

DER AUSSEN- VIELSEITER

Der C64 beherrschte den Markt und die Schulhöfe der 80er-Jahre. Im Schatten des Brotkastens dieses schwarze Gerät, das jetzt 35 Jahre alt wird. Wir werfen ein Schlaglicht auf ein besonders vielseitiges System, das nicht nur vieles anders machte – sondern auch besser. Von Henner Thomsen

Bringen wir es gleich hinter uns: Ja, der C64 ist der populärste Heimcomputer der Achtziger. So kommt uns beim Gedanken an jene Ära neben Zauberwürfeln und Schulterpolstern nicht etwa ein Acorn, Amstrad oder Atari in den Sinn, sondern eben Commodores Brotkasten. Viele von uns haben auf dem C64 das Spielen gelernt, einige Klügere auch das Programmieren. Doch hier geht es nicht um ihn, sondern um eines seiner vielen Opfer. Einen Computer, der nach 35 Jahren einen zweiten Blick verdient.

Der beliebteste war er nicht – aber vielleicht der beste. Der Schneider CPC!

Alans All-in-one-Ansatz

Die Geschichte beginnt im Vereinigten Königreich des Jahres 1979, als ein junger Unternehmer mit einem revolutionären elektronischen Gerät den Markt umkrempelt. Der Unternehmer heißt Alan Sugar, Gründer des Elektronik-Importeurs Amstrad, und sein revolutionäres Gerät ist eine HiFi-Anlage. Schon seit Jahren verkauft Amstrad billige

Audiogeräte aus asiatischer Produktion, doch der Durchbruch gelingt erst mit diesem neuen Ansatz: einem All-in-one-Gerät. Musikfreunde, die daheim Discoklänge lauschen wollten, bauten ihre HiFi-Türme bislang aus Komponenten zusammen, Verstärker, Kassettendeck, Tuner und Plattenspieler, die allesamt eigene Netzteile mitbrachten und miteinander verdrahtet werden wollten. Sugar nimmt seinen Kunden diese Arbeit ab und packt alles in ein Gerät – ein Amstrad-Turm besteht aus einem

einigen Plastikgehäuse mit einem Maximum an Zierrat außen und einem Minimum an Technik innen. Das ist elegant, spart Mühen und Geld; HiFi-Connaissseure überzeugt der Turm nicht, die Massen schon. Und ein deutsches Traditionsunternehmen: Ab 1981 werden die Amstrad-Anlagen auch in Deutschland verkauft, von den fast hundertjährigen Schneider-Rundfunkwerken, die ihren Namen auf die Geräte kleben. Doch zu Beginn der 80er-Jahre stagniert das HiFi-Geschäft – und Sugar sucht nach »einem anderen

Markt, der uns zurück zum Gewinnwachstum brachte«, wie er später in seiner Autobiografie »What you see is what you get« von 2010 berichtet. Solch einen Wachstumsmarkt findet er. Und auch dieser ist reif für eine kleine Revolution.



CPC-Modell	464	664	6128
Prozessor	Zilog Z80A, 4 MHz (8 Bit)		
Speicher	64 kB RAM, 32 kB ROM		128 kB RAM, 48 kB ROM
Laufwerk (intern)	Kassette	Diskette (3 Zoll)	
Farbpalette	27 Farben		
Auflösungen/Farben	160×200, 16 Farben (gleichzeitig darstellbar) 320×200, 4 Farben 640×200, 2 Farben		



Double Dragon spielt sich nicht gut, sieht aber hübsch aus – zumindest in Farbe. Der Monochrombildschirm ist eher zum Arbeiten gedacht. Er hätte auch Graustufen zeigen können, doch Sugar empfand die Farbe Grün als professioneller.

