

a

un monde d' VENTURES



AMSTRAD



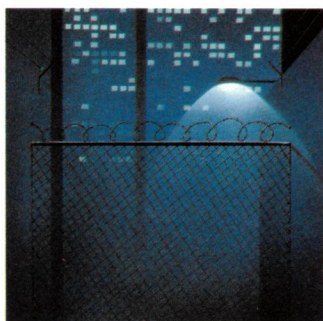
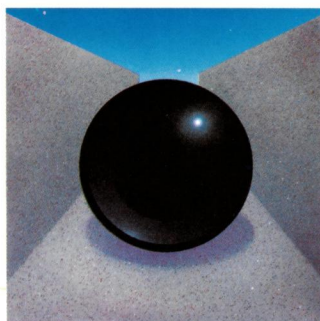
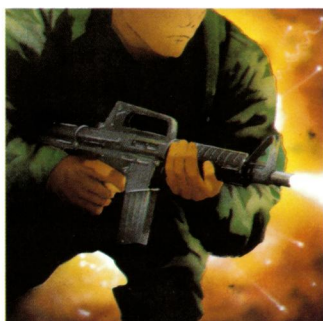
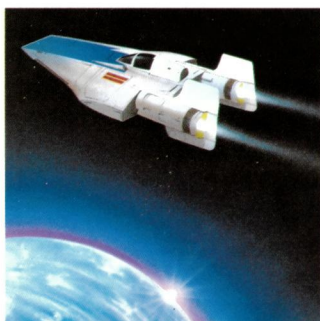
GX4000



La console de jeu Amstrad GX 4000 transforme votre téléviseur en une véritable machine d'arcade. Dotée de la même puissance qu'un micro-ordinateur, elle sort des images et des sons d'une qualité exceptionnelle. Son affichage graphique est prodigieux : imaginez sur votre écran TV des jeux comportant 32 couleurs simultanément parmi une palette de 4096 nuances ! Pour exploiter au mieux l'électronique sophistiquée qui se cache au cœur de la console Amstrad GX 4000, les logiciels sont fournis sous forme de cartouches au chargement instantané. Dès à présent, le choix de logiciels de jeux est très important : beaucoup sont d'ores et déjà écrits pour la machine et les nouveautés vont sortir au fil des mois.

Une Console de Jeu Exceptionnelle

La console Amstrad GX 4000 est livrée prête à jouer, avec adaptateur secteur, câble de raccordement à la prise PériTel, deux manettes de jeu et une cartouche contenant "Burnin' Rubber", un jeu fascinant de pilotage à grande vitesse. Pour entrer dans le monde merveilleux des jeux sur cartouche Amstrad, rien de plus simple : il suffit de relier la console à votre téléviseur, mettre sous tension et... à vous de jouer ! Par ailleurs, si vous décidez par la suite d'évoluer vers un micro-ordinateur 464+ ou 6128+, vous pourrez continuer à utiliser vos jeux préférés sur cartouche. C'est un privilège exclusif de la gamme Amstrad !



Dès que vous aurez branché votre Amstrad, vous allez pouvoir en tirer le maximum. Car, pour démarrer sur les chapeaux de roue, les trois machines sont livrées avec Burnin' Rubber sur cartouche.

C'est la porte ouverte au monde merveilleux des derniers jeux d'action et d'aventure disponibles sur cartouche, disquette et cassette dans vos domaines préférés : arts martiaux, réflexion, sports, simulation, arcade...

Tous les grands éditeurs de jeux européens ont collaboré avec Amstrad pour vous offrir cette nouvelle génération de jeux, exploitant au maximum les capacités sonores et graphiques de ces fabuleuses nouvelles machines.

