

# AMSTRAD CPC 464



Après plusieurs années de développement, le micro-ordinateur familial arrive enfin à maturité avec l'arrivée de l'Amstrad CPC464. Un véritable exemple de haute technologie, tout à la fois complet, facile à utiliser et haut en couleurs.

Il n'est pas possible de comparer le CPC464 avec ses concurrents, étant donné qu'il est le seul à posséder un clavier véritable, 64K de mémoire vive, 32K de mémoire morte, un lecteur de cassettes incorporé (que nous appellerons Datacorder), un moniteur et un langage BASIC étendu rapide et polyvalent.

# AMSTRAD CPC464 l'ordinateur complet...

- ★ Un système complet, y compris un moniteur Couleur RVB ou un moniteur monochrome vert
- ★ Un lecteur de cassette incorporé 'charge rapide'
- ★ 64K de RAM
- ★ Un "vrai" clavier à 74 touches avec pavé numérique, des fonctions et des répétitions définies par l'utilisateur.
- ★ 3 modes écrans, 27 couleurs, flash définissable
- ★ Haute résolution donnant 80 colonnes, graphiques adressables 640 x 200 pixels et jusqu'à 8 fenêtres de texte.
- ★ Sortie manette de jeux avec deux manettes possibles.
- ★ Sortie Centronics pour Imprimante parallèle.
- ★ Un connecteur de type bus pour extensions ROM, interfaces série, lecteurs de disquettes, modems.
- ★ Trois types de voix, 7 octaves, prise de son stéréo avec contrôle de volume et d'enveloppe.
- ★ Support important au niveau des logiciels pour le bureau, l'éducation et les jeux vidéo.

## Avec le moniteur couleur

L'expérience d'AMSTRAD dans la production des tubes couleur a donné ce moniteur compact et fiable pour le système CPC464. C'est seulement en reliant aussi directement que possible les circuits électroniques qui contrôlent l'écran que l'on atteint la performance haute résolution et la qualité de couleur du CPC464. Le CTM640 contrôle les couleurs sur l'écran directement à partir de l'ordinateur sans procédés inutiles qui nuisent à la qualité de l'image.

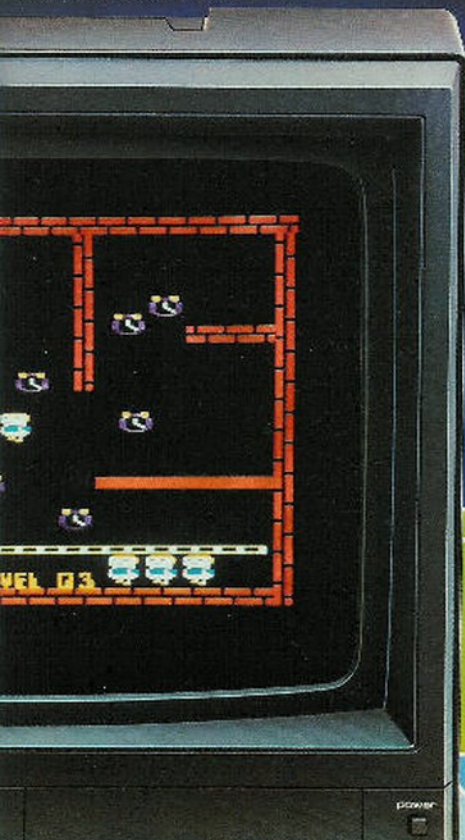


# CTM640

Non seulement vous obtenez la meilleure image, mais il n'y a pas de problèmes de réglages comme avec une télé — et pas d'histoires pour savoir si la télé est libre ou pas quand on veut se servir de l'ordinateur. Le CTM640 utilise les circuits transistors pour la fiabilité et la mise en route rapide pour une image nette et un tube haute définition avec la technologie du canon à électrons. La polignée confortable vous permet un transport aisé et sans danger — et l'alimentation incorporée de l'ordinateur minimise le nombre de fils nécessaires — il y a seulement un fil d'alimentation qui suffit pour le moniteur, l'ordinateur et le lecteur de cassettes; comparez avec les autres!!!



