



**Sistema Operativo:** CP/M 2.2 o CP/M 3.0

**Almacenamiento:** Casette ( unidad integrada ) con posibilidad de adaptar unidad de disco de 3".

**Sistema de video:**

- Amstrad Gate-Array 40010
- Gráficos: 6845 CRTIC.
  
- Gráficos en 640 x 200, 2 colores, texto en 80x25.
- Gráficos en 320 x 200, 4 colores, texto en 40 x 25.
- Gráficos en 160 x 200, 16 colores, texto en 20 x 25.

**Periféricos:**

- Conector para impresora Centronics
- Conector de expansión
- Puerto para Joystick (conector D-SUB 9, compatible Atari)
- Salida de sonido (mini-jack estéreo)
- Salida RGB para monitores Amstrad (conector DIN 6)

**Software:** Juegos, Programación en BASIC, Pequeños negocios.

### **Descripción**

Amstrad era el acrónimo de Alan Michael Sugar Trading, nombre del propietario de la compañía que se lanzó al mercado informático con un objetivo muy concreto en mente: mejorar la flexibilidad, resolución y gama cromática del Spectrum, así como su sistema operativo Basic.

Este primer prototipo resultó ser una auténtica decepción. Con un microprocesador 6502, un solo color de grises, sin paleta de colores, y mapas de memoria RAM mal diseñados, el proyecto fue desechado. Entre tanto, Amstrad tenía los diseños iniciales del teclado y casete.

El siguiente paso consistió en contratar una empresa que se ocupara del lenguaje de la máquina y del firmware. Después de recibir alguna negativa, Locomotive Software, se comprometió con el proyecto. Eso sí, Locomotive solicitó un cambio importante en el mismo: la sustitución del micro 6502 por un Z80, para el cual ya tenía un BASIC escrito. Posteriormente se contratarían los servicios de MEJ Electronics para diferentes cambios en la estructura del prototipo.

Con la evolución del Basic de Sinclair (llamada Basic Mallard), creó el Amstrad CPC 464, con soporte de cinta, pero en esta ocasión el reproductor de casete venía integrado en el propio ordenador.

Era uno de los ordenadores más avanzados de la época. Al comprarlo, venía incluido un monitor de conexión y uso específico para el ordenador (en color o fósforo verde), con

lo que no era necesario el uso de un televisor por separado. Permitía tres modos gráficos distintos ( con distinta profundidad de color ), lo cual era una novedad en su momento. Los videojuegos que aparecieron para el Amstrad solían ser los mismos que para Spectrum, pero netamente superiores a nivel gráfico en los CPC.