Alors, à vos manettes.



plus

464



Sous son design élégant, le 464 Plus cache une double personnalité : c'est à la fois un ordinateur et une console de jeux. Comme la console GX 4000, le 464 Plus donne accès à un monde fabuleux de jeux d'arcade et d'aventure, avec une extraordinaire qualité graphique, un son stéréo hyper réaliste et des heures d'action. Mais ce n'est pas tout : le 464 Plus peut également utiliser l'importante bibliothèque de logiciels (jeux, didacticiels, traitement de textes, etc.) déjà existante pour l'Amstrad 464 en cassette. Sous une forme compacte, le 464 Plus regroupe tous les éléments nécessaires pour l'informatique à domicile : clavier confortable, connecteur pour cartouches, lecteur de cassettes, écran couleur ou noir et blanc avec haut-parleurs stéréo intégrés, manette de jeu et cartouche ROM contenant le langage de programmation BASIC ainsi que Burnin' Rubber, jeu de pilotage à grande vitesse extrêmement spectaculaire. Alors, n'hésitez pas ! Si vous êtes prêts à vous lancer dans l'informatique mais que vous voulez également... prévoir des récréations aux commandes des meilleurs jeux d'arcade, vous êtes faits pour vous entendre avec le 464 Plus.



**Le 464 Plus
Micro et Console**



plus

6128



Simplicité et Puissance



Le nouvel Amstrad 6128 Plus allie vitesse et puissance. Il est compatible avec le premier 6128 et avec la console GX 4000.

C'est un véritable micro-ordinateur. Avec son lecteur de disquettes 3 pouces et ses 128 Ko de mémoire vive, c'est la porte ouverte à un monde de logiciels dans tous les domaines de l'éducation : géo., maths, orthographe, langues. Rien de tel pour travailler autrement ! Et, pour changer de registre, avec son lecteur de cartouches, le 6128 Plus se transforme en véritable machine d'arcade : les jeux au chargement instantané vont vous en mettre plein les yeux et les oreilles... 32 couleurs à l'écran parmi 4096, son stéréo 3 voies ASG, accélération des performances graphiques et sonores. Et des jeux, il y en a : en cartouche, 32 sont d'ores et déjà écrits. Quant aux milliers de jeux sur disquettes, le temps vous manquera pour tous les connaître ! Et si vous voulez vous perfectionner, écrire vos programmes, c'est très simple : le langage Basic est livré avec la machine. Pour le traitement de textes ou la gestion de bases de données, de nombreux programmes sont disponibles chez les distributeurs agréés Amstrad.

Le 6128 Plus est livré complet avec son moniteur stéréo couleur ou noir et blanc, une manette de jeux, le langage Basic sur cartouche et un jeu de simulation de course automobile "Burnin' Rubber". Pour apprendre et se distraire, seul ou avec ses amis, les systèmes Amstrad sont vraiment imbattables !

GX 4000 - CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CIRCUITS INTEGRÉS LSI

Microprocesseur Z80 à 4 Mhz.
RAM 64 Ko.
Cartouche ROM 128 Ko contenant le jeu "Burnin' Rubber".
Circuit intégré GRAY 3-8912 pour génération des sons (3 voix, 8 octaves).
Circuit intégré spécifique (ASIC) contenant 18 000 portes, avec émulation de contrôleur vidéo 6845 et interface périphérique parallèle 8255. Dispose également de 16 000 bits pour le stockage des objets graphiques.

EXTENSIONS

1 ou 2 ports manettes de jeu numériques.
1 port manette de jeu IBM analogique standard (pour certaines cartouches).
1 port crayon électronique.
Cartouche ROM (capacité max. 512 Ko).

AFFICHAGE

16 objets graphiques (indépendants du mode d'affichage), disponibles dans 16 couleurs différentes à partir des couleurs utilisées pour tracer l'écran principal. Les couleurs de l'écran principal et des objets graphiques peuvent être sélectionnées dans une palette de 4096 nuances (16 niveaux de rouge, vert et bleu).

Mode d'affichage	Mode 1	Mode 2	Mode 3
Nombre de couleurs	4 parmi 4096	2 parmi 4096	16 parmi 4096
Nombre d'obj. graph.	16	16	16
Couleurs des obj. graph.	16 parmi 4096	16 parmi 4096	16 parmi 4096

AUTRES CARACTERISTIQUES

Possibilité d'installer une manette de jeu analogique.
Fonction "Soft Scroll" - permet le déplacement le long des pixels (en vertical et horizontal), pour les jeux d'action rapide.
Fonction "Split Screen" - permet d'afficher simultanément deux zones d'écran, ce qui évite d'avoir à réafficher les bandeaux de score, etc.
Sons pilotés en accès mémoire direct (DMA), ce qui permet de jouer des mélodies sans intervention du microprocesseur.
Les interruptions de balayage permettent de modifier le mode d'affichage et les couleurs de jeux en des points fixes de l'écran.