Amstrads Angstgegner

Im Computergeschäft der frühen 80er-Jahre ist Kompatibilität noch nicht oberstes Gebot. Lange bevor beigefarbene DOS-PCs diesen Markt dominieren, wird er umkämpft von unzähligen inkompatiblen Heimcomputern mit 8-Bit-Technik, die sich hochtrabend »Personal Computer« nennen, mit IBMs De-facto-Standard jedoch so gut wie nichts zu tun haben. Mit niedrigen Preisen begeistern sie Millionen für das junge Medium der Videospiele, der sündteure IBM-PC ist als Spieleplattform noch so irrelevant wie ein Pickel in einer Supernova, und dem komatös vor sich hindümpelnden Konsolenmarkt steht die Wiederbelebung durch das NES erst noch bevor. König der Heimcomputer ist der C64, der in den USA vor Apple und Atari Charts und Schulhöfe dominiert; auf den größten europäischen Märkten Deutschland und Großbritannien liefert sich Commodores Bestseller ein Duell mit Sinclairs spartanischem ZX Spectrum. So hart der Markt auch umkämpft ist, Sugar will mitkämpfen. Zwar hat er keine Ahnung von Computern, aber auch keine Ehrfurcht: Mochten sie uns damals auch erscheinen wie magische Zukunftstechnologie, die uns mit Klang- und Farbenpracht in fantastische Welten lockte, sind sie für ihn nichts als simple Klumpen aus »Chips, Platinen und Plastik«, in großen Mengen billig in Asien zusammengeklebt und damit ideal für den Massenverkauf. Eben genau wie seine HiFi-Anlagen. Um auf dem britischen Markt gegen 20 etablierte Systeme zu bestehen, muss ein Amstrad-Computer jedoch nicht nur billiger sein als die Mitbewerber, sondern auch besser. Sugar analysiert das Angebot und erkennt, dass seine Strategie aus dem Audiomarkt auch hier Erfolg verspricht, denn allen Konkurrenten ist eine Schwäche gemein: Sie bestehen aus zu vielen Komponenten! Ein

Spectrum ist nicht teuer – doch anfangen kann man damit nichts, dazu muss erst noch ein Laufwerk beschafft und verkabelt werden, und nicht nur das: Ein komplettes Ensemble umfasst Computer, Laufwerk, Bildschirm und bis zu zwei Netzteile, fünf Kisten also, die sich mitsamt Strippen auf und unter dem Tisch verteilen. Ineffizient und umständlich, urteilt Sugar, und besinnt sich auf sein Erfolgsrezept: »Ich entschied, dass die Amstrad-Philosophie ein All-in-one-Gerät sein sollte.«

Auftritt Arnold

Amstrads Ingenieure, die sich im Frühjahr 1983 unter dem Projektnamen »Arnold« an die Arbeit machen, sollen sich auf zwei Kisten beschränken: Der Computer vereint Tastatur, Laufwerk und Lautsprecher in seinem Gehäuse; das Netzteil steckt im mitgelieferten Monitor. Das Versprechen eines simplen Aufbaus ist ein wichtiges Kaufargument in den 80er-Jahren, in denen viele von uns noch nie einen Computer bedient haben, geschweige denn selbst aufgebaut. Magi-



Speichermedien der 80er-Jahre (im Uhrzeigersinn): 3-Zoll-Diskette (CPC), Kassette (CPC), 3,5-Zoll-Diskette (Atari ST), 5,25-Zoll-Diskette (C64). Ja, nicht jedes C64-Spiel ist handbeschriftet.

sche Zukunftstechnologie eben. Amstrads Komplettpaket hat einen weiteren Vorteil: Der Bildschirm macht die jugendliche Zielgruppe unabhängig vom familiären Fernseher, sodass die Eltern »Dallas« gucken können, während sich die Kinder ihren Lernprogrammen widmen. Gut, in der Regel haben diese ganz andere Software im Sinn – dennoch ist dies das zweite Versprechen, das Amstrad seinem CPC 464 (»Colour Personal Computer«) mitgibt: Man kann mit ihm tatsächlich etwas Nützliches tun!

Unter den oft spielzeughaften 8-Bit-Systemen ist der in seriösem Schwarz gewandete CPC das beste Arbeitsgerät: Die integrierte Programmiersprache BASIC ist mächtiger als jene des C64, seine Tastatur bequemer als die winzige Kaugummi-Klaviatur des Spectrum, den Sugar einen »schwangeren Taschenrechner« nennt. Das Bild ist klarer als das der Fernseher-abhängigen Konkurrenz, seine Textdarstellung feiner, zeigt er doch pro Zeile bis zu 80 Zeichen an, doppelt so viele wie andere Heimcomputer. So ist der CPC ein verlockendes Paket für jene, die eigentlich arbeiten wollen, dann aber doch (heimlich) lieber spielen. Genug Leistung hat er für beides, trotz unspektakulärer Technik: 64 KByte RAM hat auch der C64, die Zilog-CPU (Z80) kennt man aus dem Spectrum, den Soundprozessor aus dem MSX, den Videochip von der CGA-Grafikkarte des IBM-PCs. Einen Sonderweg geht Amstrad nur mit dem externen Diskettenlaufwerk im obskuren 3-Zoll-Format, mit dem sich das integrierte Kassettenlaufwerk ergänzen lässt. Zwar setzt sich auf dem Markt bereits der 3,5-Zoll-Standard durch, doch Alan Sugar ist kein Visionär wie Steve Jobs, dessen Macintosh auf das neue Format setzt, sondern ein beispielloser Pragmatiker – und die erfolglosen 3-Zoll-Laufwerke gibt's bei Hitachi eben gerade besonders günstig. Die Preise zu drücken, ist Sugars Maxime. Als der Amstrad-Computer alias Schneider CPC 464 nach Deutschland kommt, kostet er 895 Mark (heute wären das süße 820 Euro), inklusive Laufwerk, Monitor und einem Softwarepaket des hauseigenen Entwicklers Amsoft. Bei Commodore bekommen wir für diesen Preis auch einen C64, aber eben nur den Rechner – bei IBM gerade einmal die CGA-Karte. Komplett, vielseitig, preiswert:



