



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

## LE TEMPLE D'AMSTRAD

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).

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

### A qui vend GENERAL ?

- 1 Aux particuliers :** GENERAL est un magasin ouvert à tout le monde, tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche.
- 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.**

## LECTEUR JASMIN AM 5D (1 MEGAOCTET)

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

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

Cordon liaison AM5D/6128 **155F**

Kit AM5D/8256-8512 **250F**

TARIF GENERAL  
LECTEUR JASMIN AM 5D  
Code 6195

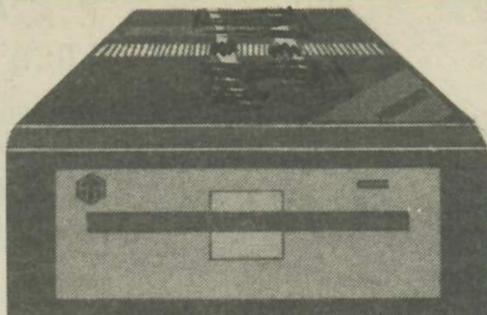
# 1799F

A CREDIT CETELEM

**299F** au comptant

+ 6 mensualités de **268,60F**

TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 111,60F



## LECTEURS AMSTRAD DD1 et FD1

TARIF GENERAL  
LECTEUR AMSTRAD DD1  
avec alimentation et interface  
Code 0000

# 1995F

A CREDIT CETELEM

**395F** au comptant

+ 6 mensualités de **286,30F**

TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 117,80F

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

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

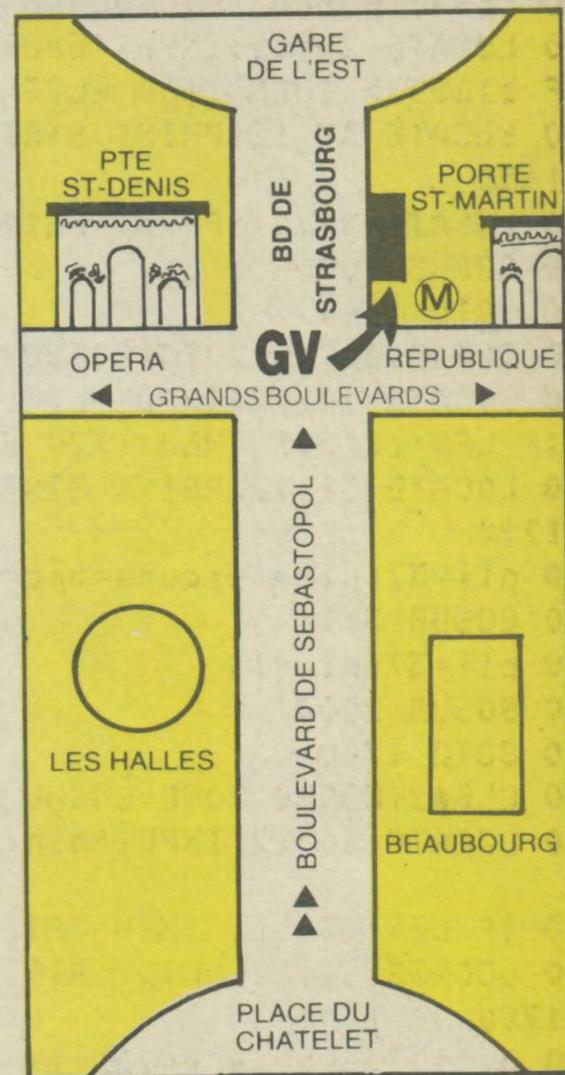
Le DD1 est fourni avec tout son dispositif d'alimentation courant et un segment de branchement des commandes placé, pour plus de sécurité, sur le canal de l'interface de la disquette à l'arrière du CPC 464. On peut également brancher une seconde unité de lecteur de disquettes (AMSTRAD FD1) afin de doubler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



TARIF GENERAL  
LECTEUR AMSTRAD FD1  
2<sup>e</sup> unité sans interface contrôleur  
Code 0000

# 1590F

## MAGASIN DE VENTE



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



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

**le temple d'amstrad**

**l'ordinateur familial**

# Amstrad CPC 464

TARIF GENERAL CPC 464  
avec écran monochrome (code 6100)

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

A CREDIT CETELEM  
590<sup>F</sup> au comptant  
+ 12 mensualités de 199<sup>F</sup>  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 288<sup>F</sup>

TARIF GENERAL CPC 464  
avec écran couleur (code 6102)

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

A CREDIT CETELEM  
790<sup>F</sup> au comptant  
+ 18 mensualités de 213<sup>F</sup>  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 634<sup>F</sup>

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

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

**4 LOGICIELS : BALLE de MATCH  
(TENNIS)**



+ MATCH DAY  
(FOOT)

+ BRUCE LEE

+ KNIGHT LORE  
sur K7 ou disquette

+ 1 JOYSTICK QUICKSHOOT

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

**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.

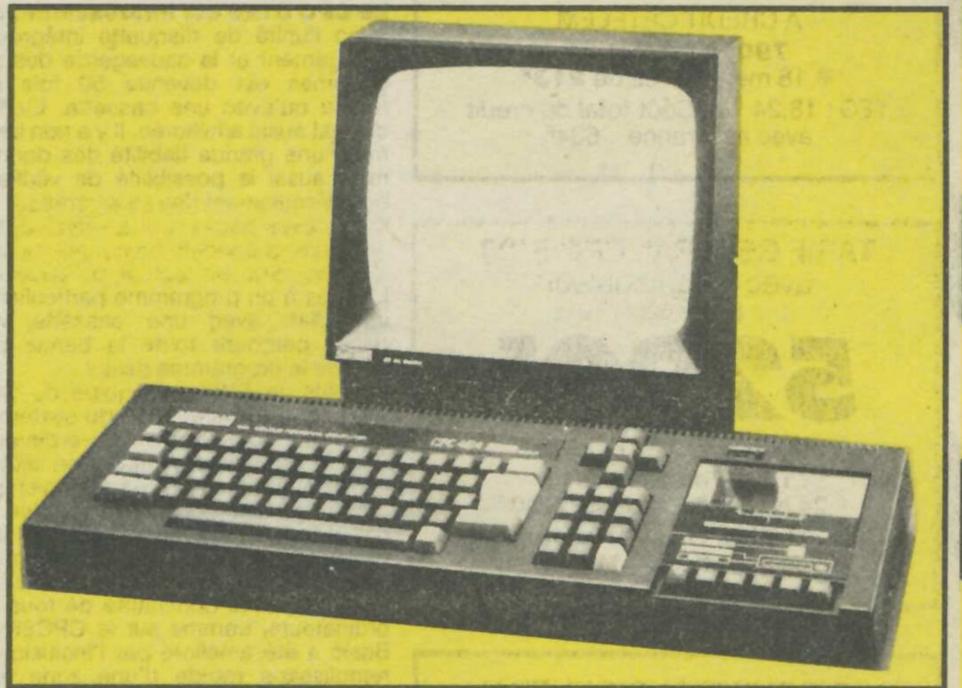
Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis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

## AMSTRAD

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

**PROCESSEURS:**

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

**CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:**

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

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

**CLAVIER:**

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

**LECTEUR DE CASSETTE:**

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

**EXPANSIONS:**

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

**PRISES EXTERNES:**

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

- vidéo composite
- luminance et sync

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

**DIMENSIONS (mm):**

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

**POIDS (kg):**

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

**ALIMENTATION:**

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



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

**le temple d'amstrad**

**l'ordinateur personnel**

# Amstrad CPC 6128

TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran monochrome  
(code 6198)

**3990F**

A CREDIT CETELEM  
**790F** au comptant  
+ 18 mensualités de **213F**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 634F

TARIF GENERAL CPC 6128  
avec écran couleur  
(Code 6200)

**5290F**

A CREDIT CETELEM  
**1090F** au comptant  
+ 24 mensualités de **221,30F**  
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit  
avec assurance : 1111,20F

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

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

**4 LOGICIELS : BALLE de MATCH  
(TENNIS)**



+ **MATCH DAY  
(FOOT)**

+ **BRUCE LEE**

+ **KNIGHT LORE**  
sur K7 ou disquette

+ **1 JOYSTICK QUICKSHOOT**

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

## Le CPC 6128 est impressionnant

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

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

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

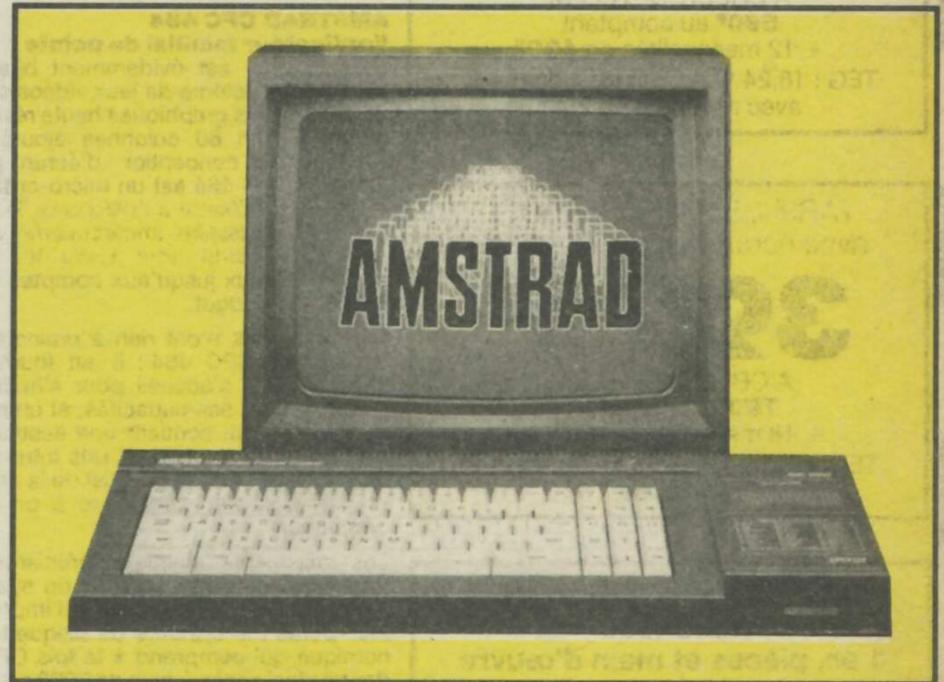
## LES GRAPHIQUES

Les programmes traitant de sons et de graphismes sont particulièrement bien 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 CARACTERISTIQUES

Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.

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

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

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

## LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE

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

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

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

## AMSDOS : le support des ordinateurs Amstrad

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

## Caracteristiques Techniques du CPC6128

### EXTENSIONS:

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

### PRISES EXTERNES:

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

### DIMENSIONS (mm):

	Larg	Haut	Prof.		POIDS (Kg):
Clavier	520	48	170	Clavier	2.0
CTM644	375	340	365	CTM664	10.6
GT65	305	315	335	GT65	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 de l'écran)

### PROCESSEURS:

Z80A	Processeur fonctionnant à 4 MHz
128K	d'octets en RAM répartis en 2 blocs mémoire (plus de 41K pour l'utilisateur en BASIC, plus de 61k en zone de programme transitoire 'TPA' disponibles sous CP/M Plus)
48K	de mémoire morte avec BASIC et système d'exploitation résidents.
6845	Contrôleur d'écran
AY-3-8912	Processeur générateur de son 3 voix, 8 octaves
8255	Interface parallèle entrée-sortie
7653	Contrôleur du lecteur de disquette

### CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

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 moteur contrôlée par le logiciel.

### Caractéristiques du lecteur de disquette:

Le lecteur de disquette est de format 3 pouces, conformément au standard Hitachi/Panasonic. Conçu pour un taux de séquence d'exécution de 12 mS et un temps 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 Dr LOGO. Les disquettes trois pouces fonctionnent sur leurs 2 faces, chacune étant réutilisable grâce à un clip 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 utilitaires habituels du CP/M Plus.

### Organisation de la Disquette:

AMSDOS et CP/M Plus permettent tous deux 2 systèmes de mise en format différents: Le format SYSTEME et le format DONNEES seulement. La sélection du format se fait automatiquement sur l'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 9K sont réservés pour le système. 9 secteurs par piste. 2 pistes réservées pour CP/M. Capacité de la disquette formatée: 169K.

### 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 ils tourneront sous ce système d'exploitation. CP/M Plus est équivalent à CP/M 3.0. Le système de la disquette permet d'accéder à chaque face suivant la façon dont la disquette est introduite, aussi bien sous AMSDOS que sous CP/M Plus. Veuillez noter que toutes les précautions ont été prises pour assurer la compatibilité avec les logiciels existants. Toutefois, certains logiciels font appel à des caractéristiques externes au CP/M, ce qui empêche le fonctionnement sur un CPC6128. Les fichiers protégés sur cassette ne peuvent être copiés sur disquette, il convient de respecter les conditions de 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.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# AMSTRAD PCW 8512

## L'outil idéal pour les décideurs

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

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

La micro-informatique, en laquelle personne ou presque ne croyait à sa naissance, s'est sensiblement démocratisée. Qui peut prétendre honnêtement aujourd'hui qu'elle ne mérite pas que nous nous y intéressions ? En effet, s'il y a deux ans quiconque désireux de s'informatiser devait s'engager dans un investissement assez lourd, il est aujourd'hui tout à fait possible de s'équiper convenablement avec un budget de dix à quinze mille francs.

Le PCW 8512 mérite légitimement le qualificatif d'ordinateur professionnel. Se présentant comme le PCW 8256, ce modèle se démarque tout de même nettement de son grand frère. Sa mémoire centrale, pour commencer, atteint 512K octets (l'équivalent de 250 pages dactylographiées) ce qui représente un net avantage par rapport aux versions de base des ordinateurs professionnels types que nous avons par exemple l'occasion de rencontrer lors des grands salons. Mais ce n'est pas tout. Le PCW 8512 est également doté de deux lecteurs de disquettes (le premier étant similaire à celui du PCW 8256) dont le grand attrait est le second. Et pour cause : ce second lecteur est capable d'accéder simultanément aux deux faces de la disquette ce qui élimine

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



Code 6103

les soucis de manipulation. Cette disquette peut contenir l'équivalent de 360 pages dactylographiées (soit le double de la première). Mais l'intérêt ne se limite pas à ce fait. Les informaticiens ou les habitués des ordinateurs savent parfaitement qu'il est exagérément lassant de devoir changer systématiquement les disquettes lorsque nous ne disposons que d'un seul lecteur. Avec le PCW 8512, les applications professionnelles sérieuses se simplifient grâce à la présence de ce second lecteur. En effet, tandis que le premier lira les programmes (et certains demandent d'incessants accès à la disquette), le second vous permettra d'accéder en une seule fois à toutes vos données relatives au traitement en cours. Qui peut objectivement demander plus ?

Les plus "branchés" vous diront que ce n'est pas la machine qui fait la qualité de l'équipement mais les logiciels d'application. Et alors, ils vous citeront de nombreux noms dans différentes catégories : pour les gestions de fichiers, le nom le plus souvent cité sera D-Base II, pour les tableurs (feuilles électroniques de calcul), Multiplan... Mais ils ne se doutent pas que ces logiciels existent sur la série PCW d'AMSTRAD, tout en étant à la fois identiques à ceux que nous trouvons sur les compatibles à l'IBM PC et surtout plus de cinq fois moins cher. De mauvais logiciels pour le PCW ? N'en cherchez pas, nos démonstrateurs (qui se tiennent à votre disposition) les éliminent d'office.

Le PCW 8512 tourne sous le système d'exploitation CP/M. Ce choix peut paraître surprenant puisque les ordinateurs professionnels actuels fonctionnent sous MS DOS. CP/M est en effet plus ancien et permet, théoriquement, moins de choses que MS DOS. Mais ce débat reste dans le domaine de la théorie. Pour cause, le PCW 8512 s'avère être par exemple

nettement plus rapide que l'IBM PC. En outre, si MS/DOS est l'enfant chéri des informaticiens professionnels, il n'empêche que CP/M n'exige aucun niveau particulier. N'importe quel néophyte peut maîtriser les fonctions utiles de ce système très rapidement (un ou deux jours). D'autre part, le PCW 8512 est constitué par trois éléments distincts : le clavier, le moniteur et l'imprimante. Le clavier, outre son adaptation parfaite à la langue française, présente un pavé numérique séparé et fortement apprécié pour tout traitement comptable.

