

20 Jahre ist es her als der C64 auf seiner Kurve ganz oben war. Grund genug sich das Jahr 1985 nochmal genauer anzuschauen. Info's und Artikel rund um die Commodore 64 Generation die im Jahre 1985 einen seiner Höhepunkte erreichte.

Spielehits 1985

Ghostbusters
Flight Simulator II
Impossible Mission
Summer Games II
Raid over Moscow
Pitstop II
Beach-Head II
Elite
Way of the Exploding Fist
Karateka
Kaiser
A View to a Kill
Hexenküche
Super Huey
Skyfox



Spiele auf der schwarzen Liste

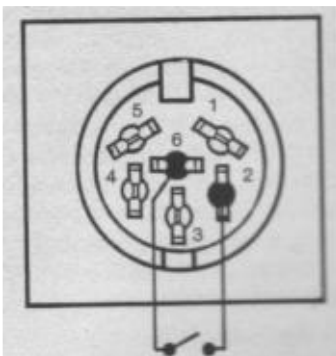
Mit dem Urteil vom 9. August 1985 aus Bonn fallen sechs Spiele auf den Index:

Beach Head
Blue Max
Paratrooper
Raid over Moscow
Seawolf/Seafox
Tank Attack

Programme die auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften stehen dürfen nicht beworben werden, nicht an minderjährige verkauft und dürfen nicht in Läden in denen jugendliche verkehren frei ausliegen.



Computer bringen uns eines Tages noch um den Unverstand. (IBM)

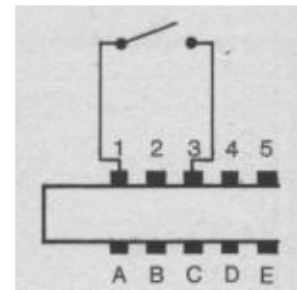


Resetschalter am seriellen Port des C64 oder der Floppylaufwerke

Und wer crackte das alles im Jahre 1985?

Da waren unter anderem die sehr bekannten Section 8, ABC, Indiana Jones, Flash Cracking Group, Megabyte, Federation against Copyright, Teeside Cracking Service, Dynamic Duo und natürlich noch viele andere.





Userport-
Reset

Section 8 auch als Section Aids oder Resetknacker bezeichnet. Programm laden, RESET - kompletter Speicherinhalt speichern und Einsprungadresse finden - packen - fertig ist der Section 8 - Crack.

An professionelle Raubkopierer ist schwer ranzukommen. Dennoch gelang uns zumindest ein Telefoninterview mit Section 8, einer der bekanntesten Raubsoftvereinigungen Deutschlands. Bei der Recherchierarbeit für diesen Artikel fiel uns beim Sichten von geknackten Programmen immer wieder ein Name auf: Section 8. Da wir hier eine größere Gruppe von Knackern in fast schon professionellem Stil vermuteten, versuchten wir, Kontakt mit Section 8 aufzunehmen. Schließlich konnten wir sie zu einem längeren Telefoninterview überreden, deren wichtigsten Aussagen wir hier in geraffter Form wiedergeben wollen: Zuerst einmal wollten wir natürlich wissen, wer Section 8 eigentlich sei. Es ist eine Gruppe von vier Leuten zwischen 15 und 24 Jahren. Die meisten gehen ganz normal zur Schule. Bis vor kurzem beschäftigten sie sich nur mit dem Commodore 64, inzwischen hat sich einer noch einen Apple zugelegt. Die Frage nach dem typischen Tagesablauf beantworteten sie wie folgt: Der Vormittag steht im Zeichen der Schule. Der erste Weg am Nachmittag führt zum Briefkasten, danach wird kopiert und geknackt,

Andere Hobbys, die nichts mit Computer zu tun haben, haben die vier überhaupt nicht. Einige statistische Angaben machten sie uns auch gleich. Pro Woche werden mindestens fünf, in Spitzenzeiten über zwanzig Programme geknackt. Die durchschnittliche Zeit, um ein Programm komplett zu bearbeiten, ist etwa 45 Minuten. Dabei wird das Original-Programm analysiert, der Kopierschutz entfernt, das Programm umkopiert. Außerdem wird noch der Name der Gruppe im Titelbild des Programmes oder im Programmcode versteckt. Diese für uns erstaunlich geringe Durchschnittszeit resultiert daraus, daß Firmen ihren Schutz selten ändern, so daß man, ist erst einmal ein Programm einer Firma geknackt, für die weiteren nur noch wenige Minuten benötigt. Harte Brocken, Programme also, bei denen man ganz von vorn anfangen muß benötigen dank der bisher gesammelten Erfahrungen sehr selten mehr als drei bis vier Stunden. Das Knacken ist fast schon eine Routinearbeit geworden. Dies brachte auf unserer Seite die Frage nach dem Warum auf.

Warum wird geknackt?