Zwei Kabel verbinden den CPC mit dem Monitor, der nicht nur das Bildsignal annimmt, sondern auch im Gegenzug Strom liefert. Das ist praktisch – obwohl die Kabel arg kurz geraten sind.

Der Schneider CPC 464 ist in Stellung für den Königssturz.

Außenseiters Anfang

Eine kleine Revolution – oder nur das nächste Opfer im britischen Heimcomputerkrieg? Wir wissen nicht, was die 400 Journalisten erwarten, als Amstrad sie am 12. April 1984 nach London in die prunkvolle Westminster School einlädt. Wir kennen aber ihr Urteil über das, was sie dort sehen: »Ein großartiger Heimcomputer mit wahnsinnig viel Potenzial als Business-Gerät«, befindet die »Popular Computing Weekly«, der »Guardian« wähnt sogar das Duell mit dem König entschieden: »Er übertrifft den C64 auf praktisch jedem Gebiet« – für weniger Geld. Schneider präsentiert seine deutsche Version in weniger feudalem Rahmen auf einer HiFi-Messe, die hiesige Fachpresse reagiert verhaltener: Die »Happy Computer« prophezeit, der Schneider »könnte sich gegen alt-eingesessene Konkurrenz durchsetzen«, aber nur dank seines guten BASICs. Diese integrierte Programmiersprache nennt »Mein Home-Computer« eine »harte Konkurrenz zum C64«, doch wer nicht selbst programmieren wolle, sei bei jenem »vorerst noch besser aufgehoben«. Tja, wir lieben damals eben unseren Brotkasten.

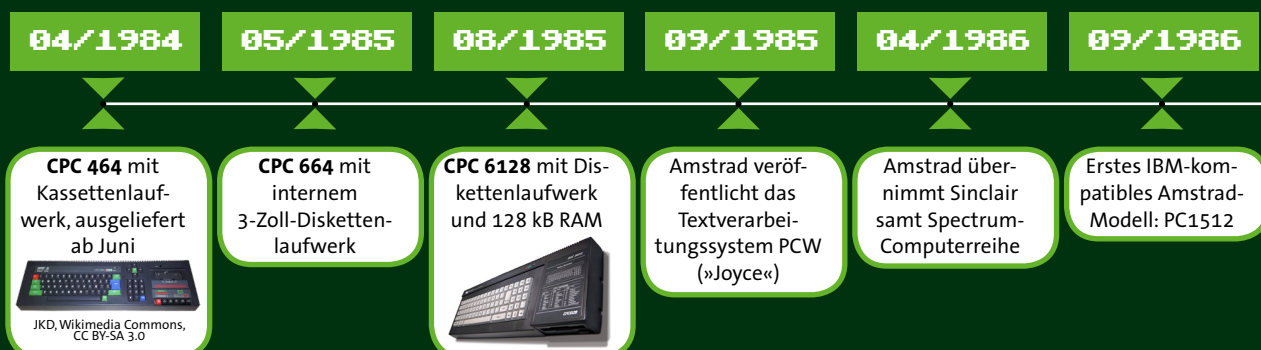
Dennoch sind die 40.000 für Deutschland bestellten Exemplare nach wenigen Tagen

verkauft und katapultieren den Schneider CPC 464 auf Platz 2 – knapp hinter den C64. Amstrads Preispolitik wirkt: Die Basisversion mit Grünbildmonitor lockt mit ihrem Schnäppchenpreis Käufer, von denen 90 Prozent dann aber lieber 600 Mark Aufpreis für den spielefreundlicheren Farbbildschirm zahlen. Der CPC ist aber nicht nur billig, sondern auch robuster, als es Amstrads frühe HiFi-Geräte erwarten lassen; laut Schneider kehrt weniger als ein Prozent defekt zum Hersteller zurück. Den größten Triumph erlebt der schwarze Kasten jedoch anderswo: Der spanische Markt ist längst nicht so überfüllt wie jener auf der Insel und wird von Amstrad im Sturm erobert, ebenso der französische, von dem die Briten bald 60 Prozent beherrschen. Ist der CPC für die Franzosen also das, was für uns der C64 war, der König der Heimcomputer? Was sehen die Spanier darin, was den meisten von uns verborgen bleibt? Nach 35 Jahren ist es Zeit für einen Selbstversuch. Also toupierten wir uns die Haare – und reisen in die 80er-Jahre.

