votre Carte Bleue.

Pour l'étranger et outre-mer, nous consulter

Sauf cas de force majeure, tel une rupture de stock momentanée dont nous vous informons immédiatement, votre commande sera traitée le jour de sa réception. L'expédition aura lieu soit le jour même, soit le lendemain. Le délai de la poste sera le seul élément non contrôlable de notre chaîne de distribution.

BON DE COMMANDE EXPRÈS

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les matériels et fournitures ci-après désignés, pour expédition à mon adresse ci-contre

Je joins mon règlement auquel j'ajoute le forfait de transport (voir plus haut "Procédure", page 37), par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat ☐ Carte Bleue ★ ☒

NOM Prénom _____
N° _____ Rue _____
_____ Code postal _____
Ville _____

DESIGNATION	REFERENCE	L	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

★ Pour règlement par CARTE BLEUE, voir § B page 36
(Numéro Carte Bleue et date limite de validité OBLIGATOIRES)
N° CARTE BLEUE

DATE LIMITE DE VALIDITÉ _____

Signature _____

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	