Dies wurde uns mit mehreren Argumenten beantwortet. Erstens einmal macht es ganz einfach Spaß die Softwarefirmen zu beschreiben (Originalität Section 8). Der hauptsächlich Grund liegt aber in den hohen Softwarepreisen verborgen. Meistens sieht es so aus, daß eine etwas größere Gruppe von etwa zehn Leuten jede Woche Originale einkauft, diese werden dann geknackt, jeder erhält eine Kopie von jedem, behält aber ein Original. So zahlt jeder effektiv nur ein Zehntel von dem, was die Software im Laden kosten würde. Außerdem sind bei dieser Verfahrensweise stets die Anleitungen vorhanden oder können fotokopiert werden, so daß auch professionelle Software, wie Textverarbeitungen und Datenbanken, beliebte Knackobjekte sind. Kurze Zeit später gehen die Programme an weitere Leute. Auch hier wurden uns ein paar Zahlen genannt: Einer der vier beliefert jede Woche etwa 25 Leute im Inland und 50 im Ausland. Die hohen Portokosten und das Geld für die Disketten werden durch freiwillige Geldspenden wieder hereingeholt. Direkt verkauft wird aus Sicherheitsgründen nicht. Daß dann wenige Wochen später sehr viele Leute die Software haben, stört Section 8 nicht. Geknackt wird hauptsächlich damit man die Software selber hat. Daß sie dann rumgeht, ist mehr oder minder ein nützlicher Nebeneffekt und gar nicht mal so sehr das eigentliche Ziel. Natürlich ist es aber ein gutes Gefühl, wenn man weiß daß Unmengen von Commodore 64-Besitzern Software bei sich rumstehen haben, die von Section 8 kommt. Der Ruhm ist erwünscht, Section 8 möchten die bekanntesten Knacker in Deutschland werden, aber das ist eben, wie schon gesagt, eine Nebenwirkung.

Unsere Zwischenfrage, warum denn offensichtlich nicht das Argument der Softwarefirmen ziehe, daß Raubkopien und Knackversionen den Firmen ungeheuerere Verluste zuweisen, und daß so gezwungenermaßen die Qualität der Software sinken müßte, wurde klar beantwortet: Von dem was jede Woche kommt, ist mindestens ein Viertel in sehr guter Qualität. Seit Section 8 knackt, konnten sie keinen Qualitätsverlust, sondern nur einen Anstieg feststellen. Die großen Firmen könnten sicherlich nicht ein Jahr überleben, würden sie wirklich so schlimm dran sein, wie sie immer behaupten. Die hohen Softwarepreise sind also garantiert immer so kalkuliert, daß die Verluste vollkommen ausgeglichen werden. Bei manchen Firmen sei sogar das Gegenteil der Fall, sie werden durch die Knacker regelrecht unterstützt. Das markanteste Beispiel ist Commodore selbst, Diese Firma solle ja nicht glauben, daß sich der C 64 so gut verkauft, weil er der beste Computer derzeit ist, sondern weil jugendliche hier am leichtesten umsonst an wirklich gute Software, hauptsächlich wohl Spitzenspiele herankommen können. Und die, die am lautesten klagen, Data Becker, bringen gleichzeitig ihre Trainingsbuchreihe heraus, die sich durchgehend besser verkauft, als die behandelte Software selbst. Und Data Becker wird wohl auch ganz genau wissen, daß die meisten der Käufer die Bücher nur deswegen kaufen, weil sie kein Original und somit keine Anleitung haben, sondern eben beispielsweise eine Section 8-Version. Wenn die Knacker nicht wären, gäb's diese Bücher und die damit erzielten Gewinne auch nicht.

SPEEDDOS

NEU

64



SpeedDos bietet folgende Möglichkeiten

Programme werden 18 mal schneller geladen, ohne daß es mit Programmen, die nachladen (fast alle Originale), zu irgendwelchen Schwierigkeiten kommt.

Disketten werden absolut sicher in 23 Sekunden formatiert. Natürlich mit Berechnung der Diskettenkapazität und Kontrolle der geschriebenen Daten.

Achtung : Bei anderen Schnellformatierungen, die weniger als 16 Sekunden dauern, ist es rein physikalisch unmöglich, daß eine Kontrolle der geschriebenen Daten stattfindet, so daß es dann nur eine Frage der Zeit ist bis Ladefehler auftreten !!!

Da unter SpeedDos die Daten parallel übertragen werden, ist auch der blockweise Zugriff auf die Diskette (bei vielen Programmen und CP/M) um den Faktor 3-4 mal schneller.

Die Platinen von SpeedDos werden einmal eingesteckt (Einbauzeit ca. 10 Minuten) und sind dann permanent im C-64 installiert, ohne daß zu irgendeinem Zeitpunkt ein Programm von der Diskette geladen werden muß.

Außerdem enthält SpeedDos belegte Funktionstasten, eine Ansteuerung für Centronicsdrucker, Scrollhilfen, einen eingebauten Monitor, ein komplettes Dos, mit Inhaltsverzeichnis/Fehlerabfrage auf Tastendruck, Löscheschutz für Programme, Anlaufen des Laufwerkes bei Diskettenwechsel, schonendes Rattern beim Auftreten von Diskettenfehlern, Reseterweiterung und und und ...