Achtziger-Archäologie

Das ist doch der falsche! Als wir unseren staubigen CPC 464 auspacken, vermuten wir zunächst ein britisches Modell, denn die Tasten zeigen das englische QWERTY-Layout ohne deutsche Umlaute. Doch dann erspüren wir den Schneider-Schriftzug – und tat-

Die CPC-Historie





Scrolling war für den CPC schwierig, deshalb gab es viele »Von Bildschirm zu Bildschirm«-Spiele mit einzelnen Räumen wie hier Game Over.



Für viele Spieler war die CPC-Version von Bomb Jack die beste Umsetzung des damals beliebten Automaten.

sächlich, für Ä, Ö und Ü musste man damals neue Tastenaufkleber kaufen. Dafür bietet die angenehm weiche, aber robuste Tastatur Pfeiltasten- und Nummernblöcke, die man bei der Konkurrenz nicht findet. Der Aufbau beschäftigt uns nicht lange: Aus dem 14 Zoll kleinen Grünbildmonitor führen zwei Kabel zum Rechner und eines zur Steckdose, das war's. Dagegen ist die Verkabelung eines C64 höhere Druidenkunst. Wir schalten beide Geräte ein, nach einer Sekunde begrüßt uns die Kommandozeile mit »Ready« – der bootet schneller als jeder PC! Für das wahre Heimcomputergefühl könnten wir nun mit der fulminanten Tastatur und dem hochgelobten BASIC selbst etwas programmieren, vielleicht mithilfe eines Code-Listings aus einer Zeitschrift wie der »CPC Schneider International«, doch das ist unnötig: Die CPC-Spielebibliothek umfasst über 2.000 Titel, von denen wir einige originalverpackt bei einem britischen Händler finden. Darunter ist auch der Prügelklassiker Double Dragon, der damals auf alles portiert wurde, was an einer Steckdose hing. Er soll unser Prüfstein sein.

Wohlan! Laufwerk öffnen, Kassette rein, Deckel zu und den Startbefehl eingeben, der hier ähnlich simpel ist wie beim C64: Müssen wir uns dort an »LOAD« erinnern, ist es beim CPC ein schlichtes »RUN«. Dann noch das Kassettenlaufwerk starten und warten. Eine Minute, zwei, drei ... Das CPC-Laufwerk

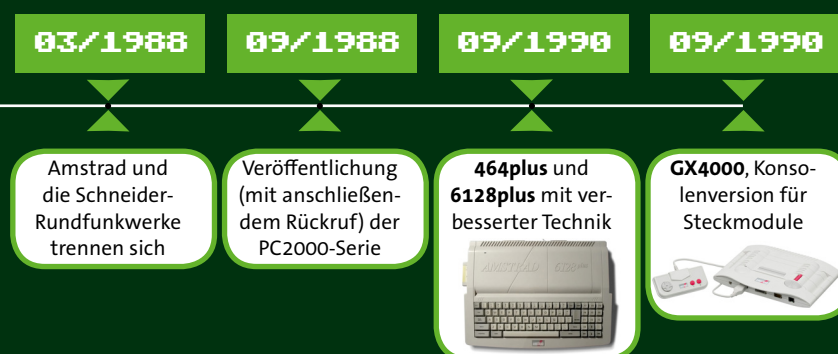
ist kein Sprinter, hängt mit seinen 2.000 Bit pro Sekunde aber zumindest die externen Rekorder der Konkurrenz ab: Ein C64 zieht ohne Schnelllade-Software nur 300 Bit/s von der Datensette – müsste man so die 72 Gigabyte eines GTA 5 in den Speicher laden, bräuchte man 60 Jahre. Der CPC ist schneller, Double Dragon etwas kleiner als GTA und so nach sechseinhalb Minuten bereit. Im stillen Hauptmenü fragen wir uns, ob der integrierte Lautsprecher kaputt sei, doch die CPC-Version des Spiels hat schlicht keine Musik. Aber ach, das ist noch nicht das größte Problem dieser Umsetzung, die damit leider symptomatisch ist für Actionspiele auf dem Schneider: Derart träge haben wir Double Dragon noch nie erlebt, die Frames lassen sich mit bloßem Auge zählen – drei pro Sekunde. Nein, damit hätten wir die C64-Fraktion auf dem Schulhof wohl nicht beeindruckt. Diese hätte aber auch die Optik belächelt: Für einen »Colour Personal Computer« hat unser 464 ein sehr überschaubares Farbspektrum aus Grün, Hell- und Dunkelgrün. Bevor wir dem CPC mit besser optimierten Spielen eine zweite Chance geben, brauchen wir echte Farben und dafür eigentlich den entsprechenden Monitor – doch es gibt eine günstigere Lösung: Ein Scart-Adapter für den Fernseher samt Universalnetzteil tut es nämlich auch. Und nun darf der CPC zeigen, was er kann: Sauber

