

GAU-Oktett

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
05/2006

TITEL

Die ganze Geschichte der SM Software AG, Teil 2

INTERVIEW

Arndt Dettke über GoDot

STORY

Datasettenjustageprog.
Der Autor „outet“ sich ...

PARTYREPORT

Das war das C= Meeting in Wien ...

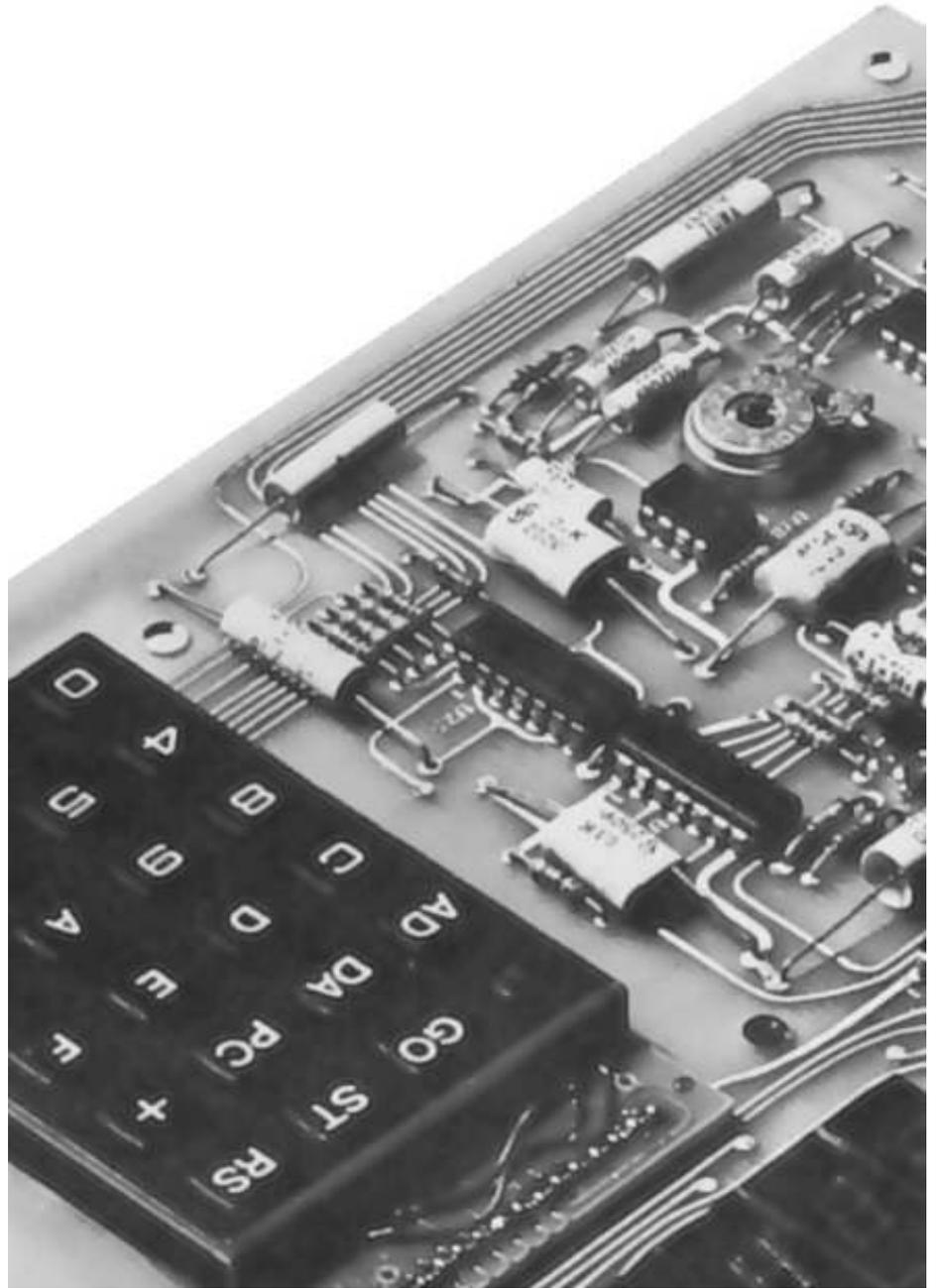
RÄTSEL

Des Rätsel(n)s Lösung ...

COMIC

Stefan Egger und sein Comic „cevi“

UND MEHR ...



Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 02.06.2006.
Das naechste Heft erscheint am 05.06.2006!

VORWORT

Liebe Leser!

Mit dem Mai wird offenbar auch endlich das Wetter besser; Zeit, sich draußen in der Sonne einen Platz an derselben zu sichern und seine freie Zeit ein wenig zum Ausspannen zu nutzen. Und wie könnte man das als Cevi-Freund besser als mit der cevi-aktuell?