Le moniteur pour sa part, est capable d'afficher 32 lignes de 90 caractères, autrement dit 25 % de plus que ce que nous avons l'habitude de rencontrer sur le marché. En outre, sa qualité d'affichage est irréprochable et peut occasionnellement être réglée à l'aide d'un simple bouton.

L'imprimante, enfin, sera capable de vous sortir des documents d'excellente présentation. D'ailleurs le logiciel de traitement de texte vendu avec la machine vous permettra d'obtenir absolument tout ce dont vous pourriez avoir envie.

Finalement, le PCW 8512 est vendu avec deux langages : le DR LOGO (langage d'initiation aux possibilités étendues) et le BASIC MALLARD qui est un basic enfin destiné aux gestions de fichiers de haut niveau.

Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Parlez avec les différents responsables que vous connaissez. Tous vous confirmeront qu'embaucher un ordinateur, et qui plus est un PCW 8512, ne sera jamais une erreur. Que pouvons-nous attendre de plus d'un ordinateur lorsqu'il présente les caractéristiques que nous venons d'énoncer et qu'il est garanti par AMSTRAD.

TARIF GENERAL pour le PCW 8512  
avec son imprimante, son moniteur,  
le Basic, le CP/M et le traitement  
de texte

6484 F HT

**7690<sup>F</sup>** TTC

A CREDIT CETELEM  
1690<sup>F</sup> au comptant

+ 30 mensualités de 266,80<sup>F</sup>

TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 2004<sup>F</sup>

**CADEAU !**

les 3 HOUSSES pour  
le clavier, le moniteur  
et l'imprimante

### CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

- ordinateur de gestion
- 512 Ko de RAM
- 2 lecteurs de disquettes dont un de très grande capacité
- clavier AZERTY, 82 touches avec pavé numérique séparé
- imprimante intégrée avec de nombreuses possibilités d'impression de qualité "courrier"
- gamme étendue de logiciels réputés
- système d'exploitation CP/M+
- langages Basic Mallard (spécialisé) et Dr Logo
- microprocesseurs additionnels pour clavier et contrôle de l'imprimante
- écran de 32 lignes de 90 caractères (soit 25 % de gain par rapport à la normale)
- possibilités d'extension.

# Amstrad PCW 8256

## ordinateur personnel / traitement de texte

Le PCW 8256 est un système de traitement de texte entièrement indépendant qui comprend une imprimante de haute qualité pour courriers et copies, un moniteur, un lecteur de disquettes, un ordinateur et un logiciel de traitement de texte personnalisé.

De plus, le PCW 8256 est fourni avec la toute dernière création de système informatique huit bits, le plus répandu dans le monde, le CP/M+ avec GSX. Le Basic Mallard étendu de Locomotive Software (comprenant l'arithmétique à double précision et le gestionnaire de fichiers Jetsam) est fourni pour être utilisé sous CP/M+, ainsi que le langage éducatif Dr Logo.

### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

#### L'écran.

Un moniteur monochrome vert à haute résolution, de 90 colonnes et 32 lignes de texte, offrant une zone d'affichage de 40% supérieure à celle d'un écran standard 80x24.

#### Disquettes.

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

sibilité d'imprimer simultanément. Des caractéristiques telles que pagination, alignement automatique des paragraphes et réalignements, ainsi que des caractéristiques d'impression pour la coupure et l'insertion sont assurées.

La grande surface d'affichage comprend une liste de menus "fenêtres" auxquels on accède par des touches de fonction qui contrôlent les commandes principales d'édition et de format. Sous le contrôle CP/M, les logiciels sont très nombreux et peuvent être opérationnels en utilisant l'émulation de terminal VT 52 fournie avec le système d'unité d'affichage CP/M+.

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 le disque RAM (mémoire virtuelle) et reste ainsi entièrement compatible avec le grand choix de logiciels sous CP/M.

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

#### Imprimante.

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

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



Code 6107

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

4997 F HT

**5927<sup>F</sup>**

A CREDIT CETELEM  
1327<sup>F</sup> au comptant

+ 24 mensualités de 241,60<sup>F</sup>

TEG : 18,24 % - Coût total du  
crédit avec assurance : 1198,40<sup>F</sup>

**CADEAU !**

les 3 HOUSSES pour  
le clavier, le moniteur  
et l'imprimante

Une interface série et Centronics parallèle RS 232 peut être installée si nécessaire.

CP/M+ est équivalent à CP/M 3.0.

On peut avoir accès aux deux faces d'une disquette CP/M+ Amstrad ou AmSDos 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.





10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

### TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC

**Micro Application N° 1**  
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)

Code 8828 **149 F**

### PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464

**Micro Application N° 2**  
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.

Code 8826 **129 F**

### LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS

**Micro Application N° 3**  
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, 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. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.

Code 8818 **149 F**

### AMSTRAD, OUVRE TOI

**Micro Application N° 4**  
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.

Code 8827 **99 F**

### JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER

**Micro Application N° 5**  
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sûr, des programmes tout prêts à être tapés.

Code 8824 **129 F**

### LA BIBLE DU PROGRAMMEUR

**DE L'AMSTRAD CPC**  
**Micro Application N° 6**  
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.

Code 8823 **249 F**

### LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

**Micro Application N° 7**  
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programmeur assembleur moniteur et désassembleur.

Code 8822 **129 F**

### GRAPHISME ET SON DU CPC

**Micro Application N° 8**  
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaînes, représentation multicolore, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.

Code 8820 **129 F**

### 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.

Code 8821 **99 F**

### LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC

**Micro Application N° 10**  
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.

Code 8835 **149 F**

### MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES

**Amstrad CPC**  
**Micro Application N° 11**  
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmeur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.

Code 8709 **199 F**

### LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD

**Micro Application N° 12**  
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).

Code 8751 **149 F**

### DES IDEES POUR LE CPC

**Micro Application N° 13**  
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)

Code 8832 **129 F**

### LES ROUTINES DE L'AMSTRAD

**464, 664 et 6128**  
**Micro Application N° 14**  
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion

# 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.

de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique

Code 8791 **149 F**

### L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD

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

Code 8713 **105 F**

### LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128

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

Code 8725 **115 F**

### LES EXERCICES 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.

Code 8849 **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.

Code 8851 **95 F**

### 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.

Code 8825 **100 F**

### 102 PROGRAMMES pour AMSTRAD

**PSI**  
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la

maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.

Code 8805 **120 F**

### AMSTRAD EN FAMILLE

**PSI**  
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la 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.

Code 8779 **120 F**

### SUPER JEUX AMSTRAD

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

Code 8847 **120 F**

### CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128

**1er volume - Système de base**  
**PSI**  
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.

Code 8845 **140 F**

### LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664

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

Code 8719 **120 F**

### AMSTRAD JEUX D'ACTION

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

Code 8830 **49 F**

### AMSTRAD 1ers PROGRAMMES SYBEX

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

Code 8846 **108 F**

### AMSTRAD 56 PROGRAMMES SYBEX

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

Code 8844 **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.

Code 8743 **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.

Code 8736 **108 F**

### AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME SYBEX

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

Code 8841 **108 F**

### L'AMSTRAD EXPLORÉ SYBEX

Le Basic de l'Amstrad est très puissant. On approfondira dans cet ouvrage les rudiments de programmation dans la 1<sup>re</sup> partie. Dans la 2<sup>e</sup> 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.

Code 8843 **98 F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# 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.

## AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX

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

Code 8857 **128 F**

## GUIDE DU CP/M SYBEX

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

Code 8834 **148 F**

## 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.

Code 8836 **99 F**

## TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX

Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique. De quoi comprendre, en s'amusant, la réalisation des jeux sur ordinateurs AMSTRAD.

Code 8718 **98 F**

## PROGRAMMES POUR AMSTRAD

Cedic Nathan

Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques. Chaque listing est accompagné de commentaires détaillés pour modifier ou améliorer vos programmes.

Code 8722 **89 F**

## AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Micro Application

Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.

Disq. Code 8850 **295 F**  
Cassette Code 8848 **195 F**

## AMSTRAD AVEC PLAISIR

Livre de Poche

Pour apprendre à écrire des programmes et à progresser avec aisance sur votre AMSTRAD CPC 464 vers des réalisations plus subtiles

Code 8729 **59 F**

## TOUR DE L'AMSTRAD

Cedic Nathan

Faites le tour de l'AMSTRAD pour en savoir plus sur les possibilités graphiques et sonores de son basic. Aventurez-vous dans le langage machine pour mieux profiter des capacités de votre AMSTRAD

Code 8859 **80 F**

## TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128

Micro Application N° 17

Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum

Code 8745 **129 F**

## LA BIBLE DU 6128

Micro Application N° 16

Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels. C'est ce que vous offre la Bible, outil indispensable pour tous ceux qui veulent faire des analyses du système d'exploitation, du processeur, des routines, etc... Tirez le maximum de votre machine.

Code 8811 **199 F**

## PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC

Micro Application N° 19

Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC : mathématiques, chimie, économie, hist./géo. Ce livre est particulièrement destiné aux lycéens.

Code 8710 **179 F**

## LE GRAND LIVRE DU BASIC

Micro-Application

Il vous permettra d'exploiter à fond le basic théorique et pratique. Vous y trouverez les bases de la programmation puis les domaines professionnels.

Code 8734 **149 F**

avec disquette d'accompagnement **249 F**

## BIEN DEBUTER SUR VOTRE PCW

Micro Application

AMSTRAD 8256 et 8512. Apprenez à l'utiliser. Découvrez peu à peu le traitement de texte "Locoscript", l'utilisation du CP/M puis la programmation sous Basic Mallard. Exploitez au mieux les capacités du PCW.

Code 8868 **129 F**

## GRAPHISME EN 3 DIMENSIONS SYBEX

Représenter des polyèdres, des surfaces, voûtes des objets plus complexes en trois dimensions sur votre écran. Les listings sont accompagnés de nombreuses figures et organigrammes. Vous parviendrez à promener votre écran comme une caméra dans un labyrinthe diabolique.

Code 8837 **148 F**

## LOCOSCRIPT SYBEX

Ce livre est une introduction au traitement de texte LOCOSCRIPT de PCW. Par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide pour une meilleure utilisation de ses fonctions.

Code 8861 **98 F**

## LANGAGE C STRUCTURE, APPLICATION SYBEX

Le but de cet ouvrage est d'aider le débutant à découvrir les caractéristiques originales de ce langage qui s'avère être un outil rapide et puissant.

Code 8720 **148 F**

## MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR SYBEX

Un ouvrage destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en Assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples, de programmes et d'applications.

Code 8717 **148 F**

## MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC SYBEX

Mise au pointy des programmes basic et recherche des erreurs. Ce livre étudie la manière dont sont stockés les programmes basic et ses variables, associés dans la mémoire de votre Amstrad.

Code 8862 **98 F**

## ROUTINES EN ASSEMBLEUR SYBEX

Routines en assembleur pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes en assembleur.

Code 8721 **98 F**

## ASTROCALC SYBEX

A partir de ce livre, établissez vous-même vos calculs, vos comparaisons de thèmes astrologiques grâce à des programmes en basic.

Code 8833 **148 F**

## CREER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS SYBEX

Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : Intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.

Code 8799 **128 F**

## GAGNEZ AUX COURSES SYBEX

Ce livre vous explique comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course de manière rationnelle et rapide. Les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques et les fichiers de chevaux.

Code 871193 **128 F**

## GUIDE DU BASIC ET DE L'AMDOS SYBEX

Ce guide est un dictionnaire complet du basic AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée par des exemples de programme.

Code 8793 **128 F**

## MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE SYBEX

Apprenez l'utilisation de MULTIPLAN avec une série d'exercice, un guide de référence, toutes les commandes MULTIPLAN et quinze exemples d'utilisations dans les divers domaines de la gestion. Ce livre divisé en trois parties facilite une meilleure utilisation du logiciel.

Code 8728 **158 F**

## D BASE II INTRODUCTION SYBEX

Introduction à D BASE II permet aux lecteurs mêmes débutants, d'aborder la programmation et toutes les fonctions dans la création d'une base de données.

Code 8732 **188 F**

## D BASE II APPLICATIONS SYBEX

Ce livre permettra à tous les possesseurs de D BASE II de mieux exploiter leurs logiciels. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète à l'aide d'exemples.

Code 8731 **158 F**

## WORDSTAR APPLICATIONS SYBEX

Tirer le meilleur parti de ce traitement de texte. Avec ce livre, de nombreuses applications de façon très détaillée vous permettent de progresser sans effort.

Code 8730 **158 F**

## CPM PLUS 6128/8256 PSI

Ce livre vous apprend à vous servir de l'éditeur, à copier, protéger ou lister un fichier, formater ou dupliquer sur disque. Une aide précieuse pour profiter à fond du CP/M.

Code 8838 **100 F**

## SUPER GENERATEUR DE CARACTERES PSI

Un recueil de graphiques très variés, personnages, animaux, objets divers et éléments de jeux d'aventure pour que tout utilisateur AMSTRAD puisse aussi illustrer ou animer ses programmes.

Code 8739 **140 F**

## PHOTOGRAPHIE SUR AMSTRAD PSI

Apprenez à maîtriser la photographie sur un AMSTRAD à travers de nombreux programmes basic pour régler vos flashes, calculer le temps de pose. Un ouvrage intéressant pour tous les passionnés de la photo.

Code 8759 **150 F**

## GRAPHISME EN ASSEMBLEUR PSI

Pour concevoir et améliorer le graphisme en assembleur, vous apprendrez à le maîtriser grâce à de nombreux programmes commentés dans ce livre.

Code 8715 **145 F**

## TURBO PASCAL PSI

Le TURBO PASCAL est l'une des versions les plus répandues et d'une rapidité exceptionnelle. Un ouvrage très complet avec de nombreux conseils de programmation pour tout utilisateur de ce langage.

Code 8858 **135 F**

## 3 ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE PSI

Ce livre vous dévoile l'intelligence artificielle de façon simple et pratique grâce à des exemples et 27 programmes basic. Utilisez toutes les ressources de votre AMSTRAD.

Code 8866 **160 F**

## AMSTRAD A L'ECOLE PSI

21 programmes en basic, pratiques pour aborder ou réviser les matières principales des classes primaires : éveil, calcul, français, jeux éducatifs. De l'âge de cinq ans à douze ans.

Code 8724 **120 F**

## AMSTRAD EN MUSIQUE PSI

Ce livre vous aide à réaliser vos séquences musicales en vous appuyant sur des instructions basic que possède l'AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128.

Code 8864 **165 F**

## BASIC AMSTRAD

Méthode pratique

TOME 1 - Vous, débutant, qui souhaitez pousser votre AMSTRAD à son meilleur niveau, découvrez ce livre. Grâce à de nombreux exemples sur toutes les bases : gestion des interruptions en basic, programmes de graphisme, etc..., il vous fera découvrir la rapidité exceptionnelle d'exécution de l'AMSTRAD.

Code 8839 **105 F**

## CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR CPC PSI

Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en basic et en assembleur Z80. Pour toute personne désireuse de développer ses connaissances techniques et leur sens créatif.

Code 8716 **110 F**

## CLEFS POUR D BASE II ET III PSI

Un ouvrage idéal destiné aux cadres d'entreprise qui souhaitent utiliser efficacement D BASE II et D BASE III. Entre autres : exemples d'application, propositions de programmes de tris, traitement d'erreurs, liste des fonctions et commandes de D BASE. Permet une meilleure utilisation de ce logiciel.

Code 8726 **285 F**

## CLEFS POUR AMSTRAD TOME 2, Système Disque PSI

Ce deuxième mémento se concentre plus particulièrement sur le système disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés. Le deuxième partie est consacrée aux possesseurs de PCW 8256.

Code 8840 **155 F**

## PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD PSI

Cet ouvrage s'adresse aux lecteurs qui veulent étudier en détail la gamme complète des périphériques de vos CPC, à utiliser les disques en accès séquentiel et en accès direct, ceci vous permettra de maîtriser la manipulation de fichiers dans vos applications.