portierte Spiele wie die altertümliche Hüpferei Prehistorik 2 und der Magier-Puzzler Sorcery bieten neben leuchtenden Farben auch flüssiges Gameplay, im Vertikalshooter Xenon sogar unterlegt mit Musik. Dass der CPC weder Hardware-gestütztes Scrolling noch Sprites unterstützt, fällt hier nicht auf. Wer braucht da einen C64?

Amstrads Abgang

Der CPC ist ein Hit im westlichen Europa, und wie unser Selbstversuch zeigt: mit Recht. Doch Amstrad ruht sich darauf nicht aus. Während Commodore sich mit einem Nachfolger für den C64 Zeit lässt, legen die Briten schnell nach: 1985 folgt dem 464 das Modell 664 mit internem Diskettenlaufwerk, natürlich im merkwürdigen 3-Zoll-Format. Dieser weicht drei Monate später dem 6128 mit doppelter RAM-Menge – für die »Popular Computing Weekly« immerhin »das attraktivste 8-Bit-System des Jahres«. Doch in diesen 8 Bit liegt das Problem: Das Jahr 1985 beschert uns mit Atari ST und Commodore Amiga auch zwei überlegene 16-Bit-Systeme, welche jenen Markt besetzen, den der immer stärkere IBM-PC übrig lässt. Amstrad droht den Anschluss zu verlieren. Sugar erkennt die Zeichen der Zeit. Statt die CPC-Reihe weiterzuentwickeln, stellt er ihr 1986 einen DOS-PC zur Seite: Der PC1512, ganz der Amstrad-Philosophie verschrieben, vereint alle wichtigen Bauteile in einem Gerät, ist so billig wie kein IBM-Kompatibler je zuvor und ein so gewaltiger Erfolg, dass Amstrad zum europäischen PC-Marktführer wird. Seine Heimcomputersparte verstärkt das Unternehmen im gleichen Jahr mit der Übernahme des Konkurrenten Sinclair. Es ist der Zenit der Marke Amstrad – und von nun an geht es nur noch abwärts.

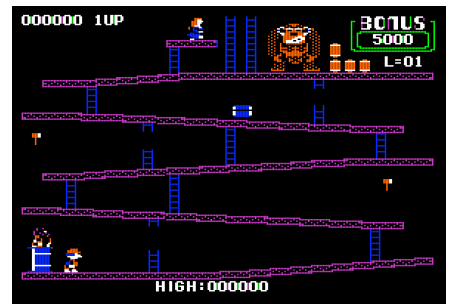
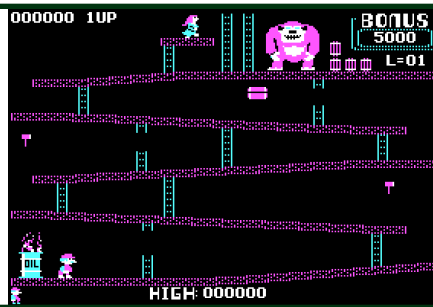
1987 bröckelt die Liaison mit Schneider. Amstrad ist es leid, auf dem wichtigen deutschen Markt völlig unbekannt zu sein, und setzt für den dort verkauften PC1512 das Label »Schneider by Amstrad« durch; Schneider indes strebt nach Unabhängigkeit, um eigene PCs zu entwickeln. Im Frühjahr 1988



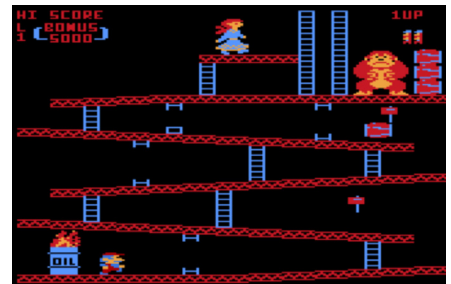
8-Bit-Pixel im Vergleich

Zum Vergleich: IBM-PC (CGA, 16 Bit)

»Grafik und Farben sind des Schneiders Trümpfe«, bemerkt die »Happy Computer« 1988. Donkey Kong zeigt deutlich die schöne Farbpalette – und lehrt uns zwei-erlei. Erstens: keine Spiele vom Spectrum portieren, wie es leider oft geschah. Zweitens: auf PCs mit CGA-Grafik nicht spielen.



