



Commodore 64

Make Classic Games

Índice

1. Introducción
2. Commodore 64
 - a. Historia
 - b. Especificaciones Técnicas
 - c. Juegos
 - d. Accesorios
 - e. Modelos actuales
3. Arquitectura
4. Herramientas de desarrollo para Commodore 64
5. Ejemplos de desarrollo para Commodore 64
6. Referencias

1. Introducción

El Commodore 64 (C64) es uno de los ordenadores personales más emblemáticos de la década de 1980. Lanzado en 1982, fue muy popular por su accesibilidad, potencia gráfica y gran biblioteca de juegos. Su impacto marcó una era en la informática doméstica y en el desarrollo de videojuegos.



2. Commodore 64



El commodore 64, fue uno de los ordenadores de sobremesa que más han impactado en la industria. Tanto por su diseño robusto y su arquitectura conocida, permitía crear gran infinidad de aplicaciones y juegos.

Además de su versatilidad a la hora de conectar diferentes periféricos y dispositivos este ordenador, fue un antes y un después en los ordenadores domésticos.

2. Commodore 64

Historia

Lanzado en enero de 1982 por Commodore International. Fue diseñado para competir con Atari, Apple II y otros microordenadores. Vendió más de 17 millones de unidades, siendo uno de los ordenadores personales más vendidos de todos los tiempos. Fue discontinuado en 1994, pero su comunidad sigue activa.

Además de que hoy en día se siguen distribuyendo y creando juegos para este ordenador, tiene una comunidad muy activa gracias entre otras a su procesador y arquitectura muy conocida.

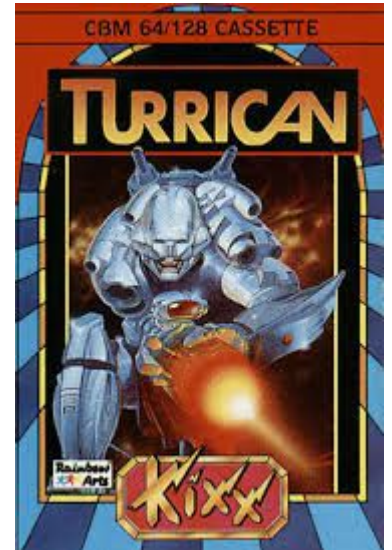
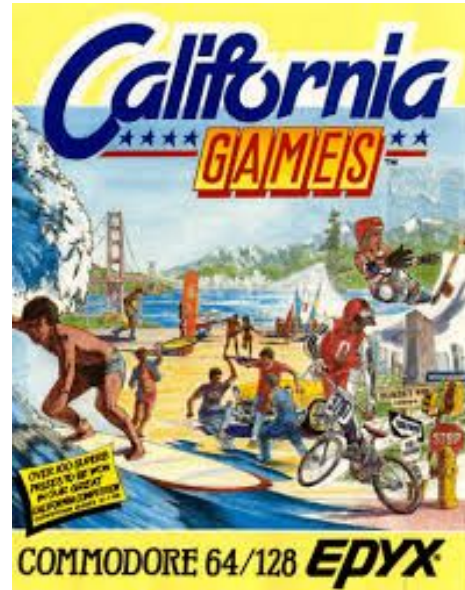
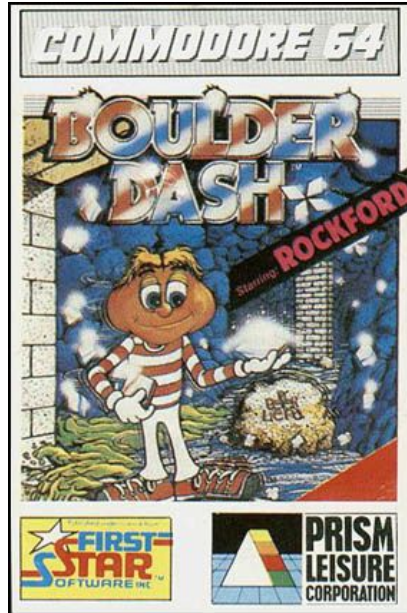
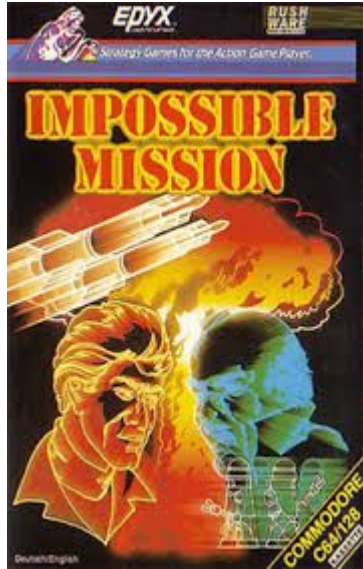
2. Commodore 64