Dazu kommen kostenlos bei SpeedDos plus

-Jetzt laufen wirklich alle Programme ohne Abfrage des Kernals. Zeigen Sie uns ein kompatibleres System

-In den Centronicsroutinen ist jetzt auch eine Wandlung für Klein/Großbuchstaben integriert, so daß jeder Centronicsdrucker - ohne teures Interface zur Textverarbeitung genutzt werden kann.

-In normalen Basic kann nun auch binär oder hexadezimal gerechnet werden (z.B. PRINT \$FFD2 + X1000!).

-Ein Unnew per Tastendruck macht Basic-Programme wieder lauffähig, die per NEW oder RESET gelöscht wurden.

Da die SpeedDos plus Routinen Platz benötigen, und kein Bereich belegt werden sollte, der von anderen Programmen aus erreichbar ist, mußte auf die RS-232 Schnittstelle und die Cassettenschnittstelle verzichtet werden. Wer mit diesen Routinen arbeiten will, sollte sich noch einen Umschalter mitbestellen, der es erlaubt, während des Betriebes zwischen SpeedDos plus und dem normalen Betriebssystem umzuschalten. Da bei SpeedDos plus das Betriebssystem (IC U4) ausgetauscht werden muß, darf es nicht eingelötet sein. Falls doch, rufen Sie uns an, wir können Ihnen sicherlich helfen.

Damit ein Centronicsdrucker gleichzeitig mit SpeedDos plus betrieben werden kann, ist der Centronicsadapter erforderlich, der direkt an einen Centronicsdrucker angeschlossen werden kann.

Programmierung und Entwicklung
O. Eikemeier & O. Joppich

Produktion, Vertrieb und Händlerinformationen

ELEKTRONIC-SERVICE
CHRISTOPH DICHTER

Fährstraße 33
2212 Brunsbüttel

Telefon 04852/87002

Hiermit bestelle ich per Nachnahme :

___	mal SpeedDos PLUS	zu	269 DM
___	mal SpeedDos +2Laufwerk	zu	198 DM
___	mal Umschaltplatine	zu	59 DM
___	mal Centronicsadapter	zu	119 DM
	plus 5 DM für Porto und Verpackung		

Name : _____

Anschrift: _____

Warum nicht selber schreiben?

Nachdem die Frage des Warum damit sehr ausführlich geklärt war, kamen wir noch

einmal auf das Knacken an sich zurück.

Wir wollten wissen, warum denn solche Experten des Commodore 64 nicht lieber selber Software schreiben. Gefallen würde ihnen das schon, weil sich davon (trotz Knackern) sehr gut leben ließe.

Aber das wäre den Section 8's einfach zu viel Aufwand. In ein gutes, umfangreiches Programm müssen mehrere Monate Arbeit hineingesteckt werden. Das wäre ihnen einfach zu langweilig. Es fehlen hier die schnellen Erfolgserlebnisse. Trotzdem werden Programme geschrieben, meist Knack-Utilities oder Kopierprogramme.

Gerade arbeite man an einem neuen Vorspann, der vor jede Section 8-Version gesetzt werden soll. Außerdem werden Programme verbessert. So gibt es neuerdings von Oceans Daley Thompsons Decathlon eine Section 8-Version, die zu zweit gegeneinander gespielt werden kann (beim Original ist dies nicht der Fall). Bei dieser Gelegenheit wurden Sound und Grafik auch etwas ausgebessert. Solche Projekte werden aber nur in Angriff genommen, wenn es gerade nichts zu knacken gibt. Weitere Argumente, die für Section 8 gegen das Schreiben von Software sprechen: Es gibt viel zu viele gute Programme für den C 64, da muß man, um einen Renner zu landen, noch mehr Arbeit investieren. Da warten sie lieber auf einen Computer, der noch mehr Möglichkeiten bietet, wie beispielsweise der Atari 520 ST oder der Amiga. Wenn man da sofort einsteigt und gute Software liefern kann, lohnt sich das viel eher, kann man sich schneller einen Programmierer-Namen machen.

Da wir gerade beim Thema neue Computer waren, fragten wir nach der Meinung zum 128er. Für Section 8 ist das Gerät eine Totgeburt, denn es bietet gegenüber dem 64er auf den Gebieten Grafik und Sound rein gar nichts Neues.

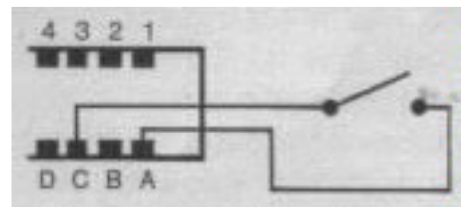
Das bessere Basic ziehe unter Maschinenspracheprogrammieren so und so nicht. CP/M wird ihrer Ansicht nach spätestens mit GEM sterben. Sie werden sich also wahrscheinlich keinen zulegen.