Grund genug bieten wir auch diesen Monat wieder: lesen Sie, wie es mit der SM-Software AG weiter und schließlich leider auch zu Ende ging, und was Hans Beck noch über Jack Tramiel und Alwin Stumpf zu berichten weiß ... oder wie das Commodore-Meeting in Wien so war und was Sie verpasst haben ... Lernen Sie Arndt Dettke ein wenig näher kennen und erfahren Sie, was ihn zu GoDot veranlasst hat und was er heute noch so rund um dieses nützliche Tool macht – wenn Sie etwas mehr Zeit haben, nehmen Sie auch Ihren Cevi mit nach draußen und versuchen Sie doch, ein neues Modul für GoDot zu erstellen ... Und last but not least erfahren Sie, wann und warum das berühmt-berüchtigte Datensetten-Justageprogramm (Input 64) geschrieben hat ... Sie werden sich wundern!

In diesem Sinne,

SYS 64738

Boris Kretzinger

IMPRESSUM

Die „Cevi-aktuell“ ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte gilt: Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)
Michael Krämer (mk)
Thorsten Schreck (ts)
Holger Aurich (ha)
Hermann Just (hej)
Stefan Egger (se)

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Hans Beck
Harald Diebek
Christian Rehberg

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.c64-mags.de/cevi-aktuell

INHALTSVERZEICHNIS:

Titelstory: Die SM Software AG (Teil 2)	Seite 3	Hintergrund: Der Autor der „Datassettenjustage“	Seite 17
Partyreport: C= Meeting Wien	Seite 9		
Rätsel: Auflösung	Seite 10		
Interview: Arndt Dettke, GoDot	Seite 11		
Comic: Stefan Egger über sein ersten Comic	Seite 14		
Cevi-Webtip des Monats Mai 2006	Seite 15		

Werbung

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

titelstory

SM SOFTWARE AG – DIE GANZE GESCHICHTE (2)

Von Hans Beck

Zu dieser Zeit, also 1981, hatte SM 8 feste und ca. 10 freie Mitarbeiter. Alle Programme und Publikationen die wir auf den Markt brachten waren ein Erfolg, der Markt war wie ein Schwamm, der alles aufsog und wir hatten zwischenzeitlich ein bundesweites, flächendeckendes Händlernetz aufgebaut. So wurden wir zu ständigem Wachstum getrieben, ja beinahe gezwungen. Da jeder Wachstumsschritt ja auch vorfinanziert werden muß und die Projekte immer größer wurden, ging dies bald nicht mehr aus eigener Kraft. Eine Fremdfinanzierung über Banken war zu diesem Zeitpunkt undenkbar, da Banken noch keinerlei Bezug zum Wert von Software hatten.

Nach dem Besuch eines Vortrags zur Situation von Venture-Kapital in Deutschland kam mir die Idee, die Finanzierung nach diesem Strickmuster anzupeilen und an die Börse zu gehen. Nicht nur meine Kollegen, beinahe jeder dem ich davon erzählte erklärte mich für verrückt. Das geht in Deutschland einfach nicht! Dazu muß man bedenken, daß seit 1945 gerade mal eine Handvoll Großunternehmen in Deutschland den Börsengang vollzogen hatten. Aber die Idee ließ mich nicht los. Nachdem mir weder Steuerberater noch Anwälte erklären konnten, warum das nicht gehen sollte, habe ich selbst angefangen das Aktiengesetz zu studieren und habe keinen Paragraphen gefunden, der es einer Firma wie der unseren verbieten würde an die Börse zu gehen.

Schließlich konnte ich den Inhaber einer Vermögensverwaltung für meine Pläne interessieren. Dieser managte dann wiederum Kontakte zu Banken, die bereit waren den Versuch mitzumachen. Alle damit verbundenen Formalitäten, wie Gesellschafterbeschlüsse, Entwurf der Satzung und endlose Protokolle mußte ich jedoch, immer das Aktiengesetz unterm Kopfkissen, selber machen, da kein Wirtschaftsprüfer, Anwalt oder Notar aufzutreiben war, der so etwas schon mal gemacht hatte.

Dabei sind die einzelnen Schritte im Nachhinein gesehen unspektakulär: Kapitalerhöhung in der GmbH, Umwandlungsbeschluß in eine AG,

Konstitution des Aufsichtsrates und Ernennung der Vorstände, Konstituierende Hauptversammlung mit Einrichtung eines 'Genehmigten Kapitals', Emissionsprospekt entwerfen, Design für Aktiendruck festlegen, Anmeldung zur Börseneinführung (durch die Konsortialbank). Das geschah bis zum Mai 1983.

Und dann war es soweit. Große Skepsis und Spannung bei allen Beteiligten, wird das gut gehen? Ist der Emissionskurs mit 200 DM für die 50 DM-Aktie nicht zu hoch angesetzt?