Code 8707 **120 F**

## LE GRAND LIVRE DU PCW

Pour utiliser au mieux le LOCOSCRIPT, le CP/M et le Basic MALLARD. Il vous permettra d'écrire des routines d'édition, un générateur de masque de saisie, des routines de tri et une gestion de fichiers.

Code 0000 **179 F**

## AMSTRAD MAGAZINE REVUE

Code 8842 **19 F**

## AMSTRAD USER REVUE

Code 8860 **25 F**

## CPC UTILISATEUR REVUE

Code 8816 **18 F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

### ADAPTATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD

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

Code 7100 **495 F**

### 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.

Code 7055 **290 F**



### CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 464

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

Code 7167 **395 F**

### CRAYON OPTIQUE ELECTRIC STUDIOPEN pour 664 et 6128

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

Code 7079 **435 F**

### JOYSTICK QUICKSHOOT II SPECTRAVIDEO



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

Code 7003 **69 F**

### JOYSTICK AMSTRAD JY2

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

Code 7105 **149 F**



### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 4

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

Code 7016 **159 F**

### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 5

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

Code 7107 **195 F**

### JOYSTICK SPECTRAVIDEO QUICKSHOOT 9

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

Code 7109 **245 F**

### JOYSTICK WICO "THE BOSS"

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

Code 7110 **199 F**

### JOYSTICK PRO 500 compétition

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

Code 7111 **195 F**

### ARCADE JOYSTICK

Super joystick construit dans la même usine que le PRO 500... Toutefois, la poignée est plus importante et la friction sur l'axe est plus douce.

Code 7114 **250 F**

### JOYSTICK ARCADE TURBO

Mêmes caractéristiques que ARCADE avec tir sur le manche, en plus du bouton sur le socle.

Code 7115 **290 F**

### LES CABLES DE LIAISON

#### CABLE "DOUBLEUR" DE JOYSTICK

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

Code 7023 **170 F**

#### CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE

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

Code 7027 **175 F**

#### CABLE FD1

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

Code 7116 **175 F**

#### CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC

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

Code 7025 **60 F**

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

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

Code 7117 **135 F**

#### CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER

664 et 6128

Code 7118 **185 F**

#### CABLE RALLONGE 2M JOYSTICK

Code 7141 **70 F**

#### CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI-FI

Code 7142 **60 F**

### LES RUBANS IMPRIMANTES

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

# ACCESSOIRES POUR CPC

### CASSETTES VIERGES C20

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

Code 7123 **7,90 F pièce**  
par 10 pièces, la 11<sup>e</sup> est **CADEAU**

### MAGNETOPHONE CASSETTE DATACORDER

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

Code 7015 **390 F**

### DISQUETTES VIERGES 3 pouces AMSOFT CF2D

Code 2007 **35 F pièce**  
Pour l'achat de 10 disq., la 11<sup>e</sup> est gratuite

### BOITE RANGEMENT 30 DISQUETTES 3 pouces

Code 7145 **159 F**

### BOITE RANGEMENT 60 DISQUETTES 3 pouces

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

Code 7067 **265 F**

### BOITE DE RANGEMENT 100 DISQUETTES POSSO

C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70 F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

Code 7143 **139 F**

### PAPIER POUR IMPRIMANTE

Rame papier paravent, bandes carroll détachables, zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ..... **69 F**

Rame papier paravent, bandes carroll détachables, non zoné, format A4, 70 g, les 500 feuilles (Code 7124) ..... **69 F**

Rame étiquettes 12 cm x 3 cm sur support bandes carroll, les 500 (Code 7147) . **85 F**

Rame paravent zoné ou non, les 2000 feuilles ..... **195 F**

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

Nous consulter.

### LES HOUSSES CLAVIER, MONITEUR et UNITE DISQUETTE

Nos housses sont en matière synthétique anti-statique.

Housse clavier 464 (Code 7125) .... **70 F**

Housse clavier 664 (Code 7125) .... **70 F**

Housse clavier 6128 (Code 7125) .. **70 F**

Housse moniteur  
monochrome (Code 7126) ..... **70 F**

Housse moniteur  
couleur (Code 7127) ..... **80 F**

Housse clavier 8256 (Code 7127) .. **70 F**

Housse  
moniteur 8256 (Code 7127) ..... **85 F**

Housse  
unité disquette (Code 7102) ..... **55 F**

Housse DMP 2000 (Code 7131) .... **80 F**

Housse LX 80 (Code 7131) ..... **80 F**

Housse Centronics (Code 7131) .... **80 F**

Housse Okimate 20 (Code 7131) ... **80 F**

Housse FUJI PD 80 (Code 7131) .... **80 F**

### IMPRIMANTE COULEUR MCP 40

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



Code 6190 **990 F**

### TABLE GRAPHISCOPE

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

Code 7160 **990 F**

### KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB

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

Code 7132 **135 F**

### KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE

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

Code 7133 **195 F**

### CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464

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

Code 7134 **75 F**

### CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES

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

Code 8534 **119 F**

### LES SYNTHETISEURS DE SONS

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

### SYNTHE DK TRONICS

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

Code 7017 **390 F**

### SYNTHE TECHNIMUSIQUE

Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction. Le logiciel d'accompagnement existe sur cassette ou disquette.

Code 7043 **495 F**

### SYNTHE AMSTRAD SSA1

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

Code 7063 **390 F**

### LA SOURIS AMX AMSTRAD

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

Code 7101 **690 F**

### INTERFACE RS 232 AMSTRAD

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

Code 7140 **590 F**

### EXTENSION 64K RAM JAGOT et LEON E109

Code 0000 **800 F**

Cette carte, livrée en 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 F**

### CLE DE PROTECTION ELECTRONIQUE

#### JAGOT et LEON E112

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

Code 7166 **590 F**

### PROGRAMMATEUR d'EPROM JAGOT et LEON E107

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

Code 7000 **990 F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

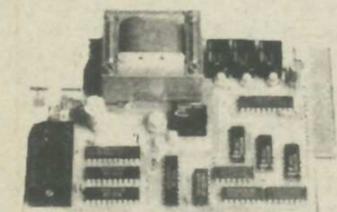
# ACCESSOIRES POUR CPC

## 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.  
Code 7010 **690 F**

## CARTE SUPPORT EPROM JAGOT et LEON E110

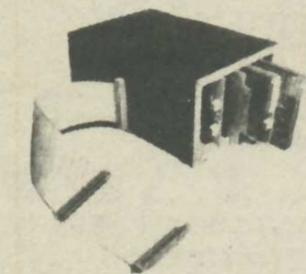
Cette carte permet de connecter à votre AMSTRAD quatre EPROM de 8 ou 18 k et donc de pouvoir utiliser des programmes importants en mémoire morte.



Code 7161 **390 F**

## RACK 4 CARTES D'EXTENSION JAGOT et LEON E100

Il comporte une carte fond de panier avec buffering 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.



Code 7162 **590 F**

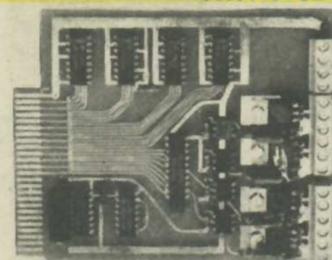
## ALIMENTATION JAGOT et LEON E108

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

Code 7163 **490 F**

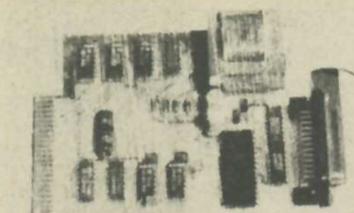
## CARTE DE CONVERSION ANALOGIQUE NUMERIQUE JAGOT et LEON E101

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



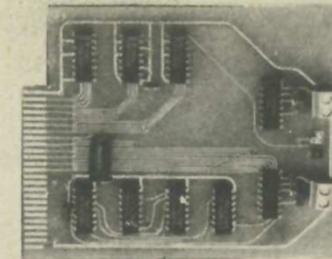
## CARTE ENTREE/SORTIE TIMER JAGOT et LEON E102

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



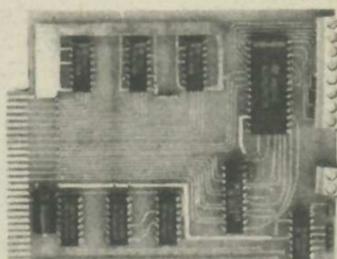
## CARTE DIGITALE ANALOGIQUE JAGOT et LEON E103

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



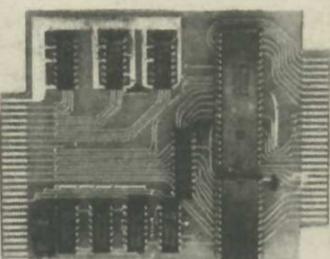
## CARTE SORTIE LOGIQUE et 220V JAGOT et LEON E105

Cette carte mixte propose une sortie 8 bits sous 2 formes : 4 sorties logiques niveau TTL et 4 sorties 220V/2A. Ces dernières sont réalisées par association de photo-triacs (isolement 2000V), suivies de triacs 2A sur radiateurs  
Code 7000 **590 F**



## CARTE SERIE JAGOT et LEON E104

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



## LOGICIEL SERIE

Ce produit comprend une disquette programme et un 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.

Code 7136 cassette **390 F**  
disquette **440 F**

## KIT SERVEUR

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

## MODEM DTL 2000 V23

Code 7155 **1490 F**

## MODEM 2000+ V21/V23

Code 7156 **1990 F**

## EMULATEUR COULEUR

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

## MONIBASE

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

## SILOCON DISK 256K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7150 **1199 F**

## EXTENSION MEMOIRE 64 K DK'TRONICS

POUR 464 ET 664 Code 7148 **599 F**

## EXTENSION MEMOIRE 256 K DK'TRONICS

POUR 6128 Code 7149 **1199 F**

## INTERFACE 8 BITS ESAT

Transforme votre sortie imprimante 7 bits en 8 bits sans logiciel.  
Code 7168 **490 F**

## TRACTEURS POUR GLP 3101, BROTHER 1009 et EPSON LX80

Tracteur à picot optionnel qui permet de charger le papier listing. S'emboîte sans aucun montage particulier  
Code 7069 **350 F**

## CHARGEUR FEUILLE A FEUILLE EPSON

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

## DISQUETTES 5P1/4

Double face, double densité, la boîte de 10  
Code 2102 **69 F**

## MERCITEL pour CPC1, CPC2, CPC2R

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

B) Le CPC2 est identique en performance au CPC1 sauf qu'il ne nécessite pas l'utilisation d'un Minitel puisqu'il est muni de son propre modem.  
Code 0000 **1290 F**

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

## CORDON PERITEL

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

Transfo 12V **100 F**

# ACCESSOIRES PCW

## LECTEUR DISQUETTES FD2 3P pour 8256

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

## EXTENSION MEMOIRE 256 K POUR LE 8256

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

## ELECTRIC STUDIO PEN POUR PCW

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

## LECTEUR 5P1/4 TRAN + KIT 8256/8512 1 MEGA OCTET

Voir notre descriptif lecteur TRAN (pages jointes).  
Code 6111 **2049 F**

## MERCITEL PCW1 + INTERFACE + CABLE DE LIAISON MINITEL + LOGICIEL

Code 0000 **1990 F**

## MERCITEL PCW2 + INTERFACE + MODEM UNIVERSEL + LOGICIEL

Code 0000 **3390 F**

Le MERCITEL permet de transformer votre PCW en un Minitel intelligent. Si vous pos-

sez déjà un Minitel, vous utiliserez le modem de celui-ci et n'aurez besoin que du PCW1+. Le + signifie que les deux versions Mercitel sont munies d'une automatisation de construction de scénario. Mais le MERCITEL permet bien d'autres choses :

- A) SOUS MINITEL  
Il permet la copie rapide sur drive M, la copie sur disquette, la copie sur imprimante.
- B) HORS MINITEL  
La gestion des pages en extrayant les informations désirées, la copie imprimante, le traitement sélectif d'une page, ce qui permet à l'aide du curseur d'extraire des zones complètes et de les recopier dans un autre fichier sur disquette ; le traitement par masque : (création de masque, extraction par masque de la page X à la page Y).
- C) LA GESTION DU FICHIER SELECTIF  
- Raz du fichier  
- Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe B.  
- Modification des zones extraites

## D) L'IMPRESSION D'ETIQUETTES

La gestion manuelle. Entrée manuelle sur le fichier venant des pages annuaires. Impression des adresses au format "annuaire électronique". Impression des étiquettes mailing.

## E) MAIL 232 COM SOUS CP/M

F1 permet de régler la vitesse de transmission / Réception, bits de synchronisation  
F3 transmission de fichier / réception de fichier  
F5/F7 émulation mode terminal "VT52/Z19"

## CABLE RALLONGE 1M IMPRIMANTE avec alimentation

Ce câble permet d'éloigner d'un mètre supplémentaire l'imprimante et son alimentation du moniteur du PCW.  
Code 7006 **250 F**

## LES HOUSSES

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

## INTERFACE RS 232

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

## DISQUETTES POUR LE 2<sup>e</sup> DRIVE DU PCW 8512

AMSOFT CF 2D 720 K formaté  
Code 2005 **pièce 75 F**

## RUBAN IMPRIMANTE PCW

Code 7121 **115 F**



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

### NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grâce à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et des explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

## LES JEUX D'ARCADES

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

### 3D FIGHT

Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**  
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeu très classique.

### 5° AXE

Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**  
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination des Cyborgs.

### ADMIRAL GRAPH SPEE

Cass. 8522 **99 F**  
Il s'agit d'une bataille navale. Ce logiciel d'Amsoft vous resitue dans la bataille du Rio de la Plata où les croiseurs anglais ont traqué le cuirassé de poche allemand Graphspee. Jeu d'arcade rapide et facile à utiliser.

### AIRWOLF

Cass. 8197 **99 F** Disq. 8260 **149 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.

### ALIEN HIGHWAY

Cass. 8034 **85 F** Disq. 8032 **129 F**  
Après HIGHWAY ENCOUNTER, les Aliens reviennent en force. Il vous faudra traverser le pont en évitant le contact de vos très nombreux ennemis. Avec vos 5 robots, partez à la conquête de ALIEN HIGHWAY. Un must de rapidité et d'action.

### AMELIE MINUIT

Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**  
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

### AQUAD

Cass. 8267 **129 F**  
Jeu de labyrinthe très connu. Un super PACMAN 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.

### ARGO NAVIS

Disq. 8524 **195 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.

### ATOM SMASHER

Cass. 8512 **59 F**  
Vous devez vous défendre contre les atomes qui se précipitent sur vous. Jeu d'arcade classique pour les jeunes enfants seulement du fait de sa grande facilité.

### BIGGLES

Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**  
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

### BLADE RUNNER

Cass. 8090 **95 F**  
Jeu de labyrinthes. Entrez dans le monde étrange de BLADE RUNNER. Ce jeu, très coloré, associe réflexes et mémoire dans un nombre impressionnant de tableaux divers. Un classique du genre.

### BOMB JACK

Cass. 8062 **89 F** Disq. 8100 **179 F**  
Ecrit entièrement en langage machine, ce superbe jeu d'arcade vous fera passer de très bons moments. La diversité des tableaux et le nombre grandissant de vos ennemis ne sont pas près de vous lasser. A posséder dans sa ludothèque.

### BOULDER DASH

Cass. 8239 **99 F**  
La seule adaptation de PACMAN pour Amstrad. Jeu rapide et excellente animation graphique. Pour tous les âges.

### BATTLE OF PLANETS

Cass. 8212 **99 F**  
Comme les héros de la Bataille des Planètes, rejoignez la force G pour combattre l'ennemi de la terre, le terrible Lottar. Un superbe graphisme vectoriel en 3D agrémenté ce jeu de bataille dans l'espace.

### BOUNTY BOB STRIKES BACK

Cass. 8281 **99 F**  
Après MINER 2049ER, revoilà BOUNTY BOB dans une nouvelle aventure. Sa mission est de sauvegarder la mine menacée par Ykon à la tête de ses mutans. Attention, DANGER.

