



ORDINADOR AMSTRAD CPC 464

Un dels primers ordinadors personal, desenvolupat per l'empresa britànica Amstrad.

Col·leccions: [Oficis i activitats](#), [Útils quotidians](#)

Any 1984

Autor Amstrad

Pàgina web <https://amstrad.com>

DESCRIPCIÓ

L'**Amstrad CPC 464** va eixir al mercat de forma oficial l'any 1984. Va ser creat per una companyia britànica anomenada Amstrad. El seu objectiu era oferir un ordinador complet a un preu molt més barat que els de la competència.

Coneixerem les seues característiques tècniques principals, que comparades amb qualsevol dispositiu electrònic de hui en dia (any 2026) ens poden paréixer insignificants. Aquest ordinador es va fer famós perquè es venia com un "tot en un". Això volia dir que en la mateixa caixa venia l'ordinador, el teclat, un lector de cassetts i el monitor:

- Processador (el cervell de l'aparell). Tenia un xip anomenat Zilog Z80A. Anava a una velocitat de 4 Megahertz (MHz). Hui en dia, qualsevol mòbil és milers de vegades més ràpid.
- Memòria RAM (on s'emmagatzemen temporalment els programes i jocs mentre són executats). Tenia 64 Kilobytes (kB) de memòria RAM. Això és una quantitat minúscula si la comparem amb els gigabytes (GB) que gastem ara.
- Lector de cassetts. No feia servir memòries USB, CD's ni discs durs, això són avanços posteriors. Els programes i els jocs es guardaven en cintes de casset com les de la música de l'època. Els jocs tardaven uns quants minuts a carregar-se a la memòria RAM.
- Pantalla. Es podia comprar amb un monitor de color verd (més barat) o amb un monitor a tot color. Podia mostrar fins a 16 colors al mateix temps en la pantalla.

Per a comprendre millor el salt tecnològic que s'ha produït en aquestes dècades, anem a fer un anàlisi comparatiu entre l'Amstrad (primer valor de la taula) i un mòbil actual de gama mitjana (segon valor de la taula), igualant les unitats:

- Processador: 4 Megahertz / 2.800 Megahertz (2,8 GHz)
- Memòria RAM: 64 kB / 8.388.608 kB (8 GB)
- Emmagatzemament: 0 GB / 128 GB
- Pantalla: colors simultanis: 4 / 16,7 milions

Els seus competidors directes en aquella època (anys 80), van ser altres ordinadors de 8 bits molt famosos:

- ZX Spectrum: Era el seu rival més gran. Era més barat, xicotet i tenia un catàleg de jocs gegant, però els seus cables eren un embolic.
- Commodore 64: Un ordinador americà amb un apartat de so i gràfics excel·lents, molt popular en tot el món.
- MSX: Un sistema d'origen japonès que feien servir diverses marques com Sony o Philips, molt conegut pels seus jocs en cartutx. Aquest sistema consistia en un lector amb una ranura on l'usuari inseria el cartutx, i instantàniament el joc començava. Era infinitament més ràpid i fiable que les càrregues de jocs per casset.

L'Amstrad CPC 464 va ser una màquina ideal per a jugar. Va tindre milers de títols, però aquests són alguns dels més recordats:

- La Abadía del Crimen: Un joc espanyol d'investigació basat en una famosa novel·la, considerat una obra mestra de l'època.
- Fernando Martín Basket Master: El joc de bàsquet més famós d'aquells anys a Espanya, protagonitzat per un jugador real de la selecció.
- Fred: Un joc molt divertit on havies de guiar un arqueòleg a través d'un laberint ple de mòmies i perills.
- Target: Renegade: Un joc d'acció de carrer on havies de lluitar contra bandes de delinqüents.

Què va suposar la irrupció de la informàtica personal a les llars? L'arribada d'ordinadors com l'Amstrad CPC 464 ens va canviar les nostres vides per sempre. Abans dels anys 80, els ordinadors eren màquines gegants que només feien servir els científics, els bancs o les grans empreses. Ningú pensava que una persona normal poguera tindre un ordinador a sa casa. Quan aquests aparells barats van entrar a les llars, es va produir una autèntica revolució per tres motius principals:

- La democratització de la tecnologia: Per primera vegada, les famílies de classe treballadora podien tindre accés a la tecnologia del futur.
- L'aprenentatge des de casa: Els xiquets i joves de l'època van començar a aprendre programació i informàtica de manera autodidàctica a la seua habitació, escrivint codi directament en el teclat.
- Una nova forma d'oci: El saló o l'habitació es van convertir en un espai de joc digital, assentant les bases de la indústria dels videojocs actual.

En conclusió, la informàtica personal va deixar de ser un secret de laboratori per a convertir-se en una ferramenta quotidiana, obrint les portes al món digital connectat en el qual vivim hui en dia.

Per a jugar:

Emulador Amstrad Power: <https://amstradpower.es/juega-online/>

Emulador Juego TK: <https://www.juegotk.com/emulador-online/2/amstrad-cpc464.html>

Per a ampliar la informació:

Amstrad CPC 464. Manual del usuario. CPC Manía.

<https://www.cpcmania.com/Docs/Manuals/Manual%20de%20Usuario%20Amstrad%20CPC%20464.pdf>

Wiki sobre Amstrad en Español. Amstrad ESP.

<https://www.amstrad.es/doku/doku.php?id=Amstrad%20ESP>

Amstrad CPC 464. (30/05/2026). Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Amstrad_CPC_464

Castellano Munuera, Ignacio. *Los microordenadores Amstrad: mi primer ordenador*. Museu informàtica UPV. https://museo.inf.upv.es/amstrad_cpc/

Ordenador doméstico Amstrad CPC-464. Museo de Telecomunicaciones ETSIST-UPM.

<https://blogs.upm.es/museotelecomunicaciones/ordenador-domestico-amstrad-cpc-464/>

ALTRES DADES

Propietat

[Privada](#)