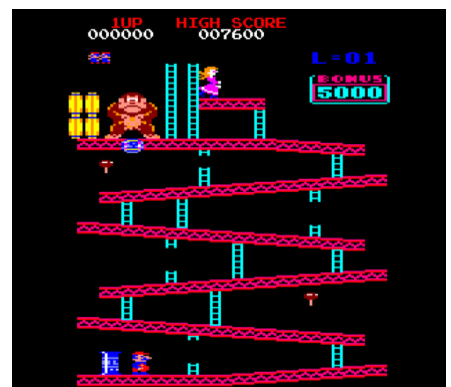
Apple II



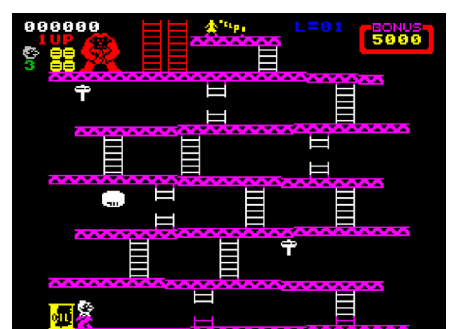
Atari 800XL



Commodore 64



Schneider CPC



Sinclair ZX Spectrum



Commodore 64



Schneider CPC

Endrunde! Gyzor – auch bekannt als Contra oder Probotector – zeigt die Stärken der Kontrahenten: Die Blau- und Grünschattierungen der CPC-Farbpalette kommen im Dschungel schön zur Geltung, während der C64 eher da glänzt, wo es wenig glänzt, nämlich bei den Grautönen. Dafür zeigt er in der Horizontalen doppelt so viele Pixel und einen größeren Bildausschnitt. Die Screenshots verraten aber nur die halbe Wahrheit: Die C64-Version scrollt butterweich – auf dem CPC bewegt sich der Bildausschnitt in groben Schritten, weshalb die »Happy Computer« schon damals resümierte, der CPC eigne sich »weniger gut für schnelle Action-Spiele«. Und während das Geballer auf dem C64 mit (eintöniger) Musik hinterlegt ist, bleibt es auf dem CPC 464 zwischen Schüssen und Explosionen still; auf dem CPC 6128 mit seinem verdoppelten Arbeitsspeicher lässt sich immerhin zwischen Geräuschen und Musik wählen.



Batman ist eine Spectrum-Konvertierung für den CPC, gut zu erkennen an der schlichten Farbgebung. Spielerisch war die Hüpferei aber gut.



Jack the Nipper profitierte vom selten genutzten Grafikmodus »Mode 1« mit der hohen Auflösung von 320 x 200 bei immerhin vier Farben.

beendet Amstrad die Zweckgemeinschaft und verkauft seine Computer fortan weltweit selbst. Die junge deutsche Amstrad-Niederlassung ist jedoch schlecht vorbereitet, das Vertriebsnetz nicht geknüpft. Derweil wirft Schneider seine Restbestände zu Dumping-Preisen auf den Markt und unterminiert damit das Geschäft des einstigen Partners. Und es kommt noch schlimmer: Amstrads zweite PC-Generation namens PC2000 soll die Marktführerschaft verteidigen – doch sie verspätet sich und leidet unter reihenweise ausfallenden Festplatten, es folgen ein teurer Rückruf und ein noch teurerer Image-Verlust. Amstrads Profite schrumpfen 1989 um mehr als die Hälfte. »Wir haben uns übernommen«, gibt Sugar zu, »und nun zahlen wir dafür.« Der vernachlässigte CPC verliert derweil an Bedeutung, trägt 1985 noch über 70 Prozent, drei Jahre später nur noch 20 Prozent zum Amstrad-Umsatz bei. Hatte er es gegen den C64 schon schwer, ist er chancenlos gegen ST, Amiga und die wachsende PC-Dominanz – eine Dominanz, die Amstrad selbst geschürt hat.

1990, fünf Jahre nach dem letzten CPC-

Modell, erinnert sich Amstrad an jenes revolutionäre Gerät, mit dem alles begonnen hat, und würdigt es mit einer Neuauflage: Die Modelle 464plus und 6128plus sowie der Konsolenableger GX4000 sind reine Spielmaschinen, die der ergrauten 8-Bit-Technik dank besserer Videochips mehr Farben, Scrolling und Sprites entlocken. Doch die Konkurrenz ist längst enteilt, die Plus-Reihe findet kaum Beachtung und verschwindet nach nicht mal zwei Jahren wieder vom Markt. Der alte CPC ist Sugar in seiner 2010 erschienenen Autobiographie noch ein eigenes Kapitel wert – der Plus nicht mal eine Silbe. Amstrad versucht sich noch einige Jahre als PC-Hersteller, doch »der PC2000 ruinierte unsere Glaubwürdigkeit auf dem Markt«, wie Sugar ebenda eingesteht. Am Ende der Neunzigerjahre zieht sich Amstrad still aus diesem Markt zurück und konzentriert sich heute auf Satellitenempfänger. Schneider hält es länger aus, ist dann aber 2002 auch am Ende. Immerhin ergeht es dem scheinbar übermächtigen Konkurrenten noch schlechter: Commodore meldet nämlich schon 1994 Insolvenz an.

