## Il principe degli home computer

Il VIC-20 nonostante l'enorme successo è in realtà solo un apripista. Il primo erede designato, il MAX, alias VC 10 in Germania, ha vita breve e circolazione limitata. Sua maestà C=64 [9] fa il suo ingresso sulle scene nell'estate del 1982.

Il processore è il 6510; rispetto al 6502 ha un registro di I/O in più da usare su un bus condiviso. Altri due integrati, il SID 6581 e il VIC-II, si occupano rispettivamente del suono e della grafica. La memoria è di 64 kb, con i famosi 38911 byte disponibili per i programmi in BASIC. Esteriormente è la solita tastiera spessa del VIC-20 in un colore più brutto. Sarà amato anche per questo. Le periferiche abbondano: il lettore di floppy [10] (con l'attrezzo per usare le due facce del disco [11]) le stampanti [12, 13], il mitico plotterino a 4 colori [14], il monitor professionale [15]. Lettori di floppy e stampanti sono in daisy chaining, se ne possono collegare fino a 8 insieme.

Il C=64 è una perfetta piattaforma per videogiochi [16], gli sprite del VIC-II aiutano molto. Ma è soprattutto il calcolatore con cui, anche, si può imparare. Il manuale di corredo [17] ha 3 pagine di bibliografia, ma avverte: è solo per cominciare. La bibbia ufficiale è la Programmers Reference Guide [18], molte, densissime pagine. Al BASIC di default si affiancano estensioni su cartuccia, la più popolare è il Simons' BASIC [19]. Non mancano altri linguaggi, ma per ottenere il massimo niente batte l'Assembler del 6510. Nel 1985 arriverà anche il GEOS, il sistema operativo con mouse e finestre.

In edicola si diffondono le riviste dedicate. Molte offrono raccolte di giochi con annessa casetta [20], con qualche dubbio di licenza. Ma ci sono anche programmi da studiare, provare, modificare [21].

Il successo di vendite del C=64 è clamoroso.

Tramiel e Tomczyk hanno dichiarato in più occasioni 22 milioni di unità.

Stime severe sui numeri di matricola calcolano 12.5 milioni. Altri, salomonicamente, danno 17.

In ogni caso, nessun altro calcolatore ha mai venduto altrettanto.

Tablet e console per videogiochi hanno, in tempi recenti, fatto meglio, ma non contano: hanno bisogno di altri calcolatori per essere programmati.

Il C=64 ha molti avversari, ma l'unico di rilievo, in Europa, è il Sinclair ZX Spectrum.

Sbaraglia anche la concorrenza interna. La Commodore prova a proporre altri modelli per coprire fasce di mercato diverse, ma tutti rimangono nell'ombra di sua maestà.

La versione portatile SX-64 [22] (1984) mira all'utenza professionale.

Il Commodore 16 [23] (1984) è una versione economica destinata a sostituire il VIC-20.

Ancora più spartano il 116 [24] (1984) prodotto solo per il mercato europeo.

Il Plus/4 [25] (1984) prova a sedurre gli utenti con una suite di applicativi residenti per l'office automation.

Il 128 [26] (1985) offre un modo CP/M con schermo a 80 colonne, ma sarà usato soprattutto in modo 64.

Ha successo solo il 64c [27] (1986): un ritocco estetico che coinvolge tutti gli accessori [28, 29, 30]. La stagione commerciale del C=64 si chiude nel 1994. La passione, al limite del feticismo, è sempre viva.

Alcuni 8 bit di casa Commodore sono parte dell'esposizione permamente Dall'Aritmometro al PC. In particolare, oltre a un C=64, sono esposti un PET dell'ultima serie, quella che finalmente ebbe il design morbido studiato per il prototipo, e un Vic-20 della prima serie, la cosiddetta "paper label".

Infine, un <mark>grazie</mark> a chi ha contribuito a far crescere la collezione del Museo. Per questa mostra: Gianfranco Borgioli, Pierluigi Pagnotta, Marco Avvenuti, Giacomo Tanganelli, Laura Pieretti.





























