

## Amstrad CPC 464

### La revolució de la informàtica domèstica

L'**Amstrad CPC 464**, llançat el 1984, va ser el primer microordinador de la sèrie CPC (Colour Personal Computer) creat per Amstrad. Aquest ordinador va destacar per la seva integració de components, el seu preu assequible i la seva facilitat d'ús, que van contribuir a popularitzar la informàtica domèstica durant els anys 80. Va ser un èxit de vendes, especialment a Europa, i va competir directament amb altres microordinadors populars com el Sinclair ZX Spectrum i el Commodore 64.

### Context històric

Durant els primers anys 80, el mercat de la informàtica domèstica estava en plena efervescència, amb empreses com Sinclair, Commodore i Atari oferint ordinadors assequibles per al gran públic. Amstrad va decidir entrar en aquest mercat amb una proposta innovadora: un ordinador que oferís una solució "*tot en un*", fàcil de configurar i utilitzar.

La idea era crear un ordinador complet que inclogués un teclat, una unitat de casset integrada i un monitor, eliminant la necessitat de comprar components separats. Això el diferenciava de la competència i el feia especialment atractiu per a les llars i les escoles.

## Característiques tècniques

### Processador:

- Utilitzava un **Zilog Z80A** a 4 MHz, un xip molt popular en els microordinadors de l'època, conegut per la seva fiabilitat i rendiment.

### Memòria:

- Configuració amb **64 KB de RAM**, suficient per executar jocs i aplicacions d'oficina.
- Inclouia **32 KB de ROM**, amb el sistema operatiu AMSDOS i el llenguatge de programació Locomotive BASIC.

### Gràfics:

- Capacitat per mostrar gràfics en tres modes:
  - Mode 0: 160x200 píxels amb 16 colors.
  - Mode 1: 320x200 píxels amb 4 colors.
  - Mode 2: 640x200 píxels amb 2 colors.
- Utilitzava una paleta de 27 colors, oferint visuals vius i atractius per a jocs i aplicacions gràfiques.

### So:

- Incorporava el xip **General Instrument AY-3-8912**, que proporcionava 3 canals de so i un canal de soroll, permetent una experiència de so rica i immersiva.

### Unitat de casset integrada:

- Un **Datacorder** integrat per carregar i desar programes, una característica que simplificava l'ús per a principiants.

### Monitor:

- Es venia amb un monitor inclòs, disponible en dues versions: fòsfor verd o color. El monitor també subministrava l'alimentació al sistema, reduint el desordre de cables.

## Biblioteca de programari i jocs

L'Amstrad CPC 464 va tenir accés a una àmplia biblioteca de programari, incloent:

- **Jocs:** Títols com **Manic Miner**, **Dizzy** i **R-Type** van ser molt populars, aprofitant les capacitats gràfiques i de so del sistema.
- **Aplicacions educatives:** Programes de matemàtiques, ciències i llenguatges que el feien ideal per a escoles.
- **Aplicacions d'oficina:** Processadors de textos i fulls de càlcul que el convertien en una eina útil per a petites empreses.

## Impacte i recepció al mercat

El CPC 464 va ser un èxit immediat a Europa, especialment al Regne Unit, França i Espanya, on es va convertir en una eina educativa i d'entreteniment per a moltes llars. La seva configuració "*tot en un*" i el seu preu competitiu (al voltant de 199 lliures esterlines) el van fer molt atractiu.

Amstrad va establir una xarxa de distribució efectiva que incloïa botigues de consum electrònic i minoristes convencionals, assegurant-se que el CPC 464 arribés a un públic ampli.

## Evolució i llegat

El CPC 464 va ser el primer d'una sèrie d'ordinadors CPC que incloïa models com el **CPC 664**, amb una unitat de disquet integrada, i el **CPC 6128**, que oferia més memòria i funcionalitats avançades.

Tot i que el mercat dels microordinadors va començar a declinar amb l'arribada dels PCs compatibles i les consoles de videojocs, el CPC 464 es manté com una de les màquines més emblemàtiques de la seva època. Avui dia, és apreciat per col·leccionistes i entusiastes de la informàtica retro.

L'Amstrad CPC 464 va redefinir el mercat de la informàtica domèstica amb la seva proposta accessible i ben integrada. Va ser una màquina que no només va portar la informàtica a les llars, sinó que també va educar i entretenir una generació sencera. El seu impacte cultural i tecnològic el converteix en una icona dels anys 80 i un recordatori del poder de la innovació en tecnologia.