### BOULDERDASH III

Cass. 8092 **119 F**  
Jeu d'arcade. Dirigez votre super héros à travers les seize tableaux à une vitesse assez folle. Pour agrémenter ce fabuleux classique, cinq niveaux de difficulté vous sont proposés. A déconseiller aux "couche-tôt".

# LOGICIELS POUR CPC

### CAULDRON

Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**  
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

### CAULDRON II D

Disq. 8479 **189 F**  
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

### CHILLER

Cass. 8293 **29 F**  
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

### COBRA PINBALL

Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**  
Jeu de flipper. Il comprend les extraballs, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

### CODENAME MAT

Cass. 8019 **99 F** Disq. 8566 **149 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.

### CODENAME MAT II

Cass. 8193 **99 F** Disq. 8567 **149 F**  
Repartez à la conquête de la galaxie à bord de CODENAME MAT II. Pour réussir votre mission, il vous faudra passer un nombre impressionnant de tableaux où vos ennemis ne vous laisseront pas de répit. Bonne chance.

### COMMANDO

Cass. 8030 **79 F** Disq. 8082 **135 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.

### DARK STAR

Cass. 8029 **99 F**  
Jeu d'arcade très connu. La galaxie est partagée en 12 secteurs sous la domination de CORD EVIL. Vous devez libérer les planètes.

### DEFEND OR DIE

Cass. 8033 **99 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.

### DEDALOS

Cass. 8598 **99 F**  
Perdu au milieu d'un gigantesque labyrinthe, cherchez et trouvez la seule issue possible. Un classique du genre.

### DON'T PANIC

Cass. 8601 **29 F**  
Jeu d'arcade fort sympathique. Rejoignez votre vaisseau. Il vous faudra le réactiver et combattre les monstres. prix imbattable.

### DYNAMITE DAN

Cass. 8581 **59 F**  
Votre héros, DYNAMITE DAN, a été désigné pour retrouver les plans dérobés par le Docteur Blitzen. Réussirez-vous à éviter la domination du Monde ?

### DRAGONS

Cass. 8521 **99 F** Disq. 8617 **149 F**  
Jeu d'arcade assez simple mais très amusant pour toute la famille. Passez le plus grand nombre de tableaux en évitant ou en repoussant les œufs pondus par ces maudits dragons.

### ELECTRO FREDDY

Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**  
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

### ENVAHISSEURS DE L'AU-DELA

Cass. 8113 **99 F**  
Une bataille dans l'espace dans le meilleur style de SPACE INVADERS. Sur ce thème déjà très connu, un jeu à conseiller aux adeptes du joystick.

### EQUINOX

Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**  
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5<sup>e</sup> dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

### ER BERT

Cass. 8047 **99 F**  
Aidez notre ami ER BERT à faire changer les couleurs de ces mystérieuses pyramides en 3D. Un classique qui fait néanmoins appel à votre sens logique.

### ELECTRIC WONDERLAND

Cass. 8473 **99 F**  
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

### FINDER'S KEEPERS

Cass. 8525 **29 F**  
Dans le château de Spriteland, affrontez les vampires et trouvez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

### FIRE ANT

Cass. 8057 **99 F**  
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.

### FRUITY FRANK

Cass. 8067 **129 F**  
Le plus beau jeu d'arcades que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avançant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

### FU KUNG A LAS VEGAS

Cass. 8535 **99 F** Disq. 8614 **149 F**  
Vous êtes un policier américain et vous devez découvrir les tripots clandestins de Las Vegas. Malheureusement, des pièges et des ennemis vous guettent. Un classique du genre.

### GHOST'N GOBLINS

Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**  
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

### GHOSTBUSTERS

Cass. 8073 **95 F** Disq. 8384 **169 F**  
Adapté du célèbre film "SOS FANTOMES", équipez votre voiture afin de partir à la chasse aux fantômes qui hantent votre ville... Si vous réussissez à attraper un fantôme, votre micro sera heureux de crier "GHOSTBUSTER !!!".

### GLADIATOR

Cass. 8422 **99 F** Disq. 8383 **169 F**  
Vous, le très célèbre gladiateur de l'époque romaine, vous allez entrer dans l'arène. Choisissez judicieusement vos armes car le combat sera rude, si vous souhaitez la victoire. Alea Jacta Est !!!

### GREEN BERET

Cass. 8130 **95 F** Disq. 8154 **179 F**  
Les célèbres bérets verts partent à l'assaut ! Votre mission est de traverser les lignes ennemies mais vos adversaires sont très nombreux. Un bon graphisme et une animation excellente font de ce jeu le meilleur du genre.

### GREMLINS

Cass. 8207 **119 F**  
Jeu d'aventure graphique et texte. Par votre faute, votre ville est maintenant envahie par les GREMLINS. A vous de réparer les dégâts. Un bon jeu aux dialogues faciles.

### GUNFRIGHT

Cass. 8128 **90 F**  
A la plus belle époque du western, un jeu de tir à outrance. Pour un prix raisonnable, déchirez ces affiches marquées "Wanted".

### GYROSCOPE

Cass. 8492 **59 F**  
Dans un décor en trois dimensions, guidez votre toupie sur des pentes vertigineuses. Attention, la descente est très rapide et la toupie prend de la vitesse. Pour les amateurs de sensations.

### HARRIER ATTACK

Cass. 8049 **99 F** Disq. 8628 **149 F**  
Jeu de simulation de pilotage et de tir. Vous pilotez un Harrier qui décolle d'un porte-avion et vous devez abattre vos ennemis.

### HIGHWAY ENCOUNTER

Cass. 8334 **99 F** Disq. 8335 **139 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.

### NIGHT BOOSTERS

Cass. 8367 **140 F**  
Jeu d'arcades très rapide. Vous êtes sur une moto à propulsion ionique. Vous vous battez contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Sensations fortes garanties.

### HIRISE

Disq. 8412 **195 F**  
99 tableaux en 3 dimensions, un jeu très rapide. Il vous faudra repeindre le plus grand nombre de monuments en évitant les semeurs de troubles. Un bon jeu pour les adeptes du joystick.

### HUNCHBACH

Cass. 8085 **99 F** Disq. 8209 **149 F**  
Quasimodo doit sauver Esmeralda des griffes de ses ennemis, jeu avec labyrinthe, passages secrets, oubliettes, etc... Très amusant.

### HYPERSPACE

Cass. 8087 **140 F**  
Jeu d'aventure graphique. Vous êtes perdu dans la 4<sup>e</sup> dimension, vous passez de l'époque antique à la science fiction. Jeu vraiment très déroutant. Pour ceux qui aiment les romans d'anticipation.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## INFERNAL RUNNER

Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**  
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herbes, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

## JACK THE NIPPER

Cass. 8218 **129 F** Disq. 8222 **179 F**  
Jack le bébé terrible est sorti de son lit pour aller chercher tous les objets qui lui permettront de passer une bonne nuit. Un jeu d'arcade fort sympathique.

## JAMIN

Cass. 8245 **139 F**  
Guidez notre ami Rankin Rodney à travers les 20 salles pour l'aider à y retrouver ses instruments de musique et composer son dernier tube. Au fait, vous aimez sans doute le reggae ?

## KRISTAL

Cass. 8499 **149 F** Disq. 8343 **195 F**  
Un jeu fait uniquement en langage machine. Ce jeu d'arcade développe l'adresse. Superbe animation graphique.

## MACADAM BUMPER

Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**  
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

## MANIC MINER

Cass. 8349 **99 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.

## MINDSHADOW

Cass. 8703 **139 F** Disq. 8704 **195 F**  
Perdu sur une île déserte, amnésique, il vous faudra partir à la recherche de vous-même et essayer de repartir. Un bon jeu d'aventure classique où la connaissance du langage de Shakespeare est indispensable.

## MISSION DETECTOR

Cass. 8359 **159 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.

## MR WONG LOOPY LAUNDRY

Cass. 8129 **99 F**  
Jeu d'arcade classique. M. WONG le blanchisseur est attaqué par son fer à repasser et par la mousse de son savon. Comment parviendra-t-il à récupérer sa lessive ?

## BUGS BUSTERS

Cass. 8302 **139 F**  
Tout à coup, votre écran se brouille, les informations de votre programme ont disparu. Les BUGS ont encore frappé. Un jeu d'arcade fort sympathique. Réussirez-vous à détruire ces maudits BUGS ?

## PROJECT FUTURE

Cass. 8215 **130 F**  
Vous devez retrouver les huit codes de destruction dispersés dans les 256 salles d'un vaisseau. De nombreux gardiens vont tout faire pour vous en empêcher. Alors, tenez bon.

## PUNCHY

Cass. 8518 **99 F**  
Polichinelle a séquestré sa femme dans un placard. Délivrez-la, mais attention aux policiers et aux tartes à la crème.

## PYJAMARAMA

Cass. 8147 **99 F** Disq. 8569 **149 F**  
Vous vivez un cauchemar. Une seule solution, vous reveillez. Pour ce faire, il vous faut retrouver votre réveil-matin. Fabuleux graphisme du style SORCERY.

## RAID OVER MOSCOU

Cass. 8373 **99 F** Disq. 8575 **149 F**  
Un 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. Sauverez-vous l'Occident ?

## RAID SOUTERRAIN

Cass. 8516 **99 F** Disq. 8653 **149 F**  
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

## RAMBO

Cass. 8649 **75 F**  
Incarnez SYLVESTER STALLONE dans des situations impossibles. Un jeu de tir à outrance qui vous emmènera dans la jungle ennemie. RAMBO va vous permettre de faire exploser l'écran de votre micro.

## RESCUE ON FRACTALUS

Cass. 8248 **129 F**  
Le premier jeu sur micro conçu en géométrie fractale. Votre but est de partir à la recherche de pilotes en détresse perdus dans un décor fantastique. Un paysage montagneux avec des effets de relief assez saisissants !!!

## RESQUILLEUR

Cass. 8520 **99 F** Disq. 8615 **149 F**  
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour cela, il vous faut réfléchir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

## ROCK RAID

Cass. 8689 **110 F** Disq. 8374 **139 F**  
Armé d'un pistolet à neutrons, vous devez vous battre contre les aliens qui vous bombardent avec des astéroïdes. Très spectaculaire, bonne animation.

## ROCKY HORROR SHOW

Cass. 8375 **99 F** Disq. 8369 **169 F**  
Jeu d'arcade tiré du célèbre film. Si vous voulez avoir peur, pénétrer dans les maisons hantées, vous faire attaquer par des créatures répugnantes, vous serez servi. Ne pas jouer dans le noir.

## ROLAND GOES DIGGING

Cass. 8155 **99 F** Disq. 8574 **149 F**  
Notre ami ROLAND devra creuser des trous pour éviter les nombreuses araignées qui le poursuivent. Un bon coup de pelle sur leurs têtes les mettra définitivement hors d'état de nuire.

## ROLAND IN TIME

Cass. 8163 **99 F** Disq. 8251 **149 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 celles-ci.

## ROLAND AUX OUBLIETTES

Cass. 8159 **99 F** Disq. 8591 **149 F**  
ROLAND est prisonnier dans un labyrinthe souterrain peuplé de rats, de momies, de fantômes. Il faut l'aider à en sortir.

## ROLAND A LASCAUX

Cass. 8157 **99 F** Disq. 8572 **149 F**  
Ce coup-ci, ROLAND est tombé dans une grotte en forme de labyrinthe avec de nombreux pièges. Aidez-le à en sortir.

## ROLAND AHOY

Cass. 8153 **99 F** Disq. 8570 **149 F**  
Pirate, vous devez aller cacher les fortunes du port de l'Or à la baie du trésor en passant par le quai aux poudres pour faire le plein de boulets. Un ROLAND digne de ce nom et un scénario original.

## ROLAND ON THE RUN

Cass. 8161 **99 F** Disq. 8573 **149 F**  
ROLAND doit échapper à ses maîtres mais il doit traverser une route et prendre le train sans être écrasé.

## ROOM 10

Cass. 8461 **99 F**  
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

## SABOTEUR

Cass. 8612 **149 F** Disq. 8188 **195 F**  
Vous, le meilleur des NINJAS, avez été désigné pour placer une bombe dans une centrale nucléaire. Vous devrez également repartir au moyen d'un hélicoptère soigneusement caché. 9 niveaux de difficulté.

## SAI COMBAT

Cass. 8475 **99 F**  
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maîtres du joystick.

## SATELLITE WARRIOR

Disq. 8024 **149 F**  
La guerre de l'espace est déclarée. Les satellites sont en alerte. Partez à bord de votre vaisseau afin de protéger vos propres satellites contre toute attaque. Un très bon jeu d'arcade.

## SHOGUN

Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**  
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

## SORCERY

Cass. 8169 **99 F**  
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

## SORCERY +

Disq. 8376 **169 F**  
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

## SOUL OF A ROBOT

Cass. 8528 **29 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.

## SPINDIZZY

Cass. 8708 **95 F** Disq. 8120 **145 F**  
Une toupie folle, folle, folle ! A travers les 385 tableaux de ce jeu en 3D, vous allez guider votre toupie à la recherche des diamants. Attention car votre temps est limité. Le seul moyen d'en récupérer est de ramasser le plus grand nombre de gemmes.

## STAR AVENGER

Cass. 8173 **99 F**  
Jeu d'arcade de type "Scramble". Extrêmement rapide, il est animé de 5 scénarios à 5 niveaux chacun. Les effets graphiques sont superbes.

## STARION

Cass. 8378 **99 F**  
Jeu d'arcade du type bataille spatiale. Vous devez détruire les aliens qui menacent la Terre. Vous devrez trouver le mot de passe qui vous permettra de sortir du cycle espace-temps.

## STRANGELOOP

Cass. 8539 **199 F**  
L'usine de robots a été déprogrammée et fabrique maintenant des robots guerriers. Pour reprendre la situation en main vous devrez rejoindre l'ordinateur central et le reprogrammer. Un savoureux mélange d'arcade et d'aventure.

## SUPER PIPELINE

Cass. 8380 **99 F** Disq. 8074 **149 F**  
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.

## SUPER SLEUTH

Cass. 8210 **99 F**  
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drôle mélange d'arcade/aventure.

## TAU CETI

Cass. 8553 **149 F** Disq. 8066 **195 F**  
La planète désertique de TAU CETI a été détruite à la suite d'un mauvais fonctionnement du système de défense. Votre mission sera de détruire le réacteur nucléaire qui gère la planète, ceci afin que tout rentre dans l'ordre. Un très bon jeu d'action et de réflexion.

## TOUJOURS PRET

Disq. 8616 **149 F**  
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

## V

Cass. 8146 **99 F** Disq. 8148 **169 F**  
Vous incarnez DONOVAN, le bon terrien. Pour arriver à vaincre les VISITEURS, il décide de s'infiltrer dans leur vaisseau et de déposer des bombes aux endroits stratégiques. Un bon jeu mélangeant agréablement aventure, action et réflexion.

## VOYAGE FANTASTIQUE

Cass. 8531 **99 F** Disq. 8321 **149 F**  
Il s'agit de sauver un savant. Vous êtes miniaturisé afin de pénétrer dans son cœur. Il vous faudra réparer votre sous-marin et éviter les pièges tels que les infections et le cholestérol. Logiciel passionnant.

## WHO DARES WHIN II

Cass. 8509 **99 F** Disq. 8510 **149 F**  
Au départ de ce jeu d'action, vous disposez d'une mitraillette et de cinq grenades. Vous pourrez récupérer des grenades pendant votre parcours. A réserver aux inconditionnels du tir continu.

## ZAXX

Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**  
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

## ZOIDS

Cass. 8138 **99 F** Disq. 8136 **169 F**  
ZOIDSTAR est passionnée de guerre. Sur cette planète, Zoids bleus et Zoids rouges se livrent un combat sans merci pour la suprématie. Les différentes épreuves vont vous mener aux limites de vos capacités et de votre imagination.

## ZOMBI

Disq. 8164 **169 F**  
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombies qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

## NEXUS

Cass. 8904 **119 F**  
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

## LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

### A VIEW TO A KILL

Cass. 8395 **99 F** Disq. 8396 **189 F**  
Tiré du célèbre film de JAMES BOND : poursuite dans Paris, tentative d'évasion, explosion dans la mine qui doit engloutir Silicone Valley, Grace Jones plus vraie que nature.

