

Commodore 264-Serie

USA, 1984

Verkaufte Geräte: n.b.
 Spiele: 100
 Spiele auf: Kasette, Diskette, Modul
 Entwicklung bis: 1987
 ★★☆☆☆

Mit dem Amiga startet Commodore ins 16-Bit-Zeitalter, wagt es jedoch nicht, den 8-Bit-Markt aufzugeben. Um den Erfolg von VC 20 und C 64 zu wiederholen konzipiert der Marktführer die Serie „264“, die am unteren Ende der Preisskala beide Klassiker fort- und ersetzen soll. Als CPU dient eine Variante des bewährten 6502-Chip; Grafik, Sound und IO-Funktionen sind im neuen „TED“-Chip zusammengefasst. Den Systembus teilen sich die beiden Komponenten. Das sparsame Design hat ein Problem: Die geplanten Computer sind weder mit dem VC 20 noch mit dem Millionenseller C 64 kompatibel.

Vor allem in Europa werden die Heimcomputer beworben, ohne dass es Hersteller oder Presse gelingt, ein schlüssiges Konzept zu vermitteln: Auf der einen Seite sind die 264er besser als frühere Commodore-Computer (BASIC 3.5, vergrößerte Farbpalette), auf der anderen Seite aber abgespeckt – die Hardware besitzt weder Sprites, wie Action-

Spiele sie benötigen, noch den guten Klang des SID-bestückten C 64.

Während die angekündigten Varianten 232, 264 und 364 bereits vor dem Verkaufstart fallen gelassen werden, schaffen es zumindest drei Modelle in den Handel – wo sie sofort verramscht werden.

Das Einsteigermodell C 16 soll den Oldie VC 20 beerben und steckt im klassischen, diesmal dunklen Brotkastengehäuse. Die Rückseite des Geräts zeigt noch einen Grund, wieso die Rechner unverstanden und erfolglos bleiben: Statt Standard-Schnittstellen für Joysticks und Datasette verwendet Commodore runde Mini-DIN-Buchsen – VC-20 oder C-64-Zubehör passt nicht an die neuen Geräte.

In Deutschland erscheint der Nachfolger fast zeitgleich: Der C116 setzt auf ein neues, schnittiges Gehäuse und spart



Der C-116 erweist sich als flacher Flop: Beliebt ist der billigste Commodore-Computer nur in Osteuropa.