Wie gesagt, wartet man lieber auf den Atari 520 oder den Amiga, die wirklich Neues bieten. Die Frage nach den Konsequenzen, Zurück zum Thema Knacken: Wir wollten wissen, ob man sich über die rechtlichen Konsequenzen im klaren sei, falls man erwischt werden sollte. Section 8 hält es aber für extrem unwahrscheinlich, daß jemals die Polizei vor ihrer Haustür steht. Und sollte das je der Fall sein, so wird man zwar stapelweise Originale finden und auch einige aktuelle Raubkopien, maximal vier bis fünf Disketten voll, aber keinerlei Hinweise, daß dort kopiert und geknackt wird. Bei ihnen sieht es ab und zu schon so aus, wie man es sich vielleicht vorstellt: Haufenweise Disketten, Computer, Notizpapier und Bücher, und vor allen Dingen Unordnung. Aber das ist eher selten, meist sieht es so aus, wie bei jedem anderen Commodore 64-Besitzer. Man ist sich sehr sicher, daß niemand nachweisen kann, wer Section 8 ist. Und selbst wenn es zu irgendwelchen Maßnahmen kommen sollte, so besorgt man sich halt einen guten Rechtsanwalt, der sich mit der Materie auskennt. Die Rechtslage ist laut Section 8 nämlich derart verworren, daß man sich auch hier ziemlich sicher fühlen darf.

Um langsam zu einem Ende zu kommen, wollten wir noch wissen, welche Firmen nach Ansicht von Section 8 am besten schützen, bei Disketten seien dies Datasoft und vielleicht noch Electronic Arts, bei den Kassetten hauptsächlich Anirog und andere englische Firmen. Als allerletztes wollten wir noch etwas über die Zukunftspläne von Section 8 hören.

Wann sie mit Knacken aufhören werden, weil es ihnen zu langweilig wird, ist augenblicklich noch nicht abzusehen.

Man wird zumindest in nächster Zeit Section 8 noch etwas bekannter machen wollen: So sind gerade eigene Section 8 International-Aufkleber und -Buttons in Produktion. Und direkt nach dem Auflegen des Telefonhörers werden sie sich einem Eilpäckchen aus Österreich widmen, das die Post gerade vorbeigebracht hat.



Reset am Expansionport



Was gabs denn 1985 für Computersendungen im Fernsehen?

- Computer Corner - ZDF
- Computerclub - Dritte (WDR, NDR, ...)
- Computerzeit - ARD

daneben gabs noch eine ganze Reihe Techniksendungen die auch Computerthemen behandelten.

Messen 1985 in Deutschland

Micro Computer 85 Frankfurt - 29.1-3.2

Hobby-tronic Dortmund - 20.3-24.3

CeBIT 1985 Hannover Messe - 17.4-24.4

Komm 85 Berlin - 22.5 - 24.5

Computertage '85 Koblenz - 16.5-18.5

Internationale Computer Show Köln - 13.6 - 16.6

IFA Berlin - 30.8 - 8.9

Commodore Fachausstellung Frankfurt - 18.10-20.10

Systems 85 München - 28.10 - 01.11

Hobby Elektronik 85 Stuttgart - 7.11-10.11

Tramiel schlägt zurück:

Jack is back...

Die Computerbranche hat ihre Sensation. So plötzlich und überraschend, wie er von der Bildfläche verschwand, so plötzlich und nicht minder überraschend tauchte Ex-Mr. Commodore Jack Tramiel als Mr. Atari wieder auf. Im Januar 1984, direkt nach der Consumer Electronics Show in Las Vegas und nach dem erstmaligen Erreichen eines Umsatzes von über 1 Milliarde Dollar für das Jahr 1983, legte Jack Tramiel alle seine Ämter bei Commodore nieder.

Die neue Atari ist vom Management her fast identisch mit dem ehemaligen Commodore Management, denn fast alle seiner damaligen Weggefährten sind Tramiel zu Atari gefolgt. Verstärkt hat er die Führungsscrew um seine drei Söhne die er bei Commodore nicht in die Führungsetage bekommen hatte. Jack Tramiel spielt mit hohem Einsatz. Ob er es wirklich schafft bleibt abzuwarten. Die Ausverkaufspreise beim Atari XL800 bringen zumindest nicht in vollem Umfang die gewünschten Resultate. Während speziell in den USA die 800er Verkäufe deutlich anzogen und insbesondere Commodore's 64ern wehtaten, hatte die Preissenkung in Deutschland und anderen europäischen Staaten bisher kaum Auswirkungen. Mit dem Atari ST einem Computer für die Massen und nicht Klassen will sich Atari wieder einen Massenmarkt wie Commodore 64er schaffen, die Preise werden nicht das letzte Wort sein.

Preiskrieg bei Commodore 64 (Februar 1985)

Der Dollar kletterte im letzten Jahr fleißig weiter und damit auch der 64er-Preis auf der COMMODORE-Preisliste.

Mit gut DM 1000 stand dort Deutschlands liebster Heimcomputer ausgezeichnet.