### ABSURDITY

Cass. 8256 **99 F** Disq. 8662 **199 F**  
Le SIDA. Cobra, toujours à la mode, vous fait 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.

### ALIEN 8

Cass. 8199 **129 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.

### ATLANTIS

Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**  
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

### ATTENTAT

Disq. 8093 **195 F**  
Jeu d'aventure. Vous avez été désigné pour retrouver et désamorcer une bombe cachée dans une ambassade. Le graphisme très réaliste et la compréhension du langage vous faciliteront la vie. Mais faites vite. Vous n'avez que 25 minutes. Temps réel.

### BATMAN

Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**  
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourrez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## BADMAX

Cass. 8399 **119 F**  
Ce logiciel d'aventure graphique et texte vous fera pénétrer dans le monde étrange de l'image en relief (lunettes spéciales fournies). Satyre amusante de Mad Max, il comprend même l'argot et vous fera passer d'agréables moments.

## BRUCE LEE

Cass. 8282 **75 F** Disq. 8283 **125 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.

## LES BIJOUX DE BABYLONE

Cass. 8095 **159 F**  
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.

## CAP SUR DAKAR

Disq. 8493 **295 F**  
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drôle.

## CAP HORN

Cass. 8533 **195 F**  
Tout commence sur une mer calme et sereine. Si vous réussissez la pêche du siècle, alors la fortune vous sourira. Un jeu très varié aux graphismes intéressants.

## CHEOPS

Cass. 8292 **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 trouver les passages secrets.

## CRAFTON ET XUNK

Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**  
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

## LE DERNIER METRO

Cass. 8500 **159 F**  
Pendant la 3<sup>e</sup> guerre mondiale, vous vous retrouvez dans le métro à la recherche de stations où sont organisés les secours. Logiciel d'aventure classique idéal pour les débutants.

## DETECTIVE

Cass. 8514 **99 F**  
Grace à ce logiciel d'Outre-Manche, jouez les détectives de Scotland Yard et essayez de résoudre une bien étrange affaire. Un prix très attractif.

## DEVIL'S CASTLE

Cass. 8158 **149 F** Disq. 8160 **195 F**  
Voyageur du passé, vous seul pourrez déjouer le plan des adorateurs du démon. Votre mission est de sauver la Terre par n'importe quel moyen. Un jeu d'aventure graphique et texte.

## THE DEVIL'S CROWN

Cass. 8247 **119 F** Disq. 8593 **195 F**  
Logiciel d'aventure graphique. Vous devez trouver un trésor dans un bateau pirate coulé. Malheureusement, les requins et autres ennemis veillent...

## LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**  
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.

## DON JUAN

Cass. 8312 **99 F**  
Jeu de stratégie amoureuse très réussi. Vous devez charmer une jeune fille mais gare aux rivaux et à la fille qui peut vous prendre vos économies. Un jeu pour ceux qui aiment séduire.

## DOSSIER G

Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**  
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez analyser toutes hypothèses.

## DRAGONTORC

Cass. 8315 **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.

## DUN DARACH

Cass. 8205 **149 F** Disq. 8585 **195 F**  
Jeu d'aventure graphique d'origine anglaise. Essayez d'échapper aux nombreux gardiens et sorciers de ce château hanté. Quelques connaissances du vocabulaire anglais vous seront nécessaires.

## EDEN BLUES

Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**  
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

## ELIDON

Cass. 8231 **149 F**  
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

## FAIRLIGHT

Cass. 8208 **99 F**  
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

## HARD HAT MACK

Cass. 8333 **99 F**  
Jeu d'aventure graphique. Il vous divertira car il est plein d'humour. Beaucoup d'aventures adviennent à l'inspecteur OSHA. Jeu très séduisant qui plaît beaucoup.

## HEROES OF KARN

Cass. 8077 **139 F**  
Jeu d'aventure graphique. A l'origine du monde civilisé, il y eut une terrible lutte entre le sorcier ISTAR et le roi de KARN. Celui-ci fit appel à un étranger qui devait vaincre les dragons et les sorcelleries de ISTAR. Fabuleux.

## HOLD UP

Cass. 8511 **149 F**  
Vous êtes l'AL CAPONE des temps modernes. Parcourez la ville à la recherche de victimes. Notamment un fourgon blindé pour vous donner la fortune. Une musique d'enfer vous accompagnera pendant tous vos méfaits.

## HOUSE OF USHER

Cass. 8083 **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.

## KARL'S TREASURE HUNT

Cass. 8097 **149 F**  
Aidez KARL à décrocher les 40 clefs des 40 pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Un jeu d'aventure où un plan vous sera indispensable. Bonne chance.

## KNIGHT LORE

Cass. 8342 **159 F**  
Jeu d'aventure graphique de la célèbre firme ULTIMATE qui a produit entre autre ALIEN 8. Nombreuses péripéties dans un château du moyen-âge. Jeu très distrayant et plus complexe qu'il n'y paraît.

## L'AIGLE D'OR

Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**  
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmènera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

## LA GESTE D'ARTILLAC

Cass. 8327 **245 F**  
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

## LORDS OF MIDNIGHT

Cass. 8213 **95 F**  
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

## LORD OF THE RINGS

Cass. 8554 **165 F**  
Qui n'a pas lu le livre "Le Seigneur des Anneaux" ? Ce grand classique a donné lieu à un jeu d'aventure malheureusement en anglais. Il est fourni avec le livre.

## LA MALEDICTION DE THAAR

Cass. 8417 **195 F** Disq. 8636 **295 F**  
Vous avez à délivrer l'âme de SAPHO mais vous devrez errer dans une ville infernale à la recherche d'objets et de personnages qui pourront vous aider. Réaliserez-vous enfin votre rêve de voir SAPHO à vos côtés. Seul THAAR pourra vous le dire.

## MANDRAGORE

Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**  
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

## MARSPORT

Cass. 8350 **139 F** Disq. 8576 **195 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.

## MASTER OF THE LAMPS

Cass. 8637 **95 F**  
Jeu d'aventure graphique. MASTER 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 devenir roi, épreuves tant physiques que psychiques.

## MERCENAIRE

Cass. 8650 **169 F**  
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

## METRO 2018

Cass. 8426 **180 F** Disq. 8427 **250 F**  
En 2018, un de vos amis a disparu dans le métro désaffecté. A vous de le retrouver à travers 116 pièces parsemées d'embûches. Un jeu pour une super-extra-sensationnelle aventure !!!

## MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE

Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

## MEURTRE A GRANDE VITESSE

Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**  
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

## MLM3D - EVASION DE LA LUNE

Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**  
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

## MONTSEGUR

Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**  
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmènera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible château de Montségur. Excellente animation.

## MYSTERE DU KIKEKANKOI

Cass. 8111 **169 F**  
Jeu d'aventure 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'aventure.

## NIGHT GUNNER

Cass. 8190 **119 F** Disq. 8184 **169 F**  
La bataille de l'air où seuls les AS survivent. Les chasseurs ennemis attaquent votre bombardier Halifax. Attaque au sol en trois dimensions et il faut rentrer à la base. Fantastique graphisme et animation sonore.

## NIGHT SHADES

Cass. 8538 **149 F**  
Jeu d'aventure 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.

## ORPHEE

Disq. 8497 **249 F**  
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

## PACIFIC

Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**  
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

## POSEIDON

Cass. 8513 **195 F** Disq. 8439 **295 F**  
Super jeu d'aventure graphique et texte en français. Une mystérieuse sirène a été enlevée. 100 marines parcourent l'océan pour la retrouver...

## RAID SUR TENERE

Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**  
Jeu d'aventure et de simulation de 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.

## ROBIN OF SHERWOOD

Cass. 8219 **159 F**  
Jeu d'aventure classique. ROBIN DES BOIS doit s'emparer du trésor dans la forêt de Sherwood pour payer la rançon du Roi Jean. Ses ennemis sont nombreux mais il a de nombreux alliés que nous connaissons tous.

## SABRE WOLF

Cass. 8578 **59 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.

## LE SCEPTRE D'ANUBIS

Cass. 8301 **139 F**  
Jeu d'aventure graphique. Archéologue, il vous faut retrouver le sceptre d'ANUBIS dans la pyramide de Djeysier. Pour cela, vous devez traverser 32 salles comprenant divers pièges montés. Un des meilleurs logiciels d'aventure pour tous les jeunes.

## SNOW BALL

Cass. 8532 **99 F**  
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

## SPY AGAINST SPY

Cass. 8416 **95 F** Disq. 8310 **145 F**  
Jeu d'aventure. Se joue à un ou deux joueurs avec deux fenêtres différentes sur l'écran, ce qui permet de jouer indépendamment. Ce jeu a remporté un immense succès sur Commodore. Une haute résolution graphique.

## STRESS

Cass. 8175 **140 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.

## SWORD AND SORCERY

Cass. 8072 **95 F** Disq. 8216 **139 F**  
Sur un thème très classique, dans un château médiéval, vous partez chercher la fortune. Vous rencontrerez de nombreux personnages. Amis ou ennemis ? Si certains peuvent vous aider, il vous faudra combattre les autres.

## TALES OF ARABIAN NIGHTS

Cass. 8381 **149 F**  
Jeu d'aventure graphique et musical. Vous devez sauver une demoiselle en danger dans l'orient étrange et assez inhospitalier. Superbe graphisme des "Mille et Une nuits".

## THE HOBBIT

Cass. 8181 **225 F**  
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## TONY TRUAND

Cass. 8503 **169 F** Disq. 8635 **220 F**  
Vous partez à la poursuite de TONY, le célèbre gangster. Mais pour réussir son arrestation, vous devez reconstituer son portrait robot. Un jeu d'aventure classique du meilleur style.

## VENDREDI 13

Cass. 8507 **89 F** Disq. 8508 **149 F**  
Jason revient pour venger sa mère décédée il y a peu de temps. Ce jeu, tiré du célèbre film vous emmène de façon drôle dans le monde de l'épouvante. Un jeu d'aventure arcade terrifiant. En plus du logiciel, une surprise dans la boîte.

## VERRA CRUZ

Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**  
Verra s'est suicidée. Sur les lieux de l'accident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

## LA VILLE INFERNALE

Disq. 8640 **220 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.

## WARRIOR

Cass. 8406 **135 F**  
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense château (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

## WARRIOR +

Disq. 8529 **149 F**  
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un château. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

## ZORRO

Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**  
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendez les opprimés contre les méchants.

## SRAM

Disq. 8474 **195 F**  
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

## CARSON CITY

Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**  
Après une longue poursuite dans les plaines du Texas, vous arrivez à CARSON CITY où se cachent les 6 bandits qui vous ont volé votre bétail. Un mélange subtil de jeu de réflexion, d'adresse et d'aventure.

## MISSION ELEVATOR

Cass. 8905 **119 F**  
Une bombe a été cachée dans un grand hôtel de 64 étages. Il y a 5 ascenseurs par étage. Vous devez trouver le code de désamorçage en jouant au poker, en faisant un pari ou en vous battant contre des agents secrets.

## LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

## AMSGOLF

Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**  
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

## BALLE DE MATCH

Cass. 8259 **99 F** Disq. 8683 **149 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.

## BASEBALL WORLD

Cass. 8632 **99 F**  
Si vous aimez les Etats-Unis et le Baseball, vous vous devez de posséder ce logiciel afin de pouvoir participer au championnat américain. Dirigez une équipe qui gagne et remportez le titre.

## COURT CENTRAL

Cass. 8297 **99 F** Disq. 8298 **149 F**  
Jeux de tennis conformes 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.

## DECATHLON

Cass. 8203 **95 F**  
Un jeu dont tout le monde a parlé. Il vous faudra participer à dix épreuves d'athlétisme afin de vous classer au niveau des meilleurs. A utiliser de préférence le matin, en pleine forme.

## FOOT

Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**  
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

## HYPERSPORT

Cass. 8561 **95 F** Disq. 8547 **125 F**  
Grace à ce logiciel, participez à six disciplines des jeux olympiques : natation, tir, gymnastique, tir à l'arc, course à pied et haltérophilie. Les inconditionnels du joystick devraient y trouver leur compte.

## KNIGHT GAMES

Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**  
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

## MATCH DAY

Cass. 8353 **149 F**  
Jeu de simulation sportive de foot-ball. Le terrain et les joueurs sont représentés en 3D. On peut jouer soit contre le micro, soit contre un autre joueur. Animation et graphisme fantastique.

## SLAPSHOOT

Cass. 8221 **159 F** Disq. 8233 **195 F**  
Jeu de simulation de 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.

## SNOOKER

Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**  
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excellente animation. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

## SOCCER

Disq. 8577 **195 F**  
Une bonne simulation de football. Peut-être un peu moins bon que ses concurrents, il vous fera néanmoins passer de très bons moments.

## SUPERTEST

Cass. 8424 **119 F**  
Une simulation sportive qui vous permettra de savoir quel est votre sport préféré. Tir, course, cycliste, plongeur, etc... Faible joystick, prépare toi à souffrir.

## TENNIS 3D

Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**  
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

## WINTER GAMES

Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**  
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

## WINTER SPORTS

Cass. 8389 **90 F** Disq. 8705 **139 F**  
Pratiquez les sports d'hiver, été comme hiver. Plusieurs disciplines vous sont proposées : saut à ski, slalom, patinage, etc... Une simulation aux graphismes moyens mais néanmoins très réaliste.

## WORLD CUP CARNIVAL

Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**  
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez-vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

## PING PONG

Cass. 8674 **99 F** Disq. 8056 **145 F**  
Un simulateur d'un très bon niveau. Tel Jacques Secrétin, affrontez votre terrible AMSTRAD (ou bien jouez à deux) au ping pong. Cinq niveaux de difficultés vous sont proposés. Un jeu très proche de la réalité.

## ROOMTEN

Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**  
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

## LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

## 3D BOXING

Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**  
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.

## BARRY MAC QUIGAN

Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**  
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

## FIGHTING WARRIOR

Cass. 8322 **85 F**  
Jeu d'aventure graphique. Votre fiancée est enterrée vivante dans une pyramide avec tous les dangers que cela comprend. Superbe animation.

## FRANK BRUNO'S BOXING

Cass. 8276 **95 F** Disq. 8646 **149 F**  
Face à 8 adversaires à l'habileté et à l'expérience grandissantes, jeu de jambes, esquive, uppercuts, tout est là pour rendre ce jeu très réaliste. le premier du genre sur AMSTRAD.

## KUNG FU MASTER

Cass. 8168 **95 F** Disq. 8180 **145 F**  
Un jeu de karaté d'un graphisme éblouissant. Décidément, les jeux de karaté sont réalisés avec un soin extrême, ce que l'on aimerait bien retrouver dans certains jeux d'arcade que nous ne citerons pas. Nombreux tableaux. Pour les amateurs du genre.

## THE WAY OF EXPLODING FIST

Cass. 8223 **95 F**  
Si vous voulez devenir un as du karaté, il vous faudra combattre 10 adversaires différents. "La mort ou la victoire" sera ta devise, oh vénéré maître.

## THE WAY OF THE TIGER

Cass. 8686 **99 F** Disq. 8685 **145 F**  
Simulation d'arts martiaux. Dans un décor diogne d'un dessin animé, votre héros devra affronter plusieurs combattants avec des armes différentes (poings, baton, épée,...). Une excellente simulation pour joueur d'excellence...

## YIE-AR KUNG FU

Cass. 8407 **89 F** Disq. 8549 **120 F**  
Jeu de simulation de karaté. Transcription du célèbre jeu électronique Konami. Graphisme et son superbes. Vous vous battez contre plusieurs adversaires simultanément. Défendez-vous.

## ROCK'N WRESTLE

Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**  
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

## LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

## UNE AFFAIRE EN OR

Cass. 8258 **139 F**  
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

## HOLLYWOOD PALACE

Cass. 8044 **149 F** Disq. 8042 **220 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...

## LE MILLIONNAIRE

Cass. 8109 **169 F**  
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

## MANAGER

Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**  
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

## LES JEUX DE SIMULATION DE PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

## 3D GRAND PRIX

Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**  
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait sûrement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

## 3D STUNT RIDER

Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**  
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

## COMBAT LYNX

Cass. 8241 **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 bataille. Un modèle du genre.