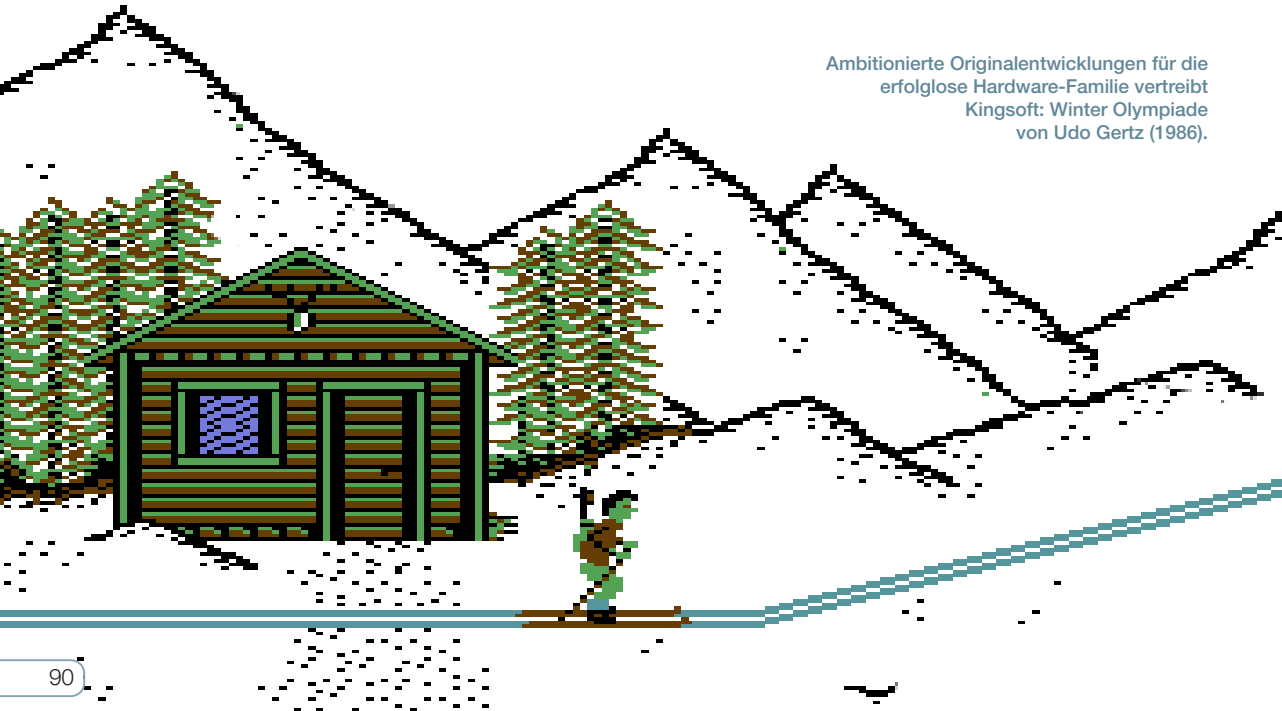
sich die professionelle Tastatur zugunsten mickriger Gummitasten. Davon abgesehen ist er mit dem C 16 identisch, aber günstiger und wie dieser mit 16K RAM deutlich untermotorisiert. Nur das Top-Modell Plus/4 besitzt 64K Speicher und lockt mit Büro-Software im ROM; leider sind die serienmäßigen Programme schwach und ohne externes Diskettenlaufwerk fast nutzlos.

Spieler und Spielermacher schreckt der krude Mix aus alter und neuer Technik; zumindest Umsetzungen werden durch die technische Verwandtschaft zu VC 20 und C64 erleichtert. Nach ein paar ROM-Modulen zum Start (darun-

ter der Klassiker **Wizard of Wor**) erscheinen Spiele fast ausschließlich auf Kasette. Die meisten kommen aus England, während sich US-Software auf die Infocom-Abenteuer und ein paar Sportspiele beschränkt. In Deutschland spendiert Kingsoft der erfolglosen Rechnerserie sein Schachprogramm sowie Action-Titel.

Als nach 1987 die Profi-Entwicklung ganz einbricht, übernehmen osteuropäische Hobby-Programmierer die Plattform und schaffen bis in die 90er-Jahre vor allem unlizenzierte Konvertierungen und Fortführungen westlicher Hits wie Barbarian, Revs, Atomix und Total Eclipse.

Ambitionierte Originalentwicklungen für die erfolglose Hardware-Familie vertreibt Kingsoft: Winter Olympiade von Udo Gertz (1986).



Varianten

- C 16** **1984** Bild rechts: Im Brotkastengehäuse ähnelt der BASIC-Rechner VC 20 und C 64 – ist zu den Vorgängern aber weder Zubehör- noch Software-kompatibel. Da die 16K RAM im hochauflösenden Modus auf 2K schrumpfen, erweitern die meisten Anwender ihren Speicher auf 64K.
- C 116** **1984** Zweites Lowend-Modell, technisch mit dem C 16 identisch, aber in modernem Gehäuse sowie mit Gummi- statt Schreibmaschinentastatur inkl. abgesetztem Cursor-Feld. Als preisgünstigster Einsteiger-Computer wird der C 116 nur in Europa ausgeliefert.
- plus/4** **1984** Das Highend-Modell der glücklosen Serie (modernes Gehäuse, aber „echte“ Tastatur) besitzt 64K RAM, serienmäßig Tabellenkalkulation, Dateiverwaltung und Grafikprogramm sowie einen zusätzlichen seriellen User-Port.