In den Läden dagegen war er teilweise sogar für unter DM 600 zu haben - 40% unter der COMMODORE-Preiseempfehlung und sogar deutlich billiger als in den USA beim billigsten Diskounter. Schuld daran war ein extrem harter Wettbewerb, der den 64er-Preis schließlich deutlich unter den Einkaufspreis (!) der Händler drückte. Großmärkte, die mit dem werbewirksamen 64er-Diskont ihren Tomaten- und Waschmittelabsatz fördern wollten, trugen ebenso dazu bei wie profilsüchtige Kaufhauskonzerne und sich gegenseitig bekriegende Fernsehfachhändler. Das Lachen hatten die frischgebackenen Computerbesitzer und natürlich COMMODORE selbst. Tausende von "ehrenamtlichen Computerverteilern", so die inoffizielle Bezeichnung für COMMODORE-Fachhändler, bescherten dem Unternehmen neue Rekordumsätze.

(Ob daran noch was verdient wurde steht auf einem anderen Blatt - anm. der Red.)

Wo die Reise 1985 noch hingehet?

Preislich sicherlich nicht nach oben. ATARIs deutliche Preissenkung beim 800 XL auf unter DM 500 und der Preisrutsch des Sinclair Spectrum Plus auf den Preis der Gummitastenversion zeigen dies deutlich.

Bis der Preis des COMMODORE 64 allerdings unter DM 500 rutscht, könnte durchaus solange dauern wie bei einer Schwangerschaft. In neun Monaten nämlich werden sich die Händler im nächsten Weihnachtsgeschäft beim Kampf um die Kunden wohl wieder gegenseitig mit Tiefstpreisen die Köpfe einschlagen.



Commodore sponsort Bayern München

Liegts am neuen Sponsor? Genau wie Commodore Spitzenreite auf dem Heimcomputer-Markt ist, schickt sich der FC Bayern München an, in der laufenden Bundesliga Saison einen Durchmarsch zu machen. Schön ist, daß von diesem Erfolg auch die Commodore und die Bayern Fans profitieren. So sorgen Bayern Stars dafür, daß die Gewinner im großen Commodore-Wettbewerb ihre Preise aus prominenter Hand erhalten. Am 26. September besuchte Lothar Matthäus Data Becker, um einen Commodore 64 zu übergeben. Lebhaft interessiert zeigte sich Lothar Matthäus am sportlichen Programm UNI TAB, mit dem C64-Besitzer Bundesliga Tabellen selbst errechnen können.

Trau
keinem Programm, es sei
denn du hast es selbst geschrieben!
(Jamin)

Code Masters feiert nächstes Jahr 20-jähriges Bestehen

Die Darling Brüder (David und Richard) begannen 1984 für Mastertronic einige kleine simple Spiele zu programmieren (z.B. Dark Star und Space Walk). 1986 gründeten Sie das Budgetsoftwarehaus Code Masters zusammen mit Ihrem Vater. Zu dieser Zeit blieb vieles in der Familie. Eine Schwester hütete das Sekretariat, eine andere betätigt sich als Künstlerin bei einigen Spiele-Covers. Damit waren die Reserven des Darling-Clan's noch lange nicht erschöpft.

Selbst die Nesthäckchen wurden in den Familienbetrieb eingespannt. John (damals 4 Jahre), William (damals 8) und Annie (damals 4) Darling gehörten zum Playtesting-Team, das alle neuen Programme prüfte, bevor sie veröffentlicht wurden. Bei so viel Familiensinn war es fast schon erstaunlich, daß Code Masters-Mitarbeiter Bruce Everiss, der solche neckischen Informationen an die Presse leitete, mit den Darlings weder verwandt noch verschwägert war.



Die Nachwuchs-Code Masters gehen schon ganz schön zur Sache

Codemasters heute:

In 2004 übernimmt das Investment-Unternehmen Benchmark 40% von Codemasters. Wie hoch die Investition war, wurde nicht bekannt gegeben. Benchmark ist kein unbekanntes Investment-Unternehmen und hält unter anderem schon Beteiligungen an eBay, Juniper Networks und Red Hat.

Das von David Darling (Chairman und CEO), Richard Darling (Creative Director) und ihrem Vater Jim Darling (Director) gegründete Unternehmen soll nun international in weiteren Territorien tätig werden. Bis jetzt hat Codemasters Niederlassungen in Deutschland, Frankreich, Spanien sowie Belgien, Niederlande und Luxemburg. Die Zentrale sitzt im britischen Warwickshire, zudem gibt es eine Hauptniederlassung in New York.

Laut David Darling ist Codemasters organisch gewachsen und mittlerweile der größte in Privatbesitz befindliche europäische Videospiel-Publisher. Benchmarks Investition in das 400-Mann-Unternehmen bezeichnet Darling als perfekte Möglichkeit für die nächste Wachstumsphase. Zu Codemasters bekannten Produkten zählen Colin McRae Rally, TOCA / DTM / V8 Race Driver, LMA Manager, Operation Flashpoint und Brian Lara Cricket.

