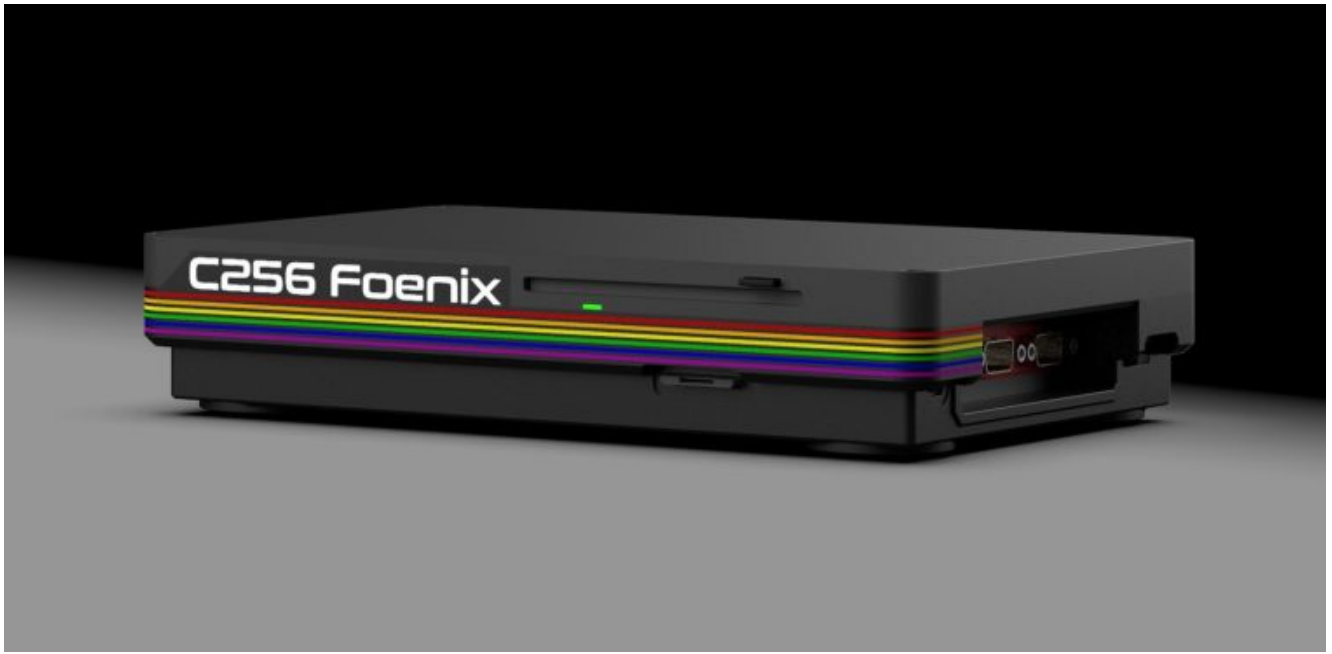


Commodore 256: El «Proyecto Fénix» busca construir el sucesor del Commodore 128



Pasan los años, y una verdad ineludible sobre los ordenadores antiguos nos golpea en la nuca : Son cada vez más difíciles de obtener, las unidades disponibles cuestan una fortuna, y la mayoría de las iniciativas de restauración quedan a cargo de entusiastas con presupuestos limitados.

Sin embargo, existe otra alternativa, que es la de crear una especie de sucesor no oficial. Ese es el caso del **Commodore 256**, bajo el llamado **Proyecto Fénix**. Su lista de especificaciones es preliminar, y todo lo que tenemos en cuanto a apariencia es un *render* básico, pero si logra *reproducir las funciones del C64 y el C128*, ya estará en buen camino.

El Commodore 128 cumplió 33 años en enero último. Su idea era mejorar las especificaciones originales del C64 y habilitar nuevos modos de ejecución para el usuario (*entre otras cosas*), pero su punto más fuerte terminó siendo la retrocompatibilidad

casi completa con el Commodore 64, algo crítico si pensamos en el enorme número de juegos, programas y accesorios dedicados para ese sistema. De hecho, la popularidad del C64 era tan grande que se fabricó hasta 1994, mientras que el C128 no logró ir más allá de 1989.

Algunos cambios radicales en el mercado sumados al impresionante avance de los clones IBM PC volvieron inviable a la creación de un sucesor oficial para el Commodore 128, y sólo quedaron prototipos aislados bajo el ala del proyecto **Commodore 65**, que pueden llegar a valer decenas de miles de euros en el mercado general. Ahora, cualquiera podría tomar el código fuente de un emulador como VICE y crear un entorno expandido que simbolice a ese sucesor fallido, pero los fans tienen otros planes, mucho más ambiciosos y complejos.



El Commodore 256 me recuerda en parte al Commodore 128D. Al mismo tiempo, este diseño evita el problema clásico de localizar un teclado original.

Uno de ellos es el «**Proyecto Fénix C256**», o simplemente **Commodore 256**, encabezado por la ingeniera **Stefany Allaire**. Todo comenzó al ver los vídeos de David Murray, The 8-Bit Guy en YouTube, quien describió en sus vídeos a lo que él

considera «el ordenador soñado», y para Allaire, ese ordenador encaja a la perfección como sucesor directo del Commodore 128.

La lista de especificaciones (*que por supuesto aún está sujeta a cambios*) nos hablan de un procesador Western Digital 65C816 a 14 MHz, 4 megabytes de memoria total (3 MB de sistema y 1 MB de vídeo), un chip gráfico funcionando a 640 x 480 en 256 colores y 60 FPS con salida DVI (*digital y analógica*), sistema de audio que combina dos chips 6581 y dos YM3812, entradas y salidas MIDI, lectora de discos floppy compatible con CBM y FAT, dos puertos DB9 para joysticks, dos puertos PS/2 (*teclado y ratón*), un conector de tarjetas SD, y como era de esperarse, *modo C64*.



Salida DVI digital y analógica para máxima compatibilidad... o al menos, ese es el plan

¿Cómo, cuándo, y cuánto? La respuesta para esas tres preguntas es «aún no sabemos». El proyecto se encuentra en una etapa muy temprana de desarrollo, algo que queda en evidencia al observar el estado del sitio oficial.

En el foro encontramos *renders*, una muestra del esquema, y otras explicaciones técnicas (*por ejemplo, la decisión de*

dejar a un lado las carcasas originales y crear un nuevo diseño compatible con impresoras 3D), pero habrá que esperar para saber más. La buena noticia es que el Commodore 256 no está solo en semejante aventura. Tal vez nuestros lectores recuerden a MEGA65, y quien esté dispuesto a invertir una buena cantidad de euros puede comprar réplicas de placas base (sin los chips) y carcasas para Commodore 64.

Fuente: neoteo.