Especificaciones Técnicas

CPU	MOS Technology 6510 a 1.02 MHz (PAL) / 0.985 MHz (NTSC).
RAM	64 KB
Gráficos	Chip VIC-II (resolución 320x200, 16 colores).
Sonido	Chip SID 6581 (3 canales, muy avanzado para la época).
Almacenamiento	Disquetera externa 1541, casetes y cartuchos ROM.

2. Commodore 64

Juegos



2. Commodore 64

Accesorios



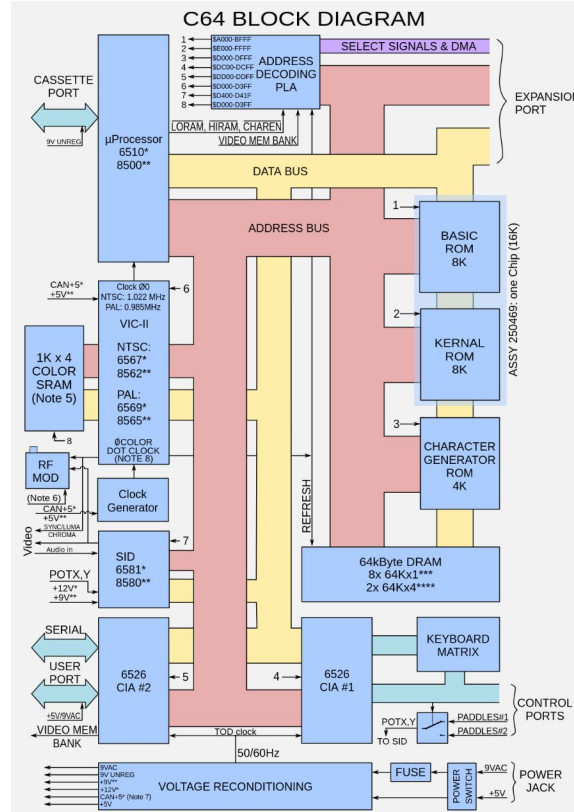
2 Commodore 64

Modelos Actuales

Hoy en día, pueden encontrarse máquinas que permiten a través de emulación jugar y ejecutar software de C64. Como son los ejemplos del C64 mini y The C64



3. Arquitectura



Fuente: Wikimedia

4. Herramientas de Desarrollo para C64

Podemos encontrar varias herramientas de desarrollo para C64; dependiendo del lenguaje a utilizar:

- *Ensamblador*: Podemos utilizar ensamblador para 6502, a través de ensambladores como: [ACME](#), [64tass](#).
- *BASIC*: El propio commodore tiene un interprete BASIC que podemos utilizar para desarrollar para este ordenador.
- *C*: Las herramientas como [CC65](#), permitirían desarrollar para Commodore 64 utilizando el lenguaje C. Incluye un compilador, ensamblador, linker, etc...
- También existen otras soluciones como C64 Studio para desarrollar para C64. [C64 Studio](#).

Por otro lado, no podemos olvidar el uso de emuladores para desarrollar:

- *VICE*: Uno de los emuladores de C64 más utilizado; incluye hasta un depurador. <https://vice-emu.sourceforge.io/>
- *CCS64*: También uno de los emuladores más utilizados. <http://www.ccs64.com/>

5. Ejemplos de desarrollo para C64

Puedes encontrar muchos ejemplos de desarrollo para C64; entre otros, una serie de libros que puedes encontrar en amazon. <https://amzn.to/4ifXrVu>

Por otro lado, existen muchos tutoriales sobre desarrollo para C64 usando ensamblador.

Por ejemplo:

<https://www.lemon64.com/page/assembly-chapter-1-building-a-game-prototype>

6. Referencias

- Commodore 64 Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64
- [C64-Wiki](#)
- [Lemon64](#)
- VICE Emulator:
- "Commodore: A Company on the Edge", libro de Brian Bagnall
- Presentación de desarrollo para C64:
<https://makeclassicgames.dev/pdfs/6502.pdf>
- Proyecto Durango: <https://durangoretro.com/>