Aber am Tag X, dem Beginn der Zeichnungsfrist, war alles sehr schnell vorüber. Die Zeichnungsfrist mußte vorzeitig nach 10 Minuten abgebrochen werden, weil die Aktien da bereits mehr als zwanzigfach überzeichnet waren. Dann der zweite Knacktermin, der erste Handelstag, wie würde sich der Kurs entwickeln?

Der Börsenbroker verkündete schließlich einen Schlußkurs von 570 DM repartiert!

Da war die Presse auch nicht mehr zu halten. Berichte über den sensationellen Börsengang der SM Software AG waren auf allen Titelseiten der nationalen und internationalen Wirtschaftspresse. Ein so junges, ein so kleines Unternehmen und dann im wirtschaftlich so konservativen Deutschland? Und es geht doch!

Man muß sich dazu vor Augen halten:

SM Software AG, ca. 30 Mitarbeiter, Stammkapital 1 Mio DM, davon an der Börse plaziert gerade mal 500.000 DM. Damit war und bleibt die SM Software AG die kleinste jemals an der Börse gehandelte AG und auch das erste börsennotierte Softwarehaus der Welt.

Daß durch diese Meldungen eine Lawine losgetreten wurde, die schließlich in der zerplatzenden Seifenblase des New Economy-Börsenfiebers endete hatten wir damals nicht geahnt.

Wir mußten allerdings das Lehrgeld dafür bezahlen! Im Nachhinein stellte sich sehr bald heraus, daß wir viel zu niedrig eingestiegen sind, sowohl was das Emissionsvolumen wie auch den Emissionskurs betrifft. Im Gegenzug haben wir die Kosten für den Börsengang total unterschätzt.

Für Aktiendruck, Verfahrenskosten, Veröffentlichungen usw. ging fast die Hälfte des Emissionserlöses drauf, so daß für das operative Geschäft nur ein Kapitalzuwachs von etwa einer halben Million DM übrig blieb. Trotzdem hatten wir erst mal wieder finanziellen Bewegungsspielraum.

Als sich unser Börsengang abzeichnete haben darin auch andere eine Chance gesehen, sich damit zu profilieren. Da gab es dann plötzlich ein Angebot der Deutschen Wagnisfinanzierung (WFG) sich an dem Projekt finanziell zu beteiligen und so auf den fahrenden Zug aufzuspringen. Natürlich behielt sich die WFG dann auch ein Aufsichtsratsmandat vor. Als weiteres Aufsichtsratsmitglied ließ sich Dr. Alfons Prommer nicht lange bitten. Er war früher Vorstand bei Siemens und tingelte zu dieser Zeit als Prediger für den Aufbau einer Venture-Kapital-Szene durch die Lande. Wir konnten also erfahrene Bank- und AG-Profis als Aufsichtsräte vorweisen, was sich aber dann als nicht so ganz einfach erweisen sollte. Denn die Erfahrungen waren geprägt von Aktiengesellschaften, die wie riesige Ozeanfrachter durch die Weltmeere pflügen, immer auf der gleichen Route. Dagegen war unser Betrieb wie ein kleines Schnellboot in stürmischer See. Nirgends und noch nie vorher überschlugen sich Innovationen, Neuerungen und Änderungen so sehr wie in dem gerade explodierenden Computermarkt.

Deshalb gab es dann auch bei jeder Aufsichtsratssitzung Diskussionen über die vom Vorstand vorgelegten Berichte. Sie hatten halt nicht die Aufbereitung wie sie Herr Dr. Prommer von Siemens her gewohnt war. Wobei er selbst zu seiner Vorstandszeit dort ja nie einen selber verfassen mußte, dazu gab es ja Stabsabteilungen. Auch mit geforderten Vorplanungen für jeweils die nächsten 5 Jahre, wie eben bei Großkonzernen üblich, fühlte ich mich überfordert. Dazu reichten in diesem turbulenten Markt meine hellseherischen Fähigkeiten einfach nicht aus.

Mit den ganzen Vorbereitungen zur Umwandlung in eine AG und dem Börsengang hatte ich ohnehin eine dramatische Marktentwicklung nicht realisiert, nämlich den Siegeszug des C64. Als ich dann zum ersten mal, zwischen den Vorbereitungen von Quartalsberichten und Aufsichtsratssitzungen wieder einen kurzen Blick auf die reale Außenwelt werfen konnte, wurde ich von den Verkaufszahlen des C64 total überrascht. Also versuchte ich das Ruder vehement

herumzureißen, um doch noch an diesem Boom teilhaben zu können.