## DAMBUSTER

Cass. 8060 **95 F**  
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

## DAMSTAR

Cass. 8552 **159 F** Disq. 0000 **225 F**  
Hissez la grand voile, avec ce simulateur d'un réalisme à couper le souffle. Même si l'animation est un peu lente, la technique n'en reste pas moins son meilleur atout.

## FIGHTER PILOT

Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**  
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

## FLIGHT PATH 737

Cass. 8059 **149 F**  
Simulateur de vol de Boieng 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.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## FORMULA 1 SIMULATEUR

Cass. 8641 **29 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 de championnat du monde. Etes-vous un nouvel Alain Prost.

## HUNTER KILLER

Cass. 8187 **99 F** Disq. 8249 **149 F**  
Simulateur de sous-marin avec tableau de bord. 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.

## JUMPJET

Cass. 8211 **105 F** Disq. 8243 **139 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.

## LOCOMOTION

Cass. 8536 **29 F**  
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé, mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

## MISSION DELTA

Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**  
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

## MOON BUGGY

Cass. 8127 **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.

## RALLY II

Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**  
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

## SKY FOX

Cass. 8352 **99 F**  
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

## SOUTHERN BELL

Cass. 8022 **159 F**  
Nous revenons à la plus belle époque de la vapeur ! Vous devez assurer la liaison Victoria/Brighton et tenir compte des ordres stipulés par le carnet de bord. Une simulation vraiment très originale.

## SPACE SHUTTLE SIMULATEUR

Cass. 8377 **190 F**  
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

## SPITFIRE 40

Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**  
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

## STRIKE HARRIER FORCE

Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**  
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

## TOMAHAWKS

Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**  
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entraînement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

## TORNADO LOW LEVEL

Cass. 8393 **99 F** Disq. 8340 **149 F**  
A bord de votre super chasseur bombardier, survolez un décor toujours varié à la recherche de vos cibles... Ne volez ni trop haut, ni trop bas, les câbles haute tension sont mortels. Un bon jeu d'arcade très rapide.

## TRANSATONE

Cass. 8679 **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 cinq joueurs.

## TURBO ESPRIT

Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**  
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

## RED ARROWS

Cass. 8217 **99 F** Disq. 8296 **149 F**  
Jeu de simulation de pilotage acrobatique. Vous faites partie de la RAF et vous devez exécuter leurs figures acrobatiques. Très dangereux. Pour les as du pilotage seulement.

## LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

## 3D VOICE CHESS

Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**  
Enfin un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

## AMSTRA DAMES

Cass. 8263 **139 F**  
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

## BRIDGE PLAYER 3D

Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**  
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

## CHALLENGER

Cass. 8013 **159 F**  
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorithme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

## COLOSSUS CHESS IV

Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**  
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

## CYRUS II CHESS

Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**  
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

## FORCE IV

Cass. 8061 **140 F**  
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

## HACKER

Cass. 8630 **129 F** Disq. 8702 **195 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 ?

## OTHELLO

Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**  
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

## REVERSI CHAMPION

Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**  
Un jeu très classique que Logiciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

## LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

## 1815

Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**  
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

## BATAILLE D'ANGLETERRE

Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**  
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

## BATAILLE DE MIDWAY

Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**  
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

## CONTAMINATION

Cass. 8011 **115 F** Disq. 8050 **195 F**  
Quelque part sur la terre, un virus a encore frappé. A vous de le localiser, de trouver l'antidote. Une bonne simulation avec un agréable mélange d'arcade. Sauvez-vous l'humanité ?

## ELITE

Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**  
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

## EMPIRE

Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**  
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

## JOHNNY REEB

Cass. 8435 **139 F**  
Wargame relatant la guerre entre les nordistes et les sudistes. C'est la bataille autour d'une rivière séparant les deux camps, l'objectif est soit de capturer le drapeau ennemi, soit d'atteindre la position tactique la plus dominante.

## POUVOIR

Cass. 8706 **160 F** Disq. 8634 **200 F**  
Au cœur de la ville, la manifestation bat son plein ! A vous de jouer le rôle du gendarme ou du manifestant. Un bon jeu de stratégie doublé de phases d'arcade fort sympathiques. Alors, de quelle côté de la barricade êtes-vous ?

## RED COATS

Cass. 8151 **149 F**  
Wargame se passant durant 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.

## SPECIAL OPERATION

Cass. 8171 **139 F**  
Au cours d'une patrouille, les avions alliés ont découvert un centre militaire ennemi. Vous avez 8 jours pour le photographier et ramener des échantillons. Un wargame très varié.

## STRATEGY

Cass. 8603 **169 F** Disq. 8687 **220 F**  
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

## THEATRE EUROPE

Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**  
Wargame passionnant. C'est la 3<sup>e</sup> guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.

## WATERLOO

Cass. 8477 **119 F**  
Revivez la très célèbre bataille de Waterloo ! Vous êtes Wellington et devez diriger votre armée vers la victoire. Un bon wargame.

## WORLD WAR III

Cass. 8185 **139 F**  
LE Wargame de l'AMSTRAD. Déplacez vos troupes, regroupez-les, organisez votre tactique et attaquez l'ennemi. Seuls les meilleurs deviennent fins stratèges !!!

## LES JEUX DE ROLE

C'est un jeu où l'on peut redéfinir la force, le caractère et les différentes attitudes des personnages du jeu.

## TYRAN

Cass. 8183 **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 ?

## LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionnantes de l'informatique.

## CLUEDO

Cass. 8020 **195 F**  
Réplique exacte du célèbre jeu de société, ce logiciel très bien adapté vous permettra de revivre pleinement l'ambiance des plus extraordinaires enquêtes policières.

## MILLE BORNES

Cass. 8358 **149 F**  
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevasse, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

## MONOPOLIC

Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**  
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLIC est un jeu familial par excellence.

## LE PENDU

Cass. 8680 **99 F**  
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

## PLAYBOX

Cass. 8328 **160 F**  
Jeu de réflexion de 7 genres différents. Mission, hold-up, Chasse au trésor dans la salle des coffres, Poker, Awari, Jack Pot, Mastermind. Très amusant en famille.

## POKER

Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**  
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

## SAMANTHA FOX

Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**  
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera la souffle.

## SCRABBLE

Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**  
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

## LE TOUR DU MONDE

EN 80 JOURS  
Cass. 8388 **169 F**  
Jeu d'aventure tiré du roman de Jules VERNE. Vous êtes Philéas 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.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## TRIVIA

Cass. 8390 **185 F** Disq. 8391 **245 F**  
Jeu éducatif de questions/réponses. Se joue de 2 à 4 joueurs. Testez vos connaissances sur les sujets suivants : histoire, géographie, divertissement, sport et loisir, art et littérature, science et nature.

## CINE CLAP

Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**  
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

## COMPILATIONS

### CASSETTE "50"

Cass. 8903 **139 F**  
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

### DISK "50"

Disq. 8196 **200 F**  
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartes, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

### COMPUTER HITS 6

Disq. 8442 **195 F**  
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les goûts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

### COMPUTER HITS 10

Cass. 8441 **165 F**  
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

### PACK 1955

Disq. 8432 **229 F**  
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un passionnant jeu de guerre).

### FOUR PACK

Disq. 8644 **195 F**

### GOLD HITS

Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**  
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

### 4 JEUX AMSTRAD

Disq. 8311 **220 F**  
Ce logiciel regroupe quatre jeux pour AMSTRAD : Force 4, Mission Detector, Stress et Cobra.

### THE MILLION I

Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**  
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

### THE MILLION II

Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**  
Voici la 2<sup>e</sup> version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

### PACK AMSOFT

Cass. 8126 **190 F**  
Une sélection des meilleurs jeux AMSOFT : Amiral Graaf Spee, Fruit Machine, Loopy Laundry, L'Or des Dragons et La Peste Interstellare. Uniquement sur cassette. C'est pas cher et ça rapporte 6 jeux.

## REFLEXION

Disq. 8620 **239 F**  
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connaît les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

## TAKE 5

Disq. 8351 **229 F**  
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

## TRIPLE PACK

Disq. 8537 **229 F**  
Comme son nom l'indique, ce logiciel vous offre 3 jeux pour le prix d'un seul : Defend or Die, Doppie Ganger ainsi que le Super Sam.

## WORKING BACKWARDS

Disq. 8544 **229 F**  
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

## LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

## ALGEBRE

Cass. 8134 **225 F**  
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup> d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

## ATTRAPE-MOTS

Cass. 8270 **149 F**  
Quelles sont ces lettres qui se baladent à l'écran ? Une indication vous est donnée, alors reconstituez vite le mot. Huit niveaux en fonction de la longueur du mot. Un bon éducatif pour les jeunes enfants.

## AUTOMECH

Cass. 8663 **160 F**  
Apprenez, grâce à ce logiciel, à mieux connaître votre voiture. Un bon utilitaire qui vous permettra de savoir comment est fait votre véhicule ou pour certains de faire naître une vocation. Un rapport qualité/prix intéressant.

## ANATOMIE

Cass. 8405 **149 F**  
Ce logiciel éducatif présenté sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaître le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

## BALLADE OUTRE-RHIN

Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**  
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le réflexe de la langue allemande.

## BALLADE AU PAYS DE BIG BEN

Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**  
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

## ANIMAL, VEGETAL, MINERAL

Cass. 8005 **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.

## CAMELEMATHS

Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**  
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

## CAMALEMOTS

Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**  
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

## CARA

Cass. 8291 **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.

## CARTE D'EUROPE

Disq. 8132 **225 F**  
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est sûrement une référence à retenir. Niveau 1<sup>er</sup> cycle.

## CIRCULATION SANGUINE

Cass. 8240 **169 F**  
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

## CODE DE LA ROUTE

Cass. 8294 **149 F**  
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

## COURS DE BASIC

Cass. 8014 **145 F**  
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

## COURS DE PIANO

Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**  
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grâce à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

## COURS DE SOLFEGE 1

Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**  
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaître les notes. Premiers pas vers le solfège.

## COURS DE SOLFEGE 2

Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**  
Cette suite du premier cours vous permettra de connaître les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maîtrisé la première partie.

## COURSE A LA BOUSSELE

Cass. 8105 **99 F**  
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

## LA CUISINE FRANÇAISE

Cass. 8028 **245 F**  
Si les idées vous manquent pour votre dîner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéressant pour les célibataires en manque d'idées.

## DACTYLOGRAPHIE PITMAN

Cass. 8624 **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.

## EDUCATIF 1 CASSETTE

Cass. 8306 **160 F**  
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progression sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

## EDUCATIF 1 DISQUETTE

Disq. 8307 **220 F**  
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

## EDUCATIF 2 CASSETTE

Cass. 8308 **160 F**  
Ce logiciel doit permettre d'acquiescer définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

## EDUCATIF 2 DISQUETTE

Disq. 8309 **220 F**  
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

## EDUCATIF 3 CASSETTE

Cass. 8586 **160 F**  
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1<sup>o</sup>) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2<sup>o</sup>) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

## EDUCATIF 3 DISQUETTE

Disq. 8607 **220 F**  
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaître plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

## EDUCATIF 4 CASSETTE

Cass. 8587 **160 F**  
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

## EDUCATIF 5 CASSETTE

Cass. 8588 **160 F**  
Grâce à cet éducatif, les élèves des classes de 4<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

## EDUCATIF 6 CASSETTE

Cass. 8036 **160 F**  
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquiescer une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup>.

## EDUCATIF 9 CASSETTE

Cass. 8608 **160 F**  
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule. B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

## EDUCATIF 10 CASSETTE

Cass. 8609 **160 F**  
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

## EQUATIONS 2<sup>e</sup> DEGRE

Disq. 8098 **225 F**  
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

## EQUATIONS/INEQUATIONS

Cass. 8080 **195 F**  
A partir de la 3<sup>e</sup>, ce logiciel vous permettra de connaître et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

## INITIATION AU BASIC, 1<sup>er</sup> pas

Cass. 8075 **198 F**  
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

## HISTOQUIZZ

Cass. 8336 **169 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.

## KIM

Cass. 8341 **139 F**  
Logiciel éducatif pour contrôler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparaît, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

## L'ARDOISE MAGIQUE

Cass. 8099 **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.

## L'HORLOGER 1

Cass. 8101 **99 F**  
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

## L'HORLOGER 2

Cass. 8103 **99 F**  
Suite L'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

## LA FRANCE

Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**  
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6<sup>e</sup>, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

## LE GEOGRAPHE

Cass. 8107 **149 F**  
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

### LE MONDE

Cass. 8360 **149 F**

Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

### LETTRE MAGIQUES

Cass. 8115 **99 F**

Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Développé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaître. 3 à 6 ans.

### MACHINE CODE TUDOR

Cass. 8346 **195 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.

### MATHS SECOND CYCLE

Disq. 8692 **290 F**

Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2<sup>e</sup> degré, courbe  $Y=F(X)$ , intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

### MICRO GEO

Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**

Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

### NOMBRES MAGIQUES

Cass. 8141 **99 F**

Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaître les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

### PLANETE BASE

Cass. 8372 **169 F**

Jeu éducatif sur les numérotations de base. Numéros, le héros, ne se nourrit que de fruits rouges mais sur sa planète, il n'y en a pas. Il faut alors aider Poppo, son ami, qui échange d'autres fruits contre les fruits rouges. Pour les élèves de 4<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup>.

### REVISION MATHS DU BAC

Cass. 8618 **390 F**

Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

### SQUELETTE

Cass. 8444 **149 F**

Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

### UNION PACK

Disq. 8548 **195 F**

Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

## LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

### AMSTRADIVARIUS

Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**

Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthétiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaîne hifi.

### AMSTRADEUS

Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**

Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera sûrement de vous le Mozart des temps modernes.

### MAESTRO

Disq. 8016 **390 F**

Grâce à MAESTRO, vous allez devenir le Jean-Michel JARRE du CPC. Un logiciel bien fait qui indique de façon permanente la manière d'écrire vos mélodies. Une notice claire en français accompagne le logiciel.

### MUSIC COMPOSER

Cass. 8135 **195 F**

Logiciel anglais de musique. Transforme votre micro en synthétiseur. L'un des meilleurs du genre, toutefois, le manuel détaillé en anglais en refroidira plus d'un.

### MUSICORE

Cass. 8137 **149 F** Disq. 8583 **195 F**

Logiciel musical. Transforme votre micro en synthétiseur musical à deux voies. Il est possible alors de raccorder votre AMSTRAD à votre chaîne hifi et de sauvegarder vos partitions sur cassette ou disquette.

## LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorhythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

### AMSTRAL

Cass. 8266 **129 F**

Vous donnez votre jour et votre lieu de naissance à l'ordinateur et il vous donne votre thème astral, puis vous fournit un graphique très précis et vous donne l'interprétation du thème. Très bien fait, pour ceux qui possèdent une imprimante.

### ASTRO

Cass. 8404 **149 F** Disq. 8501 **195 F**

Utilitaire d'astrologie. Après quelques questions que l'ordinateur vous aura posées, vous connaîtrez de façon claire et précise votre thème astral ainsi que son interprétation.

### ASTROSCOPE

Cass. 8639 **169 F**

Entrez date, lieu de naissance, heure, etc... et ASTROSCOPE vous donnera en quelques instants votre thème astral. Rapport qualité/prix intéressant pour un logiciel bien fait.

### BIORHYTHMES

Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **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 vos courbes à l'avance. Très utile.

### CHIROLOGIE

Cass. 8557 **169 F**

Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

# LOGICIELS POUR CPC

### ERE DU VERSEAU

Disq. 8228 **240 F**

Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux.

### GRAPHOLOGIE

Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**

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

### LOTO

Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**

Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

### LE YI KING

Cass. 8582 **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.

## LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

### CARNETS D'ADRESSE

Cass. 8467 **149 F**

Un utilitaire bien pratique pour tous ceux qui n'ont pas envie d'utiliser une gestion de fichiers. Masque de saisie déjà créé et tri paramétrable rendent ce soft très facile à utiliser.

### AM LETTRES

Cass. 8001 **149 F**

Traitement de texte pour créer vos lettres et documents sur 40 ou 80 colonnes. Simple d'emploi, il permet pratiquement tout.