Le CTM640 vous montre le niveau — chaque CPC640 est fourni avec une cassette d'accueil pour faire le déballer.



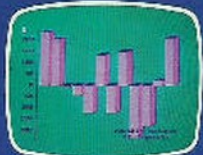
Le prof: non seulement il encourage les enfants à apprendre l'orthographe mais c'est une stimulation sensible. Il faut c'est à qui trouver la mot le plus complexe.



Testez et améliorez vos capacités aux échecs. Le CPC640 est un adversaire redoutable mais il peut aussi vous conseiller si vous le désirez.



L'écriture peut être composée pratiquement sur l'écran et ensuite imprimée en deux en utilisant les capacités étendues de symbolisation disponibles.



Les logiciels de gestion peuvent utiliser des graphiques à trois dimensions pour la visualisation des éléments importants.

Chiffres Mécanics est un Programme d'intelligence artificielle. Le processeur est un puissant simulateur de travail en apprentissage sans perte.



palette de 27 couleurs, et une résolution maximum de 840 x 200 pixels.

**Clavier** — Un "vral" 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 cassette incorporé** — Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC464. 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 CPC464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec Pleins de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

**Jeu de caractères étendu** — Un jeu complet de caractères 8-bit 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 CPC464, chacun pouvant avoir 32 caractères.

**Fenêtres** — On peut sélectionner un maximum de huit fenêtres de textes où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

**Son** — Les capacités sonores du CPC464 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 est mixé en sortie.

**Sortie d'imprimante** — Une sortie d'imprimante parallèle du type Centronics existe d'origine, le signal 'Busy' étant utilisé comme signal de reconnaissance.

**Possibilité d'expansion** — Plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

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



Mois	Dépense	Revenu	Solde	Total
01/01	1000	2000	1000	1000
02/01	1200	1800	600	1800
03/01	1500	1500	0	1500
04/01	1800	1200	-600	900
05/01	2000	1000	-1000	0
06/01	1500	1500	0	0
07/01	1200	1800	600	600
08/01	1000	2000	1000	1000
09/01	800	2200	1400	1400
10/01	600	2400	1800	1800
11/01	400	2600	2200	2200
12/01	200	2800	2600	2600
TOTAL	12000	24000	12000	12000

Tableau — Le CPC464 peut traiter aussi les tâches de comptabilité financière, gérer les décaissements et les recouvrements et rapprochements.

**ANNOU L'ANNÉE PROCHAIN**

Le 1er janvier 1984, nous avons eu le plaisir de recevoir de nombreux amis et collègues pour fêter l'anniversaire de notre société. C'était une occasion de nous retrouver et de partager quelques moments de détente. Les discours ont été nombreux et très intéressants. Nous avons aussi eu le plaisir de recevoir de nombreux cadeaux. C'est toujours agréable de recevoir de la part de nos amis et collègues. Nous espérons que ces quelques moments de détente ont été agréables pour tous. Bonne nuit.

Le 20/01/84  
Le 25/01/84  
Le 30/01/84  
Le 05/02/84  
Le 10/02/84  
Le 15/02/84  
Le 20/02/84  
Le 25/02/84  
Le 30/02/84  
Le 05/03/84  
Le 10/03/84  
Le 15/03/84  
Le 20/03/84  
Le 25/03/84  
Le 30/03/84  
Le 05/04/84  
Le 10/04/84  
Le 15/04/84  
Le 20/04/84  
Le 25/04/84  
Le 30/04/84  
Le 05/05/84  
Le 10/05/84  
Le 15/05/84  
Le 20/05/84  
Le 25/05/84  
Le 30/05/84  
Le 05/06/84  
Le 10/06/84  
Le 15/06/84  
Le 20/06/84  
Le 25/06/84  
Le 30/06/84  
Le 05/07/84  
Le 10/07/84  
Le 15/07/84  
Le 20/07/84  
Le 25/07/84  
Le 30/07/84  
Le 05/08/84  
Le 10/08/84  
Le 15/08/84  
Le 20/08/84  
Le 25/08/84  
Le 30/08/84  
Le 05/09/84  
Le 10/09/84  
Le 15/09/84  
Le 20/09/84  
Le 25/09/84  
Le 30/09/84  
Le 05/10/84  
Le 10/10/84  
Le 15/10/84  
Le 20/10/84  
Le 25/10/84  
Le 30/10/84  
Le 05/11/84  
Le 10/11/84  
Le 15/11/84  
Le 20/11/84  
Le 25/11/84  
Le 30/11/84  
Le 05/12/84  
Le 10/12/84  
Le 15/12/84  
Le 20/12/84  
Le 25/12/84  
Le 30/12/84