Tagebuch eines Computerwitwers

12. Februar 1984, 14.30 Uhr

Heute kam meine Frau zu mir. "Bärli" sagte sie zu mir, "Bärli", wir kriegen in der Firma EDV, das heißt "Elektronische Daten-Verarbeitung" und damit ich da auch mit umgehen kann, hält ich gerne einen Heimcomputer zum üben". Da ich mich der Flut von Argumenten nicht widersetzen kann, gehen wir gleich los und kaufen einen.

12. Februar 1984, 23.45 Uhr

Meine Frau kommt ins Bett. Ich erfahre, daß das alles nicht so schwer ist, wie die Leute immer sagen. ER schreibt jetzt schon "HALLO" in rot auf den Bildschirm unseres Farbfernsehers. Ich schlafe beeindruckt ein.

17. Februar 1984, 20.00 Uhr

Die Tagesschau fällt heute aus. Meine Frau hat als Ersatz dafür eine tanzende Maus programmiert. Ich vergleiche im Stillen - Karl Heinz Köpcke mit der Maus. Die Maus schneidet schlechter ab, da sie nur stupide von einer Seite des Bildschirms zur anderen rennt.

23. Februar 1984, 17.00 Uhr

Ich beklage mich zaghaft bei meiner Frau über den indirekten Fersehentzug und begehre zu wissen, womit ich diese Strafe verdient habe.

"Kauf einen Monitor" antwortet sie, während über unseren ehemaligen Farbfernseher das Wort "HALLO" in rot, grün, blau und cyan huscht.

24. Februar 1984, 18.30 Uhr

Habe einen Monitor gekauft. Meine Frau hat sich mit der gesamten Gerätschaft in unser zukünftiges Kinderzimmer verzogen. Ich gucke bis zum Sendeschluss in die Glotze. Meine Frau will noch nicht ins Bett. Stattdessen demonstriert sie mir ihr neustes Programm. Ich muss meinen Namen, mein Alter, meine Schuhgröße und meine Kragenweite über die Tastatur eingeben. Der Computer antwortet mir auf dem neu gekauften Monitor

"Du heisst Heini, bist 26 Jahre alt, hast Schuhgröße 45 und nen dicken Hals". Bereits im Bett, höre ich meine Frau noch 20 Minuten lachen.

7. März 1984, 21.00 Uhr

Wollte meine Frau bitten, mir einige Hemden zu waschen und diverse fehlende Knöpfe zu ersetzen. Sie informiert mich dahingehend, daß ich mit solchen Dingen wohl selbst klarkommen könnte.

Russerdem entwickelt sie gerade einen "Algorythmus" oder etwas ähnliches, das keine Unterbrechung verträgt.

13. März 1984, 11.00 Uhr

Die nette Dame in der Wäscherei begrüßt mich schon wie einen langjährigen Kunden. Wir kommen über dies und das ins Gespräch. "Ein Computer, nicht wahr?" fragt sie mich. Ich nicke stumm und frage, woher sie weiß...? Ihr Mann hat auch einen. Wir verabreden uns für Montag. Ich ölle dann ihre Türen und bohre ihr ein Loch für ein Bild in die Wand. (So nannte man das damals! - Anm. der Red.)

3. April 1984, 19.15 Uhr

Beate, das ist die nette Dame aus der Wäscherei, und ich gehen in's Kino. Meine Frau und ihr Mann wollen nicht mit. Er arbeitet an "Protected Fields", meine Frau an der Ermittlung der 7. Wurzel aus $\sin(x-213)*y-(\cos(Z)/5)$)).

10. April 1984, 18.30 Uhr

Curry-Wurst und Pommes hängen mir zum Hals raus. Ich bitte meine Frau, mir mitzuteilen, wie ich mir ne Pizza mache. Sie druckt mir über ihren neuen Drucker eine Anleitung aus.

10. April 1984, 23.20 Uhr

Es gab einigen Ärger mit "Linefeeds", aber nun habe ich eine Anleitung für die Pizza.

4. Mai 1984, 20.00 Uhr

Die Mitglieder des Clubs, dem meine Frau letztens beigetreten ist, versammeln sich heute bei uns. Alles lauter nette Gesellen. Ich will ein guter Hausherr sein und wohne dem fröhlichen Abend bei, muss aber bald feststellen, daß man eine Fremdsprache spricht, die ich noch nie gehört habe. Nur hier und da vernehme ich ein paar vertraute Worte meiner Muttersprache.

12. Mai 1984, 01.30 Uhr

Beate und ich verstehen uns prima. Nur wenn meine Frau ins Bett kommt, gibt es Gezanke. Bea kann nur rechts schlafen, ich nicht in der Mitte und meine Frau nicht links.

16. Mai 1984, 16.30 Uhr

Meine Frau schimpft mit mir, weil ich während ihrer Abwesenheit im Kinderzimmer Staub gewischt und gesaugt habe. Sie hatte sich auf der rechten oberen Ecke der Arbeitsplatte wichtige Notizen gemacht und überhaupt, was ich nur für ein Trottel bin, jetzt kann sie die ganze Arbeit nochmal machen. Ich stehle mich, meiner Unfähigkeit bewußt, beschämt davon und weine mich bei Bea aus.