Völlig neue Anwendungsprogramme für den C64 zu entwickeln schied dabei aus, da dafür eine zu lange Vorlaufzeit benötigt worden wäre. Also versuchte ich mit weitgehend vorhandenen Teilen in den Markt zu kommen. Das waren eben die bekannten Systemtools die wir schon für den 8096 entwickelt hatten. Dadurch, daß das 64er Betriebssystem ja weitgehend mit unserem LOS 96 identisch war, mußten wir an den Programmteilen selbst nur überschaubare Anpassungen vornehmen. Daneben war dann nur noch eine etwas ausführlichere Dokumentation erforderlich sowie das Zusammenstellen zu einer Produktpalette und die Gestaltung einer entsprechenden Verpackung.

Jedenfalls schafften wir es in nur 6 Wochen, von der Idee bis zur auslieferfähigen Produktpalette, den 'Golden Tools' zu kommen. Da der C64 weitgehend über Computershops der Kaufhäuser abgesetzt wurde, galt es parallel zur Produktion auch diese Verkaufskanäle anzusprechen. Hier war natürlich die Bekanntheit der SM Software AG ein Vorteil und so waren wir nach Beginn der Auslieferung sowohl bei Karstadt, Quelle, Kaufhof und Horten gelistet.

Wenig später konnten wir dann auch die 'Orange Point' Serie für den C64 nachschieben. Das waren abgespeckte Versionen aus unserem kaufmännischen Paketen aus der 80XX-Serie.

Jedenfalls konnte ich im nächsten Aufsichtsratsbericht bereits stolz einen vorher nicht geplanten, zusätzlichen Umsatz mit 64er-Produkten von ca. 250.000 DM präsentieren, was mir aber statt des erhofften Lobes ganz dicke Schelte vom Aufsichtsrat einbrachte. Zum einen weil das eben vorher in keinem Plan stand und ich eigenmächtig den Aufbau einer neuen Produktpalette entschieden hatte, ohne den Aufsichtsrat vorher zu fragen. Diese Art der 'hemdsärmeligen' Betriebsführung dürfe es einfach in einer AG nicht geben.

Daraufhin machte ich dem Aufsichtsrat den Vorschlag, daß er sich dann eben 'Profis' holen sollte und daß ich ohnehin meine Zukunft nicht darin sehen würde, nur noch Tag und Nacht am Schreibtisch mit der Erstellung von Aufsichtsrats- und Quartalsberichten zu verbringen. Ich wollte wieder mehr kreativ arbeiten und Ideen realisieren. Ich hatte da auch schon konkretes im Kopf, nämlich das Konzept für eine Lernsoftware, basierend auf den neuen grafischen Möglichkeiten die der 64er bot.

Wir einigten uns dann darauf, daß ich ab der nächsten Hauptversammlung aus dem Vorstand der AG ausscheiden sollte und die Geschäftsführung einer neu zu gründenden Tochtergesellschaft, der SM SoftTraining GmbH, übernehmen sollte. So geschah es dann auch.

Mein neues Lernkonzept basierte auf einem Verfahren eines Dr. Losanow, das in Managerkreisen bereits als Superlearning bekannt war, da man mit dieser Methode in Crashkursen Fremdsprachen in kürzester Zeit erlernen konnte. Ich hatte mich mit dieser Methode schon früher mal ausgiebig auseinander gesetzt und wußte daher, worauf es ankommt.

Die Methode beruht auf einem Lernprozeß der in zwei Phasen abläuft. In der ersten Phase wird dem Schüler das zu vermittelnde Wissen in einem Zustand tiefer Entspannung eingefloßt. Dabei wandert es unter Umgehung der bewußten Wahrnehmung direkt ins Langzeitgedächtnis. Das Problem dabei ist allerdings, daß der Schüler deshalb eben nicht weiß, daß er den Stoff kennt, weil sozusagen die Verzeigerung aus dem Bewußtsein heraus zum Speicher fehlt. Deshalb ist eine zweite Phase erforderlich, in der dann das Pferd sozusagen von hinten aufgezäumt wird. Mit spielerischen Übungen wird dann das gespeicherte Wissen aktiviert.

Kurzum, in meinem Softlearning-Konzept wurde beides durch den C64 gemanagt. Wir entwickelten ein Steuerinterface, mit dem ein normaler Kassettenrecorder mit dem Programmablauf synchronisiert werden konnte. Als Kursmaterial besorgten wir Lizenzrechte für bereits vorhandene Superlearning-Sprachkurse, die allerdings als reine Audiokassettenkurse vorlagen und eigentlich nur die erste Phase des Lernprozesses unterstützen. Durch Abspielen der Kassetten wurde, nach einigen Entspannungsanweisungen und unterstützt durch Entspannungsmusik die Lektionstexte vorgetragen.