Abgesang

Die Plus-Modelle verhindern das CPC-Ende nicht, niemand will in den Neunzigerjahren noch ernsthaft 8-Bit-Hardware kaufen. Doch auch zeitgemäße Technik hätte das sterbende System nicht gerettet, wie später Atari und Commodore mit ihren 32-Bit-Boliden Falcon und Amiga 3000 erfahren müssen: Gemeinsam mit allen anderen Heimcomputern gehen sie unter in der Flut billiger PC-Klone. Doch warum tritt der CPC selbst zur Blütezeit seiner Gattung nur so selten aus dem Schatten des Brotkastens? Das erstaunt angesichts dieses sympathischen Systems, das uns 35 Jahre später so viel Freude macht mit leichter Bedienung, robuster Technik, viel Grün und mancher Spieleperle. An der Qualität liegt es jedenfalls nicht – sein Schattendasein hat Gründe, die so vielfältig sind wie das Gerät selbst.

Einer der Vorteile des CPCs könnte ihm zum Nachteil gereicht haben: sein Bild-

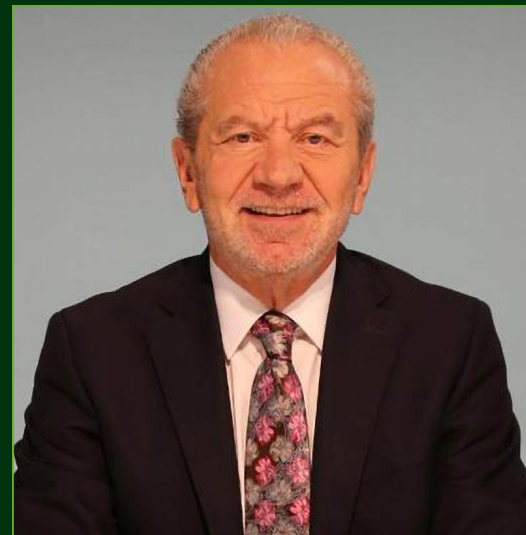
Die meistverkauften farbfähigen 8-Bit-Computer

1. Commodore C64/128: ca. 21 Millionen
2. Apple II*: ca. 5,5 Millionen
3. Sinclair ZX Spectrum: ca. 5 Millionen
4. Atari 8-Bit-Reihe: ca. 4 Millionen
5. Amstrad CPC: ca. 3 Millionen



Die Zahlen basieren teilweise auf (faktenbasierten) Schätzungen, legitimieren aber die Herrschaft des Heimcomputerkönigs C64 ziemlich eindeutig. Allerdings sind die rund fünf Millionen Geräte nach MSX-Standard nicht aufgeführt, die von unterschiedlichsten Herstellern angeboten wurden. Darauf spielte man aber ohnehin fast nur im fernen Japan.

* Ohne Apple IIgs mit 16-Bit-Architektur



CPC-Erfinder Lord Alan Sugar ist in England durchaus prominent und betätigt sich heute als Investor und Wohltäter. (Bild: Twitter @Lord_Sugar)

Herausragende CPC-Spiele



Get Dexter! (1986)

Das Iso-Grafikadventure erhielt Höchstwertungen und war zunächst CPC-exklusiv.



The Sentinel (1987)

Das Vektor-basierte 3D-Puzzle läuft auf dem CPC flüssiger als auf dem C64.



The Guild of Thieves (1987)

Das Parser-gesteuerte Adventure ist das meistverkaufte Spiel der CPC-Reihe.



Chase H.Q. (1989)

Die Raserei ist rasanter, als man es vom CPC erwartet, und gilt als Vorzeigetitel.



Prehistorik 2 (1993)

Das Spätwerk ist eines der schönsten CPC-Spiele und erfreut mit weichem Scrolling.