15. Juni 1984, 22.00 Uhr

Meine Frau hat sich eine Floppy gekauft. Ich muss ihr helfen, die Rückseiten ihrer Disketten zu lochen, damit diese mehr Speicherkapazität haben. Meine Frau formatiert derweil die so behandelten Disketten. Das Gerät, das sie gekauft hat, muß defekt sein, es rattert so komisch. Einmal hab ich zu weit innen gelocht. Meine Frau sagt, nun hat die Diskette überhaupt keine Speicherkapazität mehr.

23. Juli 1984, 14.20 Uhr

Mit der neuen Diskettenstation hat meine Frau eine "sequentielle Datei" programmiert, in der sie alles abspeichern kann, was sie will. Ich bitte um eine Demonstration und sehe mein gesamtes Leben inkl. Krankheiten und Auounfällen auf dem Bildschirm. Oh George, woher wußtest Du nur?

2. August 1984, 23.40 Uhr

Gerade hat meine Frau mir demonstriert, was eine "relative Datei" ist. Ich befinde mich momentan auf der Diskette. Meine Frau hat mich so in einer relativen Datei abgespeichert. Dadurch hat sie mich immer im direkten Zugriff, wenn sie mich braucht. Will ich meine Ruhe haben, initialisiere ich in den Fehlerkanal: "Record not present".

8. August 1984, 12.00 Uhr

Ich bitte meine Frau um etwas essbares, weil ich Hunger habe. Ich bekomme eine Scheibe Toast und ein weichgekochtes Ei. Mehr darf ich nicht, weil ich sonst zu Dick werde und einen "overflow in record" verursache.

19. August 1984, 03.23 Uhr

Unser miserabel entstörrer Kühlschranks hat vorhin beim Ausschalten einen Reset ausgelöst, während meine Frau und ich im Dialog Rechner - Floppy einige Bytes austauschten. Bei neuerlicher Kontaktaufnahme gabs einen "Write File Open"-Error. Dank einiger pfiffiger Programmierkünste meiner Frau konnte die Datei jedoch generiert werden.

Der Mensch weiss was er tut
Der Computer tut was er weiss (IBM)

24. Dezember 1984, 17.00 Uhr

Heute ist Weihnachten, um diese Zeit haben wir sonst immer Bescherung. Auf die Dauer wird das Leben auf der Diskette öde und langweilig. Meine Frau programmiert jetzt mit Master 64 Index - sequentielle Dateien und hat für mich kaum noch Zeit. Ich will diesen trostlosen Zustand ein Ende machen und bin auf dem Weg zum Fehlerkanal. Dort setze ich das 7.Bit. Hoffentlich nimmt meine Frau sich die Sache nicht allzusehr zu Herzen. Da, jetzt blinkt die rote LED, ich sehe, wie die bytes durch den Fehlerkanal zum Rechner wieseln: 01, Files scratched,01,00.

JANN DATENTECHNIK

4 K EPROM in 4 SEKUNDEN gebrannt !

... dieser Wert macht QUICKBYTE 2 zum derzeit schnellsten EPROM-Brenner der Welt. Techn. Daten:

- Vollständige Steuerung in Maschinensprache, selbststartend, keine Schalter, keine Kabel, kein ext. Netzteil.
- Superschneller, intelligenter Prologic-Algorithmus macht Brennzeiten ab 2,5 Sekunden für 4 KByte EPROM möglich, z.B. 2732
- Brennt 2508/2516/2532/2564/2716/2758/2732/2764/27128/27256 ohne Nachladen / 27512 mit autom. Nachladen / alle A-B-C-Typen
- Liest 2332/2364 (ROMs)
- Steckadapter zum direkten Einlesen von C 64-Steckmodulen vorhanden — TEXTTOOL-Sockel selbstverständlich

QUICKBYTE 2-EPROM-Brenner komplett inkl.

1 EPROM-Platine	DM 298,—
Gehäuse hierfür	DM 12,90
ST2/2fach-Steckplatzerweiterung, abschaltbar	DM 59,—
KE3/3fach-Kernalumschaltplatine	DM 49,—
EP8/8-K-EPROM-Platine	DM 19,—
EP64/64-K-EPROM-Platine, umschaltbar	DM 79,—

Katalog gegen DM 3,— in Briefmarken

Preise 1985 (Jahresdurchschnitt)

Die genannten Preise sind Verkaufspreise, keine UVP's.

