



CPC 464 COMPLET 2690F

Amstrad CPC 464 Complete 2690F. The advertisement shows the computer system (monitor, keyboard, and base unit) and a game featuring a dinosaur. The text describes the computer's features and the game's content.

Amstrad CPC 464 Complete 2690F. The advertisement shows the computer system (monitor, keyboard, and base unit) and a game featuring a dinosaur. The text describes the computer's features and the game's content.

Venue d'outre-Manche, la déferlante **CPC** nous arrive de la société Amstrad, spécialisée initialement en éléments de chaînes *hi-fi*. L'autre marque au crocodile – c'était son emblème, n'en déplaise à Lacoste – a connu des hauts et des bas. Enfin, un haut et plein de bas... Retour vers les années fastes de la firme...

Personne n'a oublié le **CPC**. Cet ordinateur fit un véritable carton principalment en Allemagne et en France, mais submergée globalement toute l'Europe. Si son succès outre-Atlantique fut moindre, il n'empêcha que toute une génération de joueurs a possédé son **CPC**. Avant l'Atari ST et avant l'Amiga 500, il fut l'ordinateur qui démocratisa véritablement l'informatique. Il en ouvrit les portes à la masse et en fit un loisir populaire.

Toute l'histoire commence en 1968. Alors que nos parents s'amusaient à s'envoyer des pavés à travers la gueule parce que, parce que c'est rigolo, un petit gars, un fabricant en produits électroniques pour chaînes *hi-fi*, décide de fonder sa propre société. Ce petit gars, c'est Alan Sugar. Il a alors 21 ans. Sa société, c'est Amstrad. Le pays, c'est l'Angleterre. Comme quoi, outre-Manche, on n'a peut-être pas d'idées en cuisine, mais on en a en affaires. Jusqu'au début des années 80, Amstrad se développe et s'impose comme un fournisseur de composants électroniques bon marché grâce à une toute nouvelle technologie : le moulage d'éléments plastiques par injection. Bon, on



A l'assaut des C64

le conçoit, c'est compliqué, on pourrait vous faire un cours pendant des heures là-dessus mais, en fait, tout le monde s'en fout. Sachez que c'est à l'époque plutôt révolutionnaire, que ça sert à baisser les coûts de production et que ça permet à Amstrad de devenir une société importante.

Dans les années 80, Alan Sugar décide de s'attaquer au marché des micro-ordinateurs. Commodore règne en maître et ça, ça l'énerve, Alan. Alors, il choisit de produire un ordinateur, écran inclus, peu cher et destiné non pas à quelques fadas boutons-neux à lunettes mais à toute la famille. Fin 1983, l'Amstrad **CPC 464** sort. Vendu sous la barre des 3000 F (moniteur monochrome), il explose toute la concurrence. Exit les **TO7**, les **ZX81**, les **C64** et même les **MSX** qui pourtant cartonnent au Japon – mais qui n'ont pas bénéficié d'une campagne promotionnelle suffisante en Europe. Résultat, le **CPC** s'écoule à plus de deux millions d'unités. Il faut savoir qu'à l'époque, en raison de produits chers et qui n'arrivent pas vraiment à se renouveler, le monde de l'informatique est en plein *crash*. Les ventes s'effondrent. Le **CPC** va révolu-



tionner le marché en proposant un produit Les ventes s'effondrent. Le **CPC** va révolu- monde de l'informatique est en plein *crash*. n'arrivent pas vraiment à se renouveler, le l'époque, en raison de produits chers et qui deux millions d'unités. Il faut savoir qu'à Europe. Résultat, le **CPC** s'écoule à plus de campagne promotionnelle suffisante en Japon – mais qui n'ont pas bénéficié d'une et même les **MSX** qui pourtant cartonnent au concurrence. Exit les **TO7**, les **ZX81**, les **C64** (moniteur monochrome), il explose toute la 464 sort. Vendu sous la barre des 3000 F famille. Fin 1983, l'Amstrad **CPC** neux à lunettes mais à toute la pas à quelques fadas boutons- inclus, peu cher et destiné non produire un ordinateur, écran l'énerve, Alan. Alors, il choisit de Commodore règne en maître et ça, ça s'attaquer au marché des micro-ordinateurs. Dans les années 80, Alan Sugar décide de

Amstrad régnera sur la micro-informatique jusqu'en 1987 environ. A cette date, l'Atari ST et l'Amiga 500 se diversifiera sans doute un peu trop. Si sa production de compatibles PC sera un succès (**PC1512**, **PC1640**, et les portables **PPC512** et **PPC640** basés sur des CPU **Intel 8086** et **8088**), la console **GX-4000** signera sa perte : elle est quasiment inexistante. Ajoutez à cela la sortie des ordinateurs **CPC 464+** et **6128+**, des versions à peine améliorées qui n'arrivent même pas à la cheville des **ST** ou **Amiga 500**... et en 1992, Amstrad décide d'abandonner le monde de l'informatique pour se recentrer sur ses activités premières. Aujourd'hui ? Ah, nous en reparlerons en conclusion, mais sachez qu'Amstrad existe toujours bel et bien !