### BANQUE

Cass. 8466 **149 F** Disq. 8464 **189 F**

Utilitaire de gestion bancaire. Tenez vous-même vos comptes de façon simplifiée. Débit, crédit sur plusieurs types de comptes. Mise à jour et solde sont obtenus de façon claire. Utile à toute la famille.

### BUDGET FAMILIAL

Cass. 8465 **149 F** Disq. 8463 **189 F**

Utilitaire 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.

### GESTION DOMESTIQUE

Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**

Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaître à tout moment l'état de son compte.

### GESTION DE FICHIERS

Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**

Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grâce à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

### GESTION FAMILIALE

Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**

Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

### MULTIGESTION

Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**

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

## LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

### AMSTRAD PAINT

Cass. 8865 **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.

### CHERRY PAINT

Disq. 8691 **290 F**

Ce programme de dessin vous permettra de créer n'importe quel dessin sorti de votre imagination. Des menus dignes de Mac Paint et utilisables avec la souris, le clavier ou le joystick. Uniquement en mode 2.

### DAO

Cass. 8027 **120 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.

### DR'DRAW

Disq. 8698 **649 F**

Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

### GRAPH-X

Disq. 8198 **249 F**

Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

### GRAPHTRIC

Cass. 8604 **180 F**

Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

### LORIGRAPH

Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**

Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

### MAGIC PAINTER

Cass. 8347 **149 F** Disq. 8348 **195 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'1Ko.

### SALUT L'ARTISTE

Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**

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

### 3D SPACE MOVING

Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**

Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

### SUPER PAINT

Disq. 8484 **395 F**

Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

## UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

### AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR

Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**

Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au langage basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maîtrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

### 3D MEGACODE

Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**

Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

### AMS ASN

Cass. 8273 **290 F** Disq. 8274 **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.

### C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **449 F**

Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

### DAMS

Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**

Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## DEVPACK ASSEMBLEUR

Cass. 8035 **295 F**  
Programme de chez AMSTRAD, Devpack est un assembleur/désassembleur/moniteur qui vous permettra de programmer en langage machine.

## DB COMPILER

Disq. 0000 **790 F**

## HI FONT 64

Cass. 8560 **169 F**  
Logiciel qui permet de fournir plusieurs polices de caractères supplémentaires pour les imprimantes qui se branchent sur l'AMSTRAD. En effet, la sortie 7 bits de l'AMSTRAD ne permet que 127 caractères différents.

## FORTH KUMA

Cass. 8658 **490 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.

## HISOFT PASCAL

Cass. 8079 **450 F**  
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

## LASER BASIC

Cass. 8545 **295 F**  
Utilitaire de programmation idéal pour ceux qui composent des jeux d'arcade ou d'aventure graphique. Nombreuses instructions basiques supplémentaires qui vont jusqu'à la création de sprites. N'existe qu'en cassette.

## LOGO FRANÇAIS

Disq. 8344 **220 F**  
Logiciel de langage. Accessible aux très jeunes enfants, c'est la traduction en français du DR LOGO de la disquette AMSTRAD.

## LOGO KUMA

Cass. 8117 **390 F**  
Logiciel éducatif. Ce LOGO est le langage si prisé des enseignants. Vous apprendrez la géométrie de l'exploration grâce à la petite tortue qu'il faudra guider à travers l'écran. Manuel en anglais.

## ODD JOB

Disq. 8486 **200 F**  
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, duplicateur, décodeur, debugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

## PASCAL MT+

Disq. 8697 **790 F**  
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

## RSX CYCLONE II

Cass. 8633 **130 F**  
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

## SPEEDY WONDER

Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**  
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaître l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

## SPIRIT

Cass. 8648 **150 F**  
La reproduction de cassette sur disquette n'est pas toujours facile. SPIRIT permet la copie de tout logiciel sans entête. utilisable avec Transmat, vous obtiendrez presque tout ce que vous voudrez. Il est toutefois conseillé de connaître le code machine.

## SUPERCOPY

Cass. 8379 **120 F** Disq. 8666 **220 F**  
Logiciel utilitaire de recopie d'écran. Il n'est utilisable qu'avec l'imprimante AMSTRAD DMP1. Le programme de super copy vous permet des recopies intégrales d'écran graphique. Très utile pour la programmation de jeux.

## SUPERSONIC

Cass. 8677 **169 F**  
Ce logiciel nous vient d'un autre monde : celui de la composition musicale d'ambiance. Vous recherchez un bruit d'ascenseur, une voiture qui démarre... SUPERSONIC est fait pour vous. Son mode de programmation est en outre très simple. Adieu les épouvantables fonctions de basic Amstrad suivies de suites numériques insignifiantes.

## SUPER SPRITES

Cass. 8901 **145 F** Disq. 8900 **185 F**  
La création de sprites était très compliquée. Cet inconvénient est aujourd'hui surmonté avec SUPER SPRITES. Ceux-ci peuvent être de plusieurs couleurs simultanément et peuvent bien sûr être réutilisés dans n'importe lequel de vos futurs programmes.

## TASCOPY

Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**  
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

## TASPRINT

Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**  
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

## TOMCAT

Cass. 8339 **135 F** Disq. 8647 **165 F**  
Logiciel de duplication. Pour sauvegarder de cassette à cassette. Programme automatique, très facile à utiliser.

## TRANSMAT

Cass. 8443 **150 F** Disq. 8487 **185 F**  
Logiciel de décodage. Permet le transfert de cassettes à disquettes. Programmes d'effacement ou de changement de nom.

## TURBO DATA BASE TOOL BOX

Disq. 8657 **741 F**  
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

## TURBO PASCAL 3D

Disq. 8081 **741 F**  
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

## TURBO PASCAL + GRAPH 3D

Disq. 8476 **941 F**  
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels,

exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

## TURBO GRAPHIC TOOL BOOK

Disq. 0000 **800 F**  
Complément rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

## TURBO TUDOR

Disq. 8400 **475 F**  
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

## U'DOS

Disq. 8392 **380 F**  
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers 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.

## UTILITAIRE DISC

Disq. 8394 **195 F**  
Disquette utilitaire. Vous permet d'accéder au cœur de la disquette. Lecture pistes et secteurs. Très utile en cas de destruction d'un élément de fichier pour récupérer les données.

## ZEDIS II

Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**  
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

## ZEN

Cass. 8397 **248 F**  
Logiciel utilitaire. Assembleur/désassembleur, moniteur, incluant un jeu complet de commandes d'édition. Outil indispensable pour les programmeurs, vous pourrez debugger ou utiliser des étiquettes de longueur indéterminée.

## LOGICIELS D'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

## AIDE A LA COMPTA

Disq. 8481 **690 F**  
Ce logiciel permet la tenue de journaux mensuels de caisse et de banque, ainsi qu'un échéancier qui peut être utilisé en

tant que plan de trésorerie, compte d'exploitation, compte de résultat, etc... Très utile.

## AMCOMPTE

Disq. 8622 **750 F**  
Ce logiciel, sur disquette, permet à tous de tenir sa comptabilité (professionnel ou particulier). Il offre entre autre 5 codes de trésorerie, 50 postes comptables et permet environ 200 écritures/mois.

## AMSWORD

Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**  
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

## CALCUMAT

Disq. 8675 **450 F**  
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

## COMPTA GENERALE

Disq. 8611 **1690 F**  
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

## CP GRAPH

Cass. 8023 **195 F**  
Logiciel graphique qui fait suite à Multi-gestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

## DBASE II

Disq. 8450 **790 F**  
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Aujourd'hui, si vous révez de trouver le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes, il vous le faut impérativement. D BASE II comporte, en outre, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

## DATAMAT

Disq. 8304 **450 F**  
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

## DEVIS

Disq. 8629 **1190 F**  
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **790 F**  
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

## AMSCALC

Cass. 8037 **148 F**  
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

## FACT STOCK CORE

Disq. 8320 **240 F**  
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre entête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

## FACT STOCK LOGICYS

Disq. 8480 **1690 F**  
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

## GESTION DE FICHIERS LOGYS

Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**  
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

## GESTION D'ENTREPRISE

Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**  
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

## INTEGRE I

Disq. 8460 **490 F**  
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.



10, boulevard  
de Strasbourg  
75010 PARIS  
☎ 42.06.50.50

# LOGICIELS POUR CPC

## LA CORBEILLE

Disq. 8714 **390 F**  
Les personnes investissant en bourse sont de plus en plus nombreuses. Mais la bourse n'est pas pour autant devenue un phénomène simple à comprendre. Avec ce logiciel, vous saurez déterminer ce qui, parmi les SICAV, emprunts d'état, valeurs, actions... vaut la peine que nous nous y intéressions de plus près. Vous saurez gérer votre portefeuille boursier comme un habitué.

## MASTERFILE

Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**  
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

## MASTERCLAC SEMAPHORE

Disq. 8470 **290 F**  
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

## MICROSCRIPT

Cass. 8431 **241 F**  
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la

construction de tableaux verticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

## MULTIPLAN

Disq. 8446 **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.

## POCKET BASE

Disq. 8122 **700 F**  
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

## POCKET CALC

Disq. 8124 **450 F**  
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les

fonctions s'étendent jusqu'aux logarithmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

## POLY FICHIERS

Cass. 8038 **195 F** Disq. 8040 **245 F**  
Qui n'a pas besoin d'un fichier ? Ce logiciel puissant (puisque ses capacités sont celles de la machine) est extrêmement simple d'utilisation. Quelques minutes vous suffiront pour le maîtriser. En outre, vous pourrez imprimer vos documents sur n'importe quelle imprimante et quelque soit leur format d'origine puisque tous les paramètres ne dépendent que de vos besoins.

## TASWORD + MAILMERGE

Disk. 8472 **340 F**  
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

## TASWORD

Disq. 8448 **290 F**  
N'importe qui peut utiliser ce traitement de texte sans crainte. Vous tapez votre texte (pouvant aller jusqu'à près de 30 pages) sans vous soucier des coupures des mots puisque vous aurez préalablement désigné le format désiré (en appuyant tout simplement sur des touches indiquées par menus). Vous serez entièrement pris en main et n'aurez qu'à suivre le menu général. Un excellent logiciel pour 464 et 664.

## TEXTOMAT

Disq. 8385 **450 F**  
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

## WORDSTAR

Disq. 8651 **890 F**  
Ce traitement de texte professionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le

sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaitez.

# LOGICIELS DE CALCUL

Aide aux mathématiques pour étudiants ou scientifiques.

## AMXCALC

Cass. 8455 **190 F** Disq. 8456 **290 F**  
C'est une nouvelle approche du tableur sur ordinateur qui vous permettra de résoudre vos problèmes de gestion ou de vous initier à un outil très utile en informatique. Simple et agréable d'emploi.

## AMX FONCTION

Cass. 8454 **190 F** Disq. 8459 **290 F**  
AMX FONCTION est un outil mathématique qui permet de tracer des courbes planes et des surfaces. Le système des menus interactifs rend son utilisation et la manipulation très aisées.

## AMX GRAPH STAT

Cass. 8457 **190 F** Disq. 8458 **290 F**  
Ce logiciel utilitaire permet à partir d'un certain nombre de données, le tracé de courbes, histogrammes ou camemberts. Très utile pour ceux qui utilisent un tableur.

# LOGICIELS POUR PCW

## LES JEUX

De nombreux jeux commencent à être édités sur PCW. Ce sont souvent des adaptations de jeux CPC. Toutefois, l'absence de joystick n'arrange pas les choses.

## 3D CLOCK CHESS

Disq. 8676 **220 F**  
Jeu d'échecs pour PCW en 3 dimensions. 3 horloges sont visibles à l'écran. Nombre illimité de niveaux de difficulté. Demandez-nous une démonstration en magasin.

## AMSTRAMDAMES

Disq. 8290 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de réflexion.

## BLOCUS

Disq. 8681 **270 F**  
Jeu de stratégie sur PCW. Bloquez votre adversaire en un minimum de coups en déplaçant vos pions comme le cavalier aux échecs. Un jeu rapide et bien fait.

## BRIDGE PLAYER 3D

Disq. 8089 **220 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

## BATMAN

Disq. 8382 **189 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux d'Aventure.

## COLOSSUS CHESS IV

Disq. 8174 **245 F**  
Identique à CPC. Voir Jeux de Réflexion.

## FORCE IV

**MISSION DETECTOR**  
Disq. 8152 **199 F**  
Compilation de deux jeux CPC. Voir Jeux d'Aventure.

## GRAPHOLOGIE + BIORYTHMES

Disq. 8076 **199 F**  
Identique à CPC. Voir Esotérisme.

## UTILITAIRES de PROGRAMMATION

### GENECAR

Disq. 8170 **199 F**  
Le PCW n'est pas un ordinateur conçu pour le graphisme à cause des lacunes injustifiées que présente son Basic. La sérieuse maison COBRA SOFT a sorti, avant tout le monde, un logiciel destiné à redéfinir les caractères à votre guise et à pouvoir les utiliser à volonté dans vos propres logiciels.

### C BASIC COMPILER

Disq. 8695 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

### PASCAL MT +

Disq. 8697 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Utilitaires de programmation.

## UTILITAIRES d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Le grand domaine du PCW qui est en train de se constituer une très importante bibliothèque de professionnels de qualité. La raison première ? Les prix ultra compétitifs de la machine et des logiciels.

## ACT 1

Disq. 8701 **805 F**  
Logiciel de création de fiches. Ce logiciel permet la création de n'importe quel fichiers avec en-tête de fiche de 10 zones dont 6 paramétrables. Il permet également l'écriture de lignes de renseignements qui peuvent être liées à un agenda. Très simple d'utilisation.

## ALIENOR

Disq. 8110 **1050 F**  
La comptabilité ALIENOR, compatible avec le logiciel de Facturation/Stock du même éditeur (Logicycs) permet la tenue professionnelle de toute véritable comptabilité. Ce logiciel a pour but d'établir les journaux, extraits de compte, balances, compte d'exploitation et le grand livre à partir des saisies illimitées d'écritures comptables. De présentation très soignée et parfaitement clair (menus à l'écran) ce logiciel vous donnera une totale satisfaction.

## COMPTA GENERALE BILAN

Disq. 8192 **1175 F**  
Pratiquement illimité, ce logiciel vous permet de traiter votre comptabilité de façon simple. Une documentation très complète est fournie. De plus, ce logiciel vous permettra lorsque vous le désirerez d'éditer votre bilan. C'est le seul de sa catégorie à le proposer.

## D BASE II

Disq. 8450 **790 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DEVIS

Disq. 8150 **1280 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## DR GRAPH

Disq. 8696 **649 F**  
Identique à CPC. Voir Applications Professionnelles.

## DAMOCLES FACTURATION STOCK

Disq. 8232 **1690 F**  
La Facturation/Stock de LOGICYCS adaptée au PCW. Avec ce logiciel, les PMI-PME peuvent gérer leur stock et facturer. La capacité est variable. Toutefois, un 8512 à 2 disquettes est bien préférable que le 8256 pour l'utilisation de ce logiciel professionnel du niveau de ceux que l'on trouve sur les PC.

## FICHER SMART

Disq. 8469 **680 F**  
Environ 2000 fiches. Le SMART est très facile d'utilisation. Sélection multi-critères, rapidité d'exécution, il n'a pas la puissance d'un D BASE II mais devrait satisfaire ceux qui débutent.

## GESTION DOMESTIQUE LOGYS

Disq. 8699 **245 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## GESTION DE FICHIERS LOGYS

Disq. 8700 **260 F**  
Petite gestion de fichiers. Pour une utilisation familiale du PCW. Inutilisable en professionnel.

## LIVRE DE BANQUE

Disq. 8468 **680 F**  
Ce logiciel, édité par une société dynamique permet de créer quatre comptes bancaires simultanément, conservant tous les renseignements utiles (dates, libellés, dates d'échéances, etc...). La création d'un fichier est d'une simplicité déconcertante et sans rapport avec la qualité du logiciel (procédure par menus).

## MULTIPLAN

Disq. 8446 **499 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## POCKET BASE 8256

Disq. 8122 **700 F**  
Identique à CPC. Voir Application professionnelle.