Travail de carte — Lettres, mémos et rapports peuvent être légers, justifiés, alignés et imprimés.

10/01/84  
15/01/84  
20/01/84  
25/01/84  
30/01/84  
05/02/84  
10/02/84  
15/02/84  
20/02/84  
25/02/84  
30/02/84  
05/03/84  
10/03/84  
15/03/84  
20/03/84  
25/03/84  
30/03/84  
05/04/84  
10/04/84  
15/04/84  
20/04/84  
25/04/84  
30/04/84  
05/05/84  
10/05/84  
15/05/84  
20/05/84  
25/05/84  
30/05/84  
05/06/84  
10/06/84  
15/06/84  
20/06/84  
25/06/84  
30/06/84  
05/07/84  
10/07/84  
15/07/84  
20/07/84  
25/07/84  
30/07/84  
05/08/84  
10/08/84  
15/08/84  
20/08/84  
25/08/84  
30/08/84  
05/09/84  
10/09/84  
15/09/84  
20/09/84  
25/09/84  
30/09/84  
05/10/84  
10/10/84  
15/10/84  
20/10/84  
25/10/84  
30/10/84  
05/11/84  
10/11/84  
15/11/84  
20/11/84  
25/11/84  
30/11/84  
05/12/84  
10/12/84  
15/12/84  
20/12/84  
25/12/84  
30/12/84

Programmation — On peut programmer, modifier et utiliser ses programmes sur le CPC464 sans déranger les autres de regarder la télévision.

## Avec le moniteur monochrome vert — GT64

Ce moniteur donne une saisie sur écran spécialement destinée au travail de bureau et est très pratique pour se servir du CPC464 pour le traitement de texte, la comptabilité, le budget familial et le développement des programmes. Les textes et données numériques...

# AMSTRAD CPC464 – l'ordinateur familial de pointe

Le CPC464 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'écrans performant, le CPC464 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 CPC464:** 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.

Une manette de jeux spécialement conçue (JY-1) existe comme option pour le CPC464. Il a une poignée bien en forme avec un bouton gachette à action rapide et se fixe par quatre ventouses en caoutchouc. Le JY-1 est fourni avec un fil de 150cm et une prise pour une deuxième manette.

Le boîtier d'alimentation et de modulation optionnel MP-1 vous permet d'utiliser un poste de 1616 en couleurs standard. Ce boîtier est particulièrement utile aux possesseurs d'un ordinateur CPC464 monochrome vert et qui veulent faire des graphiques en couleurs. Le MP-1 est compact et s'harmonise avec le CPC464.

L'ensemble CPC464 offre des possibilités illimitées de croissance par connexion à un lecteur de disquette optionnel pour accès rapide des données, à des amplis et des haut-parleurs pour la reproduction des sons stéréos, à des imprimantes pour taper des lettres, faire des graphiques, des listings de programmes, des factures etc etc. L'interface d'expansion ouvre la porte aux communications par l'intermédiaire de modems, et des extensions mémoires ROM pour ajouter des périphériques ou améliorer des logiciels.



ADAPTATEUR PERITEL

**La force du CPC464 réside dans la combinaison d'un matériel performant et de logiciels simples à utiliser. —**

**PROCESSEUR Z80** — Le plus utilisé des microprocesseurs de l'Informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — d'autant plus que le CPC464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.