Computer:

Commodore PC-10 mit 2 Floppy-LW und 10MB Festplatte - 7098 DM
Commodore 128 - 1098 DM
Commodore 64 - 498 DM
Commodore 16 - 198 DM
Commodore 116 - 148 DM
Commodore plus 4 - 578 DM

Diskettenlaufwerke:

Floppy 1541 - 485 DM
Floppy 1571 - 1198 DM
Floppy SFD 1001 inkl. IEEE488 Interface für C64 und Kabel - 1598 DM

Eprombrenner:

Merlin PP64 Prom-Programmer inkl. Modul - 298 DM
Quickbyte II inkl. 1 Eprom-Platine - 298 DM

Systemerweiterungen/Speeder:

Speeddos (+) - 249 DM
Turbo Access - 295 DM

Joysticks:

Quickshot II - 39,95 DM
Competition Pro (Mikroschalter) - 65 DM

Disketten

Maxell 3,5" 2D - 10 Stück - 129 DM
No Name 5,25" - 2D - 10 Stück 39 DM
Elite 2D 5,25" - 10 Stück 49 DM

Software C64:

Elite (dt.) Disk 69 DM
Impossible Mission Disk 49 DM

Zeitschriften:

Happy Computer - 6 DM
64er - 6,50 DM
Input 64 inkl. Kassette - 12,80 DM
Input 64 inkl. Diskette - 19,80 DM

Zu der Zeit als ich aktiv am C-64 tätig war (1984-1988) waren neben dem eigentlichen kopieren und cracken von Spielen - Musik-rips aus den neusten Spielen sehr in. Man verwendete diese Sounds in Intros oder auch Demos. Viele dieser Sounddateien enthalten mehrere Musikstücke, als Beispiel verwendende ich mal den sehr bekannten Soundtrack aus Commando (in Deutschland später wegen Indizierung als Space Invasion auf den Markt gekommen).

Dieses von Rob Hubbard komponierte Stück hat die Main Theme plus ein kleines Jingle für erfolgreich abgeschlossenen Level und eine Highscore Musik. Zu der damaligen Zeit wurde sehr oft noch direkt im Maschinesprache Monitor programmiert was bei größeren Projekten natürlich sehr umständlich und unübersichtlich war.

Groupintern war ich unter anderem für das extrahieren der Musik, die dann in Intros/Demos oder auch standalone-rips Verwendung fanden, zuständig.

Ich habe mal auf der Out of Orderia 2003 eine kleine Soundselect-Routine von damals ins Turbo Assembler Format umgesetzt.

```

*=$0900      ;Startadresse der Routine

irq  lda#<begin
      idx#>begin
      sta$0314
      stx$0315
      lda##01
      sta$d01a
      lda##00
      sta$dc0e
aa   lda##35
      sta$01
b    lda##00
      jsr$5000
      lda##37
      sta$01
      cli
      jsr select
begin lda##01
      sta$d019
      jsr init
      jmp $ea31

init  lda#35 ; Sound initialisieren
      sta$01 ; mit dieser Routine lassen sich auch
Sounds in den
      jsr$5012 ; Bereichen$a000-$ffff abspielen
      lda$37
      sta$01
      rts
select jsr$ffe4 ; hier wird die Tastatur
abgefragt
      cmp##31 ; Tasten 1-3
      beq a1
      cmp##32
      beq a2
      cmp##33
      beq a3
      jmp select
a1   lda##00 ; Ergebnisse der Abfrage hier
poken
      sta b+1
      jsr aa
a2   lda##01
      sta b+1
      jsr aa
a3   lda##02
      sta b+1
      jsr aa
```

Die Routine lässt sich sehr einfach an andere Musiken und Tastenkombinationen angleichen. Für noch mehr Sounds in einem Stück können natürlich weitere Abfragen hinzugefügt werden, was im Maschinesprache Monitor schon etwas aufwendiger wird. Die Tastatur-Abfrage kann man sicherlich besser lösen. Es war aber eine 1:1 Umsetzung des Monitor Codes von 1985. Man braucht jetzt nur noch ein Logo oder eine Graphik anzeigen, einen Scroller hinzufügen und vielleicht eine paar fliegende Sprites und schon hat man ein oldskool intro!

Deluxe Joystick Controllers

Quick Shot™



QUICKSHOT II

- TRIGGER FIRE BUTTON
- AUTO FIRE SWITCH
- TOP FIRE BUTTON
- NEW IMPROVED GRID
- BUILT-IN STABILIZING SUCTION CUPS
- FOR USE WITH MOST POPULAR VIDEO GAMES

PATENT PENDING

QUICKSHOT III

- TWO SETS OF INDEPENDENT FIRE BUTTONS
- SPECIAL "EASY READ" NUMERIC KEYPAD
- CONTOUR HANDLE FOR GREATER COMFORT
- EXTRA LONG CORD
- BUILT-IN SUCTION CUPS
- FOR USE WITH COLECOVISION AND OTHER POPULAR VIDEO GAMES

PATENT PENDING

QUICKSHOT I

- CONTOURED HANDLE AND RAPID FIRE BUTTON
- OPTIONAL LEFT HAND FIRE BUTTON
- UNIVERSAL JACK & LONG CORD
- REMOVABLE SURE FOOT SUCTION CUPS
- FOR USE WITH MOST POPULAR VIDEO GAMES

CANADA PAT. NO. 51906
FRANCE PAT. NO. 831731
U.K. PAT. NO. 1012911
U.S. PAT. NO. 271220
W. GERMANY PAT. NO. MR21200

SVI™
SPECTRAVIDEO

© 1983 SPECTRAVIDEO INTERNATIONAL LTD.