Das ging mir nicht weit genug. Ich wollte neben dem Gehör einen zweiten Kanal für den Wissenstransfer nutzen, nämlich die visuelle Wahrnehmung. Also wurden neue Audiomaster erstellt, auf denen zusätzlich ein Synchronisationssignal aufgezeichnet wurde. Über das Interface mit dem C64 gekoppelt wurden dann zu den einleitenden Entspannungsübungen mandalaartige Entspannungsbilder am Bildschirm generiert. Wenn dann der Lektionstext vorgetragen wurde, so erschien in sanfter Schreibschrift weich synchronisiert auch der gesprochene Text gleichzeitig am Bildschirm. Die Aktivierungsphase für den Lernstoff war dann ohnehin kein Pro-

blem. Mit einer Reihe einfacher Bildschirmspiele wurden Wörter und Sätze wiederholt und so dem Bewußtsein vorgeführt. Dabei kam der Kassettenrecorder ein zweites mal zum Einsatz, nämlich für ein Lückentext-Diktat, wobei natürlich für jede Lücke durch das Programm eine entsprechende Pause einsynchronisiert wurde. Alles natürlich auch verbunden mit einer Lernzielkontrolle. Durch diese Koppelung von Audiorecorder und C64 konnte man das ganze schon als Multimedia-Anwendung bezeichnen.

Die Softlearning-Kurse sind jedenfalls auch am Markt sehr gut angekommen worden. Neben dem Eigenvertrieb durch die SM SoftTraining GmbH wurden die Sprachkurse auch von ARIO-LA in Lizenz vertrieben.

Inzwischen hatte sich in der AG auch einiges getan: Der Erfinder des PET, Chuck Peddle, hatte Commodore verlassen und die Fa. SIRIUS gegründet, die lange vor IBM den ersten MS-DOS-PC am Markt vorgestellt hat. Da Chuck Peddle ja aus seiner Commodore-Zeit mitbekommen hatte, wie sehr der Erfolg der Hardware von einer vorhandenen Softwareumgebung abhängig ist, erhielten wir von SIRIUS den Auftrag, unser IBIS-Paket auf Sirius zu portieren, was natürlich aufgrund des völlig anderen Betriebssystems und der anderen Prozessorbasis auf eine Neuentwicklung hinauslief. Es entstand SM-Kontor. Dieses Paket war noch nicht ganz fertiggestellt, als die Nachricht eintraf, daß Jack Tramiel sich von Commodore getrennt hatte. 1984 präsentierte er auf der CeBit zusammen mit seinem neuen Deutschland-Chef, dem vorherigen Commodore-Chef Alwin Stumpf, bereits den ATARI ST. Noch am Messestand konnte ich mit den beiden einen Vertrag über die Portierung einiger unserer Programme auf den ATARI abschließen.

Bei der Hauptversammlung 1984 kam dann meine Ablösung als Vorstand in Person des Juristen Jan Ropers und ich konnte mich von da an voll meinem Lernkonzept widmen.

Nebenbei konnte ich mit Staunen beobachten, wie nun ein 'Profi' die Sache angehen würde. Nun, der holte sich erst mal über einen Headhunter einen teureren Vertriebsleiter, stellte in einer Mammutaktion 10 Außendienstmitarbeiter für den Vertrieb ein, orderte dafür eine Flotte von Firmenfahrzeugen und ließ sein Büro repräsentativer umbauen. Daß auch das mit dem Aufsichtsrat ausgehandelte Gehalt einem Profi entsprechen mußte war ja selbstverständlich. Jetzt war man endlich eine richtige AG.

Allerdings brachten die vielen schnell angeheuert Vertriebler bei weitem nicht die erhoffte Umsatzsteigerung. Also wurde die juristische Erfahrung genutzt und die Zahlen innerhalb des gerade noch tragbaren Rahmens für Aufsichtsrat und Quartalsbericht schöngerechnet. Durch sein smartes Auftreten konnte der Herr Anwalt seinen Vorstandskollegen Hannes Schießl und auch den Aufsichtsrat immer wieder einwickeln und mit der Ankündigung von kurz bevorstehenden riesigen Aufträgen hinhalten.

In einem dieser angekündigten Aufträge mit einer Kaufhauskette sollte auch ein großer Posten Softlearning-Produkte enthalten sein. Nachdem auch ich über Wochen vertröstet worden bin, habe ich mich kurzerhand mit dem zuständigen Zentraleinkäufer in Verbindung gesetzt um nachzuhören, wann ich denn mit dem Auftrag rechnen könnte, da ich dafür ja auch eine entsprechende Produktion vorbereiten mußte. Die Antwort war ernüchternd. Es gibt keinen Auftrag. Er hätte zwar mal ein Angebot erhalten, das für ihn aber inakzeptabel gewesen sei.