**64K DE RAM** — Le CPC464 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.

**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.



# AMSTRAD

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- PROCESSEURS:**  
**2004** processeur 10 canaux à 4 MHz  
**64K** jeu vidéo à 4 bits RAM de 64 K octets pour l'ordinateur  
**32K** jeu vidéo à 8 bits RAM de 32 K octets pour le logiciel  
**6845** contrôleur vidéo  
**GI** processeur graphique de 500 AV-3 bits à 4 bits, 7 canaux  
**8255** interface de l'ordinateur pour le processeur de carte GI

## CARACTERISTIQUES D'AFFICHAGE:

	Normal	Haute res.	Alphabét.
Vitesse de rafraîchissement	40 Hz	25 Hz	27 Hz
Nombre de lignes	24	27	27
Nombre de caractères	240	500	240
Nombre de couleurs	320	640	160
Format	40	24	20
Contraste			

## CLAVIER:

74 touches - type qwerty, sans numérique, supports microprocesseur, grande et petite touche, espace, retour, delete, a ear, control.

## LECTEUR DE CASSETTE:

Vitesse d'enregistrement audio - 15 bandes, 24 bandes, vitesse de lecture de données de 100 K octets/seconde, pause, delete, a ear, control.

## EXPANSIONS:

1 lecteur de cassette pour jeux de 64 K octets et page LD20.

Imprimante compatible Centronics

Manettes de jeux

Extérieurs 30M

Extérieurs 30M jusqu'à 640K.

## PRISES EXTERNES:

Connecteurs CB pour expansion multiple et parafoudre électroniques.

Prise d'alimentation pour montage

Prise d'alimentation - RV 1 et signal

- vidéo composite

- luminance et sync

Prise d'alimentation pour montage

Prise d'alimentation pour montage et CPU 4-4

(solution à partir du montage)

## DIMENSIONS (mm):

	larg.	haut.	prof.
Clavier	250	70	150
CPU 320	270	240	360
STC 4	215	215	215
Manette	90	170	100
Modulateur	120	70	170

## PIDS (mg):

Clavier	2,4
CPU 320	13,3
STC 4	3,0
Manette	0,3
Modulateur	1,2

## ALIMENTATION:

Système d'alimentation 240V AC 50Hz  
 Clavier et lecteur alimentés à partir de l'ordinateur  
 CPU 320 alimenté par un adaptateur Digital Research Inc. AMSTW01 et Zone 1, ainsi que les autres disques de logiciels de Amstrad Consumer Electronics LTD.

En savoir plus sur notre gamme de produits contactez nos conseillers par téléphone au 01 26 26 26 26 ou par courrier à l'adresse ci-dessous.

AMSTRAD S.A.S. - 133 rue de la République - 13001 Marseille

Téléphone: 01 26 26 26 26

Téléfax: 01 26 26 26 26

AMSTRAD S.A.S. - 133 rue de la République - 13001 Marseille

Téléphone: 01 26 26 26 26

Téléfax: 01 26 26 26 26

AMSTRAD S.A.S. - 133 rue de la République - 13001 Marseille

Téléphone: 01 26 26 26 26

Téléfax: 01 26 26 26 26

AMSTRAD S.A.S. - 133 rue de la République - 13001 Marseille

Téléphone: 01 26 26 26 26

Téléfax: 01 26 26 26 26

# DEJA EN STOCK

# AMSOFT

# SOFTWARE

AMSTRAD a créé un département indépendant (AMSOFT) pour concevoir et promouvoir les logiciels. Tous les logiciels sont de grande qualité et mettent en valeur les qualités techniques du CPC464 et de la fonction "charge rapide" qui permet de charger en mémoire rapidement les programmes les plus complexes.

AMSOFT vous fournit une gamme de logiciels de bureautique, pour l'éducation et les meilleurs jeux vidéo.

Les programmes éducatifs commencent pour les tout jeunes et poussent les enfants à s'exercer pour acquérir les dons nécessaires.

Les jeux sont compétitifs et pleins de couleurs, et exploitent les capacités graphiques et sonores du CPC464.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

Les programmes de gestion utilisent l'écran 80 colonnes

professionnel de l'ordinateur et ses performances de saisie et de traitement des données.