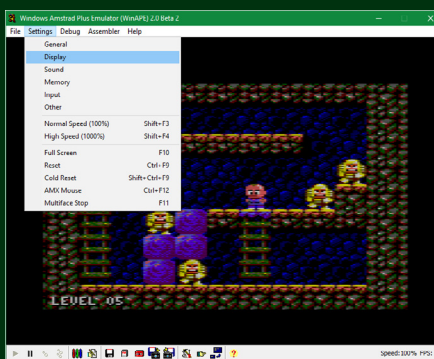
schirm. Wer lieber am Fernseher spielt, muss nicht nur einen ungewünschten Monitor bezahlen, sondern auch für einen zusätzlichen TV-Adapter. Das exzentrische Diskettenformat hilft erst recht nicht, denn für den seinerzeit (ähem) üblichen Verbreitungsweg neuer Heimcomputerspiele braucht man stapelweise Leerdisketten, die für den Schneider viel teurer sind als für einen Commodore. Hemmnis ist auch der späte Einstand: Als der CPC im Jahre 1984 die Szene betritt, hat der C64 schon mehr als zwei Millionen Käufer gefunden, die er mit über 500 Spielen unterhält – und gerade auf diesem Gebiet vermag der CPC den Heimcomputerkönig nicht zu stürzen. Schon gar nicht mit Spielen, die oft lieblos vom

schwächlichen Spectrum portiert werden, meist langsamer laufen und schlechter klingen. Der CPC ist als Arbeitsgerät den anderen 8-Bit-Maschinen weit überlegen, doch was wir in ihm sehen, ist nur ein mittelmäßiges Spielzeug. So bleibt er ein Außenseiter, trotz seiner Vielseitigkeit. Doch ein Computer ist eben eine Universalmaschine, magische Zukunftstechnologie, die uns unterhält, aber auch schreiben, rechnen, kreativ sein lässt. Und schließlich fragen wir nicht nach dem beliebtesten Heimcomputer, sondern nach dem besten. War der Schneider CPC der beste? Vielleicht nicht. Doch er verdient deutlich mehr Beachtung. Es ist wie auf dem Schulhof: Die interessantesten Menschen stehen oft abseits im Schatten. ★

Homebrew: Software von 2019 für Hardware von 1984



Früher machte er alte Autoradios MP3-tauglich, heute bringt der Kassettenadapter den CPC ins Jahr 2019. Na ja, ein bisschen.



Der Emulator WinAPE, hier mit dem Spiel Baba's Palace, Gewinner des CPC-Entwicklerwettbewerbs CPC RetroDev im Jahr 2017.



Die Hüpfballerei Operation Alexandra, stolzer CPC RetroDev-Sieger 2018. Ja, »Hüpfballerei« ist tatsächlich die offizielle Genrebezeichnung. (Gelogen!)

Noch immer entwickeln Fans Spiele für den CPC – nicht nur Umsetzungen bekannter Konzepte wie Tetris, sondern auch originäre Titel. Einige davon sind auf Kassette oder 3-Zoll-Diskette zu kaufen, die meisten gratis herunterzuladen. Aber wie bringt man Spiele aus dem Web auf einen Computer aus der Steinzeit? Dropbox hilft dabei nicht. Die Lösung sind Floppy-Emulatoren wie die Geräte von GoteK, die im CPC (und anderen Heimcomputern) den Platz des Diskettenlaufwerks einnehmen und den Anschluss von USB-Sticks erlauben. Wer einen 464 mit Kassettenlaufwerk nutzt, hat es noch einfacher: Ein Kassettenadapter verbindet auch den CPC mit einem PC oder Handy. Nun gilt es die Spiele in Audiodateien (WAV-Format) umzuwandeln, etwa mit CDTMaster, und diese abzuspielen, sobald der CPC das Laufwerk startet. In unserem Test führte dies oft zu Latenzfehlern. Wer die moderne CPC-Szene erleben will, dem sei daher die Nutzung eines Emulators empfohlen. Wer nur einmal einen Blick zurück wagen möchte, kann dies auf www.cpcbox.com direkt im Browser tun, für den Genuss neuer Spiele solltet ihr aber einen Emulator installieren. Für Windows empfehlen wir das kostenlose WinAPE. Aber was fasziniert junge Entwickler an alten Computern? Das haben wir Julien Riet gefragt, der auf seiner französischen Seite homebrew.amstradtoday.com neue Spiele aus der CPC-Szene vorstellt. »Es bedeutet so viel Aufwand und so hohe Investitionen, dass die meisten es nur dafür tun, Teil der Geschichte einer geliebten Maschine zu sein. Es macht Freude, Spiele zu schreiben für die Plattform, von der man als Kind geträumt hat – und in Spanien und Frankreich war der CPC der populärste Heimcomputer«, erklärt er. »Außerdem ist er leicht zu programmieren und hat grafische Fähigkeiten, die früher selten ausgeschöpft wurden. Und mit seinen grellen Farben verkörpert er doch den wahren Spielegeist der Achtziger.« Stimmt!