Als ich dies Hannes Schießl berichtete fiel der aus allen Wolken, denn der Vertriebsleiter hatte ihm gerade erst bestätigt, daß der Auftrag erteilt und bereits gebucht sei. Bei der sofort eingeleiteten Untersuchung stellte sich dann heraus, daß dies nicht die einzige Luftbuchung gewesen war. In der Bilanz tat sich ein wahrer Abgrund auf. Der Versuch, das Unternehmen über eine weitere Beteiligung eines inzwischen vorhandenen privaten Großaktionärs zu retten scheiterte nach monatelangen Verhandlungen, wobei sich dieser Großaktionär in den Verhandlungen schon weitgehende Sicherheiten hat einräumen lassen, wie u.a. auch die Übernahme der SM SoftTraining GmbH. Am 13. Mai 1986 mußte Hannes Schießl den Gang zum Konkursrichter antreten. Das war erst mal das Ende der SM Software AG, wobei der Krimi nach der Konkursöffnung nochmals spannend wurde. Am Tag bevor der Großaktionär seinen Rückzug aus der Sanierung mitteilte, hatte dieser ein langes Gespräch mit einem Schweizer Spekulanten, der früher schon Ambitionen gezeigt hatte, in irgendeiner Form bei SM einzusteigen. Da dieser Großaktionär mittlerweile ja Eigentümer der SM SoftTraining war, sollte ich ihm helfen durch eidesstattliche Versicherungen gegenüber dem Konkursverwalter die Eigentumsverhältnisse am Anlagevermögen der AG zu seinen Gunsten zu verschieben. Als ich mich weigerte, war ich natürlich meinen Job als Geschäftsführer der SM SoftTraining GmbH schlagartig los und wur-

de dafür in einen jahrelangen Rechtsstreit verwickelt.

Einige Wochen nach Konkursöffnung tauchte eine Düsseldorfer Treuhandgesellschaft beim Insolvenzverwalter auf um den AG-Mantel zu erwerben. Der Konkursantrag wurde zurückgezogen und den Gläubigern ein Vergleichsangebot gemacht, das aber weitgehend abgelehnt wurde, weil es zu niedrig war. Wer der Auftraggeber der Treuhandgesellschaft war wurde streng geheim gehalten. Irgendwann später wurde jedenfalls vor dem Amtsgericht Düsseldorf erneut Konkurs angemeldet.

Ansonsten hat sich der größere Teil der Entwicklungsmannschaft unter Albert Janßen mit einer eigenen Firma, der G.I.V. GmbH selbständig gemacht und viele Jahre die ehemaligen SM-Produkte weitergepflegt und weiterentwickelt. Hannes Schießl heuerte bei Siemens an, Josef Steiner verlegte sich darauf, zusammen mit einem anderen früheren SM-Mitarbeiter, Fachbücher für Markt und Technik zu schreiben. Der Anwalt Jan Ropers ist nach USA abgetaucht, wo er eine reiche Erbin geheiratet hat. Und ich habe mich mit einem kleinen verwegenen Rest Unentschlossener schließlich aufgemacht und als Fa. Biosystems SRI GmbH wieder bei Null angefangen und mit einigen neuen Programmideen so gute Erfolge erzielt, daß es uns auch heute noch gibt, wenn auch mittlerweile als betagte Dinosaurier der Computerevolution.

☞ Vielen Dank für Ihre Ausführungen, Herr Beck, aber einige Fragen hätten wir da noch:

☞ Sie schreiben, sie hätten damals die Handbücher für die deutschen CBM-Geräte erstellt, und zwar mehr oder weniger ohne Vorlage - außer dem Computer. Wie sind Sie das angegangen, und fühlten Sie sich von der Kritik, die Commodore für jene Handbücher erhielt, angegriffen?

Ganz einfach:

1. Gerät aufschrauben und schauen welche Bauteile enthalten sind. Für die Bauteile gab es ja gute Hersteller-Dokumentationen.
2. Betriebssystem auslisten und interpretieren. Wir haben ja diese kommentierten ROM-Listings auch im Verkauf angeboten. Für die Interpretation hatten wir einen absoluten Guru, der Betriebssystemlistings so gelesen hat wie andere Leute die Tageszeitung.

Das war Herr Dr. Rupprecht, hauptberuflich Ministerialrat im Kultusministerium. Maschinensprache war sozusagen seine 2. Muttersprache. 3. Jetzt brauchte man nur noch 1 und 1 zusammenzählen, d.h. die Betriebssystemansteuerung der jeweiligen Bauteile und die Bauteildokumentationen und das dann zu Papier bringen.

An besondere Kritik bezüglich der Handbücher, zumindest für die die wir geschrieben haben, kann ich mich nicht erinnern. Natürlich entsprach die Gestaltung nicht dem Level, das man dann später gewohnt war. Wir haben die Handbuchmanuskripte über einen Typenraddrucker erstellt, das Nobelste was es damals an Druckern gab, und Commodore hat diese Vorlagen eins zu eins verwendet, d.h. nicht etwa neu setzen lassen.