ENTRÉES/SORTIES EXTERNES

Cavalier stéréo 3,5 mm pour connexion à un amplificateur externe.
2 x connecteur numérique en D à 9 broches pour manette de jeu.
Connecteur analogique en D à 15 broches pour manette de jeu (IBM standard).
Connecteur "téléphone" (RJ11) pour stylo électronique.
Prise DIN à 8 broches pour synchro RVB. Connexion luminosité/son stéréo du moniteur.
Prise Scart/Péritel à 21 broches pour connexion TV directe.
Prise 6 mm pour connexion de l'alimentation 5 V fournie par le moniteur (*).
Prise 6 mm pour connexion de l'adaptateur c.a. (adaptateur fourni).
(*) La GX 4000 peut être connectée à un moniteur (MM12 ou CM14) et être alimentée par celui-ci.

DIMENSIONS (mm)

	Largeur	Hauteur	Profondeur
GX 4000	250	44	184

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

GX 4000 PSU - adaptateur c.a. 220 V (Europe, sauf U.K. = 240 V), 50 Hz.

464 PLUS - CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CIRCUITS INTEGRÉS LSI

Microprocesseur Z80 à 4 Mhz.
RAM 64 Ko (plus de 41 Ko libres pour programmation BASIC).
Cartouche ROM 128 Ko contenant le langage BASIC, les microprogrammes et le jeu "Burnin' Rubber".
Circuit intégré GRAY 3-8912, pour génération des sons (3 voix, 8 octaves).
Circuit intégré spécifique (ASIC) contenant 18 000 portes, avec émulation de contrôleur vidéo 6845 et interface périphérique parallèle 8255. Dispose également de 16 000 bits pour le stockage des objets graphiques.

AFFICHAGE (BASIC)

Mode d'affichage	Mode 1	Mode 2	Mode 3
Nombre de couleurs	4 parmi 27	2 parmi 27	16 parmi 27
Points en vertical	200	200	200
Points en horizontal	320	640	160
Caractères	40 x 25	80 x 25	20 x 25

AFFICHAGE (JEUX EN CARTOUCHE)

16 objets graphiques (indépendants du mode d'affichage), disponibles dans 16 couleurs différentes à partir des couleurs utilisées pour tracer l'écran principal. Les couleurs de l'écran principal et des objets graphiques peuvent être sélectionnées dans une palette de 4096 nuances (16 niveaux de rouge, vert et bleu).

Mode d'affichage	Mode 1	Mode 2	Mode 3
Nombre de couleurs	4 parmi 4096	2 parmi 4096	16 parmi 4096
Nombre d'obj. graph.	16	16	16
Couleurs des obj. graph.	16 parmi 4096	16 parmi 4096	16 parmi 4096

AUTRES CARACTERISTIQUES (JEUX EN CARTOUCHES)

Possibilité d'installer une manette de jeu analogique.
Fonction "Soft Scroll" - permet le déplacement le long des pixels (en vertical et horizontal), pour les jeux d'action rapide.
Fonction "Split Screen" - permet d'afficher simultanément deux zones d'écran, ce qui évite d'avoir à réafficher les bandeaux de score, etc.
Sons pilotés en accès mémoire direct (DMA), ce qui permet de jouer des mélodies sans intervention du microprocesseur.
Les interruptions de balayage permettent de modifier le mode d'affichage et les couleurs des jeux en des points fixes de l'écran.

CLAVIER

74 touches (AZERTY), avec pavé numérique, curseur et curseur de copie, touches spéciales surdimensionnées (Retour, Majuscules, Tab, Ctrl, etc.).



LECTEUR DE CASSETTES

Vitesse d'écriture sélectionnable par logiciel (1 ou 2 kilobauds), vitesse de lecture fixée automatiquement par logiciel. Verrouillage de protection en écriture. Mise en route/arrêt du moteur commandé(e) par logiciel.