## POCKET CALC 8256

Disq. 8124 **450 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

## QUICK MAILING

Disq. 8166 **790 F**  
La solution d'avenir et pour cause : ce logiciel destiné aux PCW affiche des capacités à en faire palir plus d'un. Permettant la création d'un fichier clientèle très important (plus de 1500 clients sur une disquette), la finalité première de ce logiciel est de faciliter incontestablement le publipostage (mailing) par des menus simples. Vous pouvez notamment éditer par client autant d'étiquettes que vous le souhaitez et en imprimant seulement ce que vous désirez. Sa base de travail ? N'importe quel document créé sur Locoscript.

## WORDSTAR

Disq. 8652 **890 F**  
Identique à CPC. Voir Application Professionnelle.

# UTILITAIRES DE DESSIN

## DR DRAW

Disq. 8698 **649 F**  
Identique à CPC.  
Voir Logiciels Graphiques.

# LES NOUVEAUTÉS DU MOIS EN LOGICIELS AMSTRAD

**APPRENTI SORCIER**  
Cass. 149 F

**AMSTRAD SHUTTLE**  
Disq. 195 F

**BALL BLAZER**  
Cass. 95 F

**BILLY LA BANLIEUE**  
Cass. 115 F Disq. 195 F

**BRIDGE INFOGR.**  
Disq. 250 F

**BASKETBALL**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**BLACK STAR - SAS RAID**  
Disq. 195 F

**BACTRON**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**CRYSTAL CASTLE**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**CYBER RUN**  
Cass. 95 F

**CONJUGAISON EDUCATIF**  
Cass. 150 F

**CONJUGAISON + JEU CHATEAU DU DIABLE**  
Cass. 150 F

**CAULDRON 2**  
Cass. 119 F

**CHILL OUT**  
Cass. 95 F

**DEMONSTRATION GEOMETRIE**  
Cass. 125 F Disq. 195 F

**DIVISION BLINDEE**  
Cass. 120 F Disq. 199 F

**DESERT FOX**  
Cass. 99 F Disq. 169 F

**EVE SPY**  
Cass. 35 F

**EDUCATIF 4**  
Disq. 299 F

**EXCALIBUR QUEST**  
Disq. 195 F

**ELECTRIC WONDERLAND**  
Cass. 199 F

**FORBIDDEN PLANET**  
Cass. 79 F

**FER ET FLAMME**  
Disq. 295 F

**FIDO**  
Disq. 200 F

**GOONIES**  
Cass. 99 F Disq. 145 F

**GRAND PRIX 500 cc**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**GRAPHIC CITY**  
Cass. 169 F Disq. 195 F

**GALIVAN**  
Cass. 95 F

**GRAPH X**  
Disq. 249 F

**GENERATEUR APPLICATION D BASE**  
Disq. 490 F

**HARRY & HARRY**  
Disq. 169 F

**HIGHLANDER**  
Cass. 89 F Disq. 145 F

**HUMAN TORCH**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**HEAVY OF THE MAGIE**  
Cass. 95 F

**HMS COBRA**  
Cass. 120 F Disq. 199 F

**HUNCHBACK III**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**IMPOSSIBLE MISSION**  
Cass. 95 F

**INTO OBLIVION**  
Cass. 29.90 F

**JOCK THE NIPPER**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**JEUX SANS FRONTIERE**  
Cass. 89 F Disq. 115 F

**JUNGLE JANE**  
Cass. 109 F Disq. 195 F

**KNIGHT RIDER**  
Cass. 89 F Disq. 145 F

**KONAMI'S GOLF**  
Disq. 145 F

**KARATE**  
Cass. 109 F Disq. 169 F

**KNIGHT TYME**  
Cass. 44.90 F

**KANE**  
Cass. 29.90 F

**LA GESTE D'ARTILLAC**  
Disq. 295 F

**L'HEPISS**  
Cass. 120 F Disq. 199 F

**LAST V8**  
Cass. 44.90

**LES MINES DU ROI AQUANTUS**  
Cass. 119 F

**LEADER BORD**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**MERMAID MADNESS**  
Cass. 125 F Disq. 195 F

**MUSIC SYSTEME**  
Disq. 195 F

**MISSION ELEVATOR**  
Cass. 119 F Disq. 179 F

**MARACAIBO**  
Cass. 160 F Disq. 200 F

**MOLECULE MAN**  
Cass. 27.90 F

**NEXUS**  
Cass. 119 F Disq. 169 F

**ONE**  
Cass. 95 F

**ORDITIERCÉ**  
Cass. 139 F Disq. 220 F

**ONE MAN DROID**  
Cass. 29.90

**PANIQUE A LAS VEGAS**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**PAPER BOY**  
Cass. 99 F Disq. 149 F

**PRINTER PACK II**  
Cass. 150 F Disq. 200 F

**QUEST PROBE**  
Cass. 95 F

**REBEL PLANET**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**ROLLER COASTER**  
Disq. 135 F

**RASPUTIN**  
Cass. 99 F

**ROBOT**  
Cass. 125 F Disq. 195 F

**RODEO**  
Cass. 160 F Disq. 198 F

**STREET HAWK**  
Cass. 89 F Disq. 145 F

**SCALEXTRIX**  
Cass. 119 F

**SILENT SERVICE**  
Cass. 95 F

**SPY STREK**  
Cass. 35 F

**SUPERBOWL**  
Cass. 89 F

**STORM**  
Cass. 29.90 F

**SCRIPTOR**  
Cass. 130 F Disq. 165 F

**SAPIENS**  
Cass. 160 F Disq. 200 F

**SAI COMBAT**  
Cass. 99 F Disq. 169 F

**SPELLBOUND**  
Cass. 44.90

**TEMPLE OF TERROR**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**THE GREAT ESCAPE**  
Disq. 145 F

**THE RETURN OF THE FIST**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**TOBROUCK**  
Cass. 119 F Disq. 169 F

**TITANIC**  
Cass. 95 F Disq. 149 F

**TRANSLOCK**  
Cass. 150 F Disq. 185 F

**UCHI MATA JUDO**  
Cass. 95 F Disq. 145 F

**VIEWTEXT**  
Cass. 125 F

**WANTED GUNFRIHT**  
Cass. 99 F

**ZIGGY**  
Cass. 120 F Disq. 199 F

**ZEDIS II**  
Cass. 130 F Disq. 165 F

## LOGICIELS POUR PCW

**CLASSIC INVADERS**  
Disq. 195 F

**FAIRLIGHT**  
Disq. 195 F

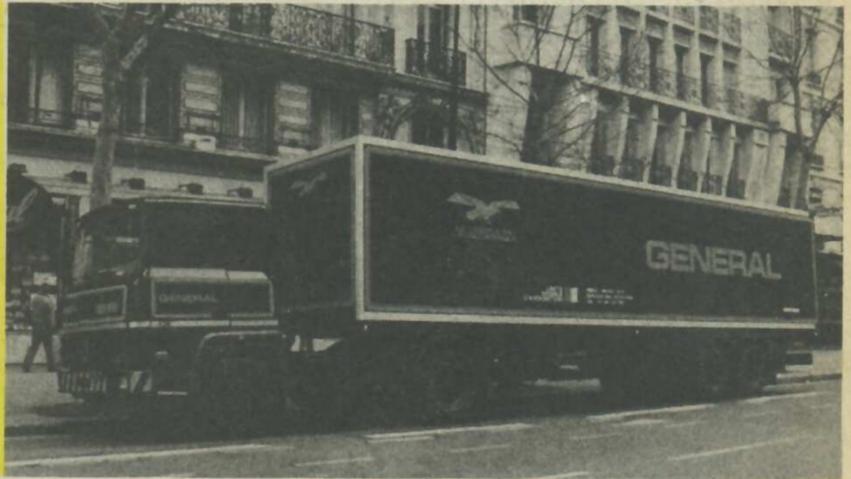
**TOMAHAWKS**  
Disq. 195 F

# VENTE AUX COLLECTIVITES

Ce n'est pas un hasard si **GENERAL** est devenu en moins de dix ans **le numéro 1** des ventes de matériel vidéo, informatique et son aux collectivités

Membres des Comités d'Entreprises, Fonctionnaires, Associations diverses, choisissez d'adhérer à GENERAL, la centrale d'achat des collectivités.

ALLO COMMANDE  
**(1) 42.06.50.50**  
TELEX COMMANDE **214 034 F**



### QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :  
- près d'un million de cassettes vierges ;  
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;  
- plus de 100.000 disquettes ;  
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;  
- près de 50.000 logiciels ;  
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

### QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bobigny - Hôpital de Monaco - Kreps - Editions ENES - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy - Matra

Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Châtel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduc - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1<sup>er</sup> RPIMA - CEA Saclay - Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN -

Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angoulême - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffage - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussy - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algériens - Chomette-Favor - Turboméca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Réaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine - Norton - Samda - Crédit Coopératif.

### COMMENT OBTENIR NOS TARIFS CONFIDENTIELS "COLLECTIVITE" ET ADHERER A GENERAL ?

Téléphonez à Mr COLLIN ou à ses adjoints, Mrs TREILLET, SOICHEZ et LE POUILL, au

**(1) 42.06.50.50**

ou écrivez à :

**GENERAL**

Département Collectivité  
10, boulevard de Strasbourg  
75010 PARIS

### COMMENT UNE COLLECTIVITE RECOIT SA COMMANDE ?

Nous livrons directement le Comité d'Entreprise ou l'Association sous 24 heures dans la région parisienne et sous trois jours en moyenne pour la province. A titre individuel, le membre d'une collectivité peut également venir enlever son achat à notre magasin, 10, bd de Strasbourg, Paris-10<sup>e</sup>.

### PROCEDURE D'URGENCE

si vous souhaitez commander aujourd'hui et que vous n'êtes pas encore adhérent :

Téléphonez à M. COLLIN. Vous recevrez votre carte d'adhérent en même temps que votre commande.

## BON D'ADHESION GENERAL COLLECTIVITE

à renvoyer à **GENERAL**, 10 boul. de Strasbourg - 75010 PARIS - ☎ (1) 42.06.50.50

Je, soussigné, M ..... Tél. prof. ....

désire faire bénéficier ma collectivité (nom et adresse) .....

des tarifs GENERAL COLLECTIVITÉ

Signature

GENERAL vous enverra sous 8 jours votre Carte d'Adhérent collective. De plus, chaque fois qu'un membre de votre collectivité viendra à notre magasin, nous lui établirons une carte individuelle.

# Ordinateur professionnel COMPATIBLE

## AMSTRAD PC 1512



**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**5920 F**

**PC 1512 SD** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**8170 F**

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur monochrome, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**7450 F**

\* IBM est une marque déposée de International Business Machines Corp.

**Nous prenons immédiatement commande pour livraison dernière semaine d'octobre.**

**PC 1512 DD** avec unité centrale, moniteur couleur, deux lecteurs de disquettes 360 Ko, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .....

**9700 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur de 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**10420 F**

**PC 1512 HD 10 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 10 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .....

**12670 F**

**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur monochrome, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2

**11840 F**

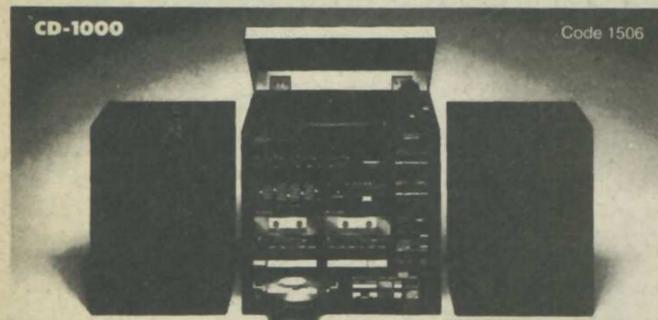
**PC 1512 HD 20 Méga Octets** avec unité centrale, moniteur couleur, un lecteur de disquettes 360 Ko et disque dur 20 Mo, souris, MSDOS 3.2, DOS Plus, GEM DESKTOP et PAINT, BASIC2 .....

**14100 F**

**IMPRIMANTE DMP 3000** 100 caractères par seconde, friction et traction spécialement conçue pour les modèles PC 1512 (tous les compatibles et IBM PC\*) .....

**2290 F**

## LES CHAINES HI FI AMSTRAD



CD-1000

Code 1506

La chaîne CD-1000 complète avec ses enceintes

**4490 F**

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

La chaîne CD-2000 complète avec ses enceintes

**4990 F**

A crédit CETELEM **1490 F** au comptant + 18 mensualités de **237,30 F**  
TEG : 24,35 %  
Coût total du crédit avec assurance : 771,40 F

### CD-1000

avec compact-disc intégré

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- | CD-1000   | CD-2000   |
|---|---|
| • Ampli 30 watts  | • Ampli 30 watts  |
| • Egaliseur 5 fréquences  | • Egaliseur 5 fréquences  |
| • Double platine cassette avec position métal   | • Double platine cassette avec position métal   |
| • Tuner PO/GO/FM  | • Tuner PO/GO/FM  |
| • Platine disque 33/45 T, cellule magnétique  | • Platine disque 33/45 T, cellule magnétique  |
| • Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage | • Compact-disc laser recherche rapide, tiroir électrique, affichage numérique de la plage |
| • Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts                                       | • Enceintes 2 voies (1 boomer + 1 tweeter) 30 watts                                       |
| • Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 25 x 21 x 35 cm               | • Dimensions (LxPxH) Chaîne hi-fi 35 x 33 x 39 cm Enceintes 30 x 25 x 48 cm               |

CD-2000

Code 1507



### CD-2000

Offrir une chaîne complète, avec tous les éléments y compris le compact-disc, pour moins de 5000 F, il ne pouvait y avoir qu'AMSTRAD et son génial patron, Alan SUGAR, pour nous l'offrir.

Incontestablement, l'événement HIFI de l'année. A venir écouter absolument chez GENERAL, le temple d'AMSTRAD.

## CHAINES COMPACTES MS 45 - TS 46

#### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

SECTION AMPLI:	
PUISSANCE	3,3 WATTS PAR CANAL - DHT 1% - VÉRIFIÉE AU TOTAL - DHT 0,5%
COURBE DE RÉPONSE	20 Hz - 20 000 Hz
DISTORSION	1% À PLÉINE PUISSANCE
TONALITÉ	SAISON DE 2000 Hz - 100 Hz

SECTION TUNER:	
FM	88,1 - 108 MHz
AM	530 - 1600 kHz
SÉLECTIVITÉ FM	5 dB
ÉCARTS AUTOMATIQUES	70 kHz Sélectivité non réglée

SECTION CASSETTE:	
SAISON	CASSETTE COMPACTE
SYSTÈME DE DÉPIQUAGE	A/T/S PAR SECONDE
PISTES	4 PISTES, 2 CANAUX STÉRÉO
PLAQUAGE ET SCANTILLONNAGE	0,5 μm
COURBE DE RÉPONSE	20 Hz - 20 000 Hz
SÉLECTIVITÉ MICRO	3 dB à 800 Hz

SECTION PLATINE TOURNE-DISQUE:	
TRANSMISSION	PAR COURROIE
CELLULE	OPÉRAQUE
PLATINE	CONTRÔLE MANUEL AVEC ARRÊT AUTOMATIQUE ÉLECTRONIQUE

DIMENSIONS ET POIDS:	
APPAREIL CENTRAL	35 x 33 x 39 cm (H x P x L)
POIDS	3,3 kg
ENCEINTES	25 x 21 x 35 cm (H x P x L)
POIDS	1,4 kg à 2,4 kg

Chaines Midi avec enceintes  
Puissance 2 x 10 w  
Tuner 3 gammes  
Platine Tourne-Disque 33/45  
Enregistreur Double cassette  
Reproduction en continu

Le modèle TS 46 est fourni encastré dans un meuble avec porte vitrée et espace de rangement des disques

CHAÎNE HI FI COMPACTE TS 45

**1490 F**

CHAÎNE HI FI COMPACTE TS 46

**1690 F**

### BON DE COMMANDE EXPRESS

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 \_\_\_\_\_

A-15

DESIGNATION	REFERÉNCES	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	TOTAL COMMANDE + FORFAIT DE PORT <b>TOTAL A REGLER</b>

Pour les mineurs, autorisation des parents obligatoire