CEBIT Und nicht nur die Handbücher, auch die Grundlagen für LOS96 haben Sie geliefert ... das muß doch ein ausgezeichnetes Geschäft gewesen sein, Commodore etwas zu verkaufen, was ihr professionelles Computerfluggeschiff unweigerlich benötigte und ja auch schon haben sollte ... vielleicht können Sie auf diese Ereignisabfolge noch ein wenig genauer eingehen?

Wir haben das ganze LOS96 geliefert, das aber natürlich auf der Basis des cbm 32-Betriebssystems aufsetzte. Es war natürlich – für damalige Verhältnisse – ein gutes Geschäft für uns, denn Commodore hat dafür 300.000 DM bezahlt. Aus heutiger Sicht sicherlich ein Klacks, wenn man bedenkt, daß eine ganze Horde programmierwütiger Gesellen sich über 10 Monate voll in die Materie hineingekniet und sich dabei auch zahllose Nächte um die Ohren geschlagen haben. Aber wir waren damals noch voll ambitioniert. Die Gehälter in der Branche sind erst in den folgenden Jahren explodiert. Heute könnte man für dieses Geld bestenfalls noch 2 Juniorprogrammierer für ein halbes Jahr beschäftigen. Aber damals konnte Commodore für 'nur' 1 Mio DM einen 3-Jahres-Sponsorvertrag mit dem FC Bayern machen und da mußten die Lümmel dafür aber bei jeder Messe und jedem sonstigen Commodore-Event auch vollständig antreten. Und was bekommt man heute noch beim FC für 500.000 €?

Trotzdem war es ein lanwieriges Verhandlungstauziehen. Hat kein Betriebssystem – muß haben, schaut mal genauer nach, – Haben immer noch keines gefunden – USA sagt da gibt es eins u.s.w.

Dann zum Schluß: Ist alles viel zu teuer, maximal 100.000 DM – geht absolut nicht zu dem Preis – USA spielt bei mehr aber nicht mit u.s.w.

Wir haben zwischenzeitlich natürlich voll weiterentwickelt weil wir wußten, daß die das brauchen, und falls Commodore es tatsächlich nicht abnehmen sollte, dann waren wir darauf vorbereitet es selbst zu vermarkten. Aber zur Systems gab es dann einen Vertrag und zwar über ein nicht ausschließliches Nutzungsrecht. Das heißt, wir behielten uns vor, das LOS96 eventuell noch weiter zu entwickeln und eventuell für andere Plattformen anzupassen.

CEBIT Die CEBIT 1984 – Sie sprachen sie an und sagten, sie haben "noch am Messestand" mit Tramiel und Stumpf (da schon beide Atari) verhandeln können. Ebenfalls eine beinahe unglaubliche Randanekdote, für die sich die Leser schon interessieren, weil der Name Jack Tramiel vorkommt ... vielleicht können Sie uns auch hier noch ein wenig mehr erzählen?

Ist natürlich schon verdammt lange her und manche Details werden ja im Laufe der Zeit im Gedächtnis auch etwas gefälscht. Also, Alwin Stumpf kannte ich ja recht gut von Commodore. Möglicherweise habe ich ja auch einen Teil dazu beigetragen, daß er zu ATARI gewechselt ist. Ich glaube es war im Jahr vorher auf einer Microcomputer-Messe in Frankfurt. In dem Hotel wo wir einquartiert waren wohnte auch ein früherer Mitarbeiter von Commodore aus USA den ich bis dahin nur flüchtig gekannt hatte und dessen Name mir mittlerweile auch wieder entfallen ist. Beim Frühstück kamen wir uns dann etwas näher und er erzählte von ATARI, wohin er von Jack Tramiel geholt worden sei, und daß sie dort das große Ding planen würden. Er erzählte auch, daß Tramiel stinkesauer auf Commodore sei, weil ihn die bzw. der Aufsichtsrat mit der Verabschiedung in seinen Ruhestand ziemlich überrascht hätten und daß er sich beileibe noch nicht zum alten Eisen gehörig fühle. Das wolle er denen jetzt beweisen. Den Rest der Story erzählte mir dann später J. Tramiel selber. Jedenfalls gab es abends auf der Messe die obligatorische 'get together Party' für Aussteller. Während ich dort gerade mit Alwin Stumpf plauschte, schlenderte der 'Frühstücks-Atarianer' vorbei und ich machte die beiden miteinander bekannt. Ein halbes Jahr später war Alwin Stumpf bei ATARI. Und so traf ich ihn auch auf dem ATARI-Stand auf der CeBit.

Er stellte mich dann im Besprechungsraum Jack Tramiel vor, den ich bis dahin noch nicht persönlich kannte, da er ja meines Wissens vorher wegen eines Schwurs nie mehr einen Fuß auf deutschen Boden setzten wollte. (Er war zwar mehrmals anlässlich der CeBit in Deutschland, hat aber angeblich das Flugzeug nie verlassen sondern seine Mannschaft im Flieger empfangen.)