EXTENSIONS

Prise imprimante compatible Centronics 8 bits.
Port 1 ou 2 manettes de jeu numériques.
Port manette de jeu IBM analogique standard (pour certaines cartouches).
Port crayon électronique.
Périphériques divers.
Cartouche ROM (capacité max. 512 Ko).

ENTRÉES/SORTIES EXTERNES

Cavalier stéréo 3,5 mm pour connexion à un amplificateur externe.
2 x connecteur numérique en D à 9 broches pour manette de jeu.
Connecteur analogique en D à 15 broches pour manette de jeu (IBM standard)
Connecteur "téléphone" (RJ11) pour stylo électronique.
Connecteur en D à 25 broches pour imprimante Centronics 8 bits.
Connecteur "Amphenol" à 50 broches avec bus Z80 complet, pour interface série, autres périphériques, etc.).
Prise DIN à 8 broches pour synchro RVB. Connexion luminosité/son stéréo du moniteur.
Prise 5 mm pour connexion de l'alimentation 5 V du moniteur.

DIMENSIONS (mm)

	Largeur	Hauteur	Profondeur
Ordinateur	398	46	297
Moniteur monochrome MM12	329	308	307
Moniteur couleur CM14	377	348	360
Manette de jeu	124	22	56

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

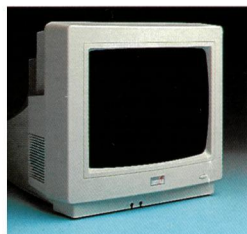
Moniteur MM12 : c.a. 220 V (Europe, sauf U.K. = 240 V), 50 Hz.
Moniteur CM14 : 220-240 V c.a., 50 Hz.
L'alimentation du clavier et du lecteur de cassettes est assurée par le moniteur.

6128 PLUS - CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

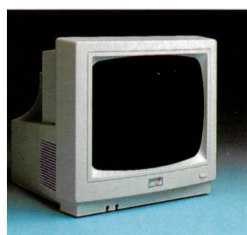
Idem 464 Plus (sauf lecteur de cassettes), y compris :
RAM 128 Ko en deux blocs de 64 Ko (plus de 41 Ko libres pour programmation BASIC, 61 Ko disponibles pour CP/M Plus).
Contrôleur de disques upd 765 A.
Lecteur de disquettes intégré de 3 pouces (170 Ko), compatible avec gamme CPC. La disquette livrée avec le 6128 Plus contient le système d'exploitation CP/M Plus.
Connecteur "Amphenol" à 36 broches pour connexion d'un deuxième lecteur de disquettes.

(*) COMPATIBILITÉ LOGICIELLE

Amstrad s'efforce d'assurer une compatibilité logicielle entre la gamme Plus et la gamme CPC. En raison du nombre important de logiciels produits pour la gamme CPC, Amstrad ne peut garantir que tous ces logiciels fonctionnent avec la gamme Plus. Avant d'acquiescer un logiciel CPC en vue de l'utiliser sur un ordinateur de la gamme Plus, veuillez consulter votre distributeur.



Moniteur couleur stéréo 14 pouces (CM 14)



Moniteur monochrome stéréo 12 pouces (MM 12)

Dans un souci de constante amélioration de nos produits en matière de valeur commerciale, de qualité technique et de service, nous nous réservons le droit de modifier (à tout moment et sans préavis) certains composants, de changer de fabricants, de sources d'approvisionnement et de spécifications techniques. Les valeurs de dimension, vitesse, poids et les couleurs mentionnées dans cette brochure sont approximatives. La livraison des produits dépend de leur disponibilité. La présente brochure ne contient aucune mention expresse ou implicite d'extension de garantie ou de responsabilité vis-à-vis des produits et services décrits.



AMSTRAD FRANCE
72-78, Grande Rue - B.P. 73 - 92310 SÈVRES
Tél. : LIGNE CONSOMMATEURS (1) 69 07 02 60
Télex : 200 101 AMSFR
Télécopie : (1) 45 07 08 06
Minitel 2615 Code AMSTRAD

Les logiciels Amstrad sont vendus sous réserve d'acceptation des termes de la licence correspondante. Le nom et le logo Amstrad sont des marques déposées de la société Amstrad plc.
(c) Août 1990, Amstrad plc - Tous droits réservés.