Auch Sam Tramiel war bei dem Gespräch teilweise anwesend. Und Tramiel sagte zu mir, daß er schon sehr viel von uns gehört habe und daß wir großartige Arbeit leisten würden. Aber wir sollten auf ein anderes Pferd setzten, nämlich auf ATARI, denn da sei ganz Großes im Kommen und da könnte man so richtig Kohle machen. Um das zu unterstreichen erzählte er mir seine Story von der Entstehung des ATARI ST. Als er bei Commodore in den Ruhestand entlassen wurde, ging er zu Warner Bros., den damaligen Eigentümern von ATARI, die verzweifelt versuchten den verlustbringenden Laden los zu werden. Tramiel überzeugte die Warners, daß er der Einzige sei, der aus dem Laden wieder was machen könnte und lies ihn sich mehr oder weniger schenken, d.h. gegen eine Option auf Beteiligung an späteren Gewinnen.

Gleichzeitig wußte der alte Fuchs, daß Digital Equipment die geplante Produktion eines Rechners auf Basis des 68000er-Prozessors eingestellt hatte und DEC deshalb auf einem riesigen Posten Prozessoren saß. Diesen Posten kaufte Tramiel zum Stückpreis von 1 US\$, ebenso wie das weiterentwickelte CPM-Betriebssystem, das CPM 68K, das Digital Research wie Sauerbier am Markt anbot. Als Dreingabe erhielt er dann noch eine exklusive Version von GEM dazu und fertig war das ATARI-TOS. Und dann kam er mit seinem größten Trumpf raus:

Commodore hatte ja die AMIGA-Mannschaft gekauft. Das war ursprünglich ein Ableger von ATARI. Ein Teil der Entwicklungsmannschaft hatte sich selbständig gemacht um die ultimative Multimedia-Spielmaschine zu entwickeln. ATARI hatte damals wohl bei der Anlauffinanzierung geholfen und dafür eine Vorkaufs-Option auf das System erhalten, wenn dieses marktreif werden sollte. Tramiel wußte natürlich von dieser Option, wohl aber sonst niemand mehr bei Commodore, seit er den Laden verlassen hatte. Und mit dieser Option in der Tasche konnte er als ATARI die Auslieferung des AMIGA beliebig blockieren, zumindest so lange, bis der ST marktreif war und seine Markteinführung hinter sich hatte. Das hat er dann ja auch durchgezogen.

Anschließend ging es dann darum, was wir als SM für ATARI tun könnten. Ich konnte ihm nur anbieten, die ersten Programmteile eines neuen kaufmännischen Paketes das unter 'C' geschrieben wurde, kurzfristig auf den ST anzupassen. Das war vorrangig eine Textverarbeitung und Adressverwaltung, allerdings ohne daß wir diese Programme schon im ersten Anlauf auf die GEM-Oberfläche umrüsten konnten. Dazu war einfach der angepeilte Zeitrahmen zu knapp bemessen. Aber für ATARI war es ja wichtig, daß zum Verkaufsstart überhaupt deutschsprachige Software verfügbar war. Auf der Basis kam dann auch der Deal zustande. Als ich Alwin Stumpf am nächsten Tag wieder traf, erzählte er mir, daß Jack Tramiel angeblich von unserem Gespräch sehr beeindruckt gewesen sei, insbesondere über die Konsequenz meiner Verhandlungsführung.

CEBIT Nochmals vielen Dank, das war sehr aufschlußreich und hat vielleicht dem ein oder anderen Leser noch eine andere Facette von Commodore, Atari und Jack Tramiel eröffnet, die ansonsten nur mehr oder weniger glorifiziert werden. Vielen Dank für Ihre Zeit und Mühe!

partyreport

COMMODORE MEETING IN WIEN 2006

Von Stefan Egger

Ich erzähle euch nun eine kleine Geschichte über das am 23. April 2006 erlebte! An diesem Tag war, wie in der vorherigen Ausgabe der CA zu lesen, das Commodore Meeting in Wien – das beste was einem C= Fan in Österreich passieren kann.

Am Vormittag merkte man bei mir zu Hause und evt. auch anderen, daß ein besonderer Tag ist. Ich habe meine Sachen zusammengepackt und abgebaut. Dort um ca. 14:30 Uhr angekommen packten wir unsere Sachen in die „Wiener Freiheit“. Um ca. 15 Uhr ging es los und alles war bereit, um aufgebaut zu werden! Also schleppten wir unsere Sachen vom Auto bzw. vom Erdgeschoss in den 1. Stock des Lokals. Wir (mein Vater, ein Freund von mir und ich), waren die ersten, dann darauf kam Besuch aus Deutschland, über den ich mich besonders freute (sie standen extra um 6 Uhr auf, um nach Wien zu kommen).

Ich hatte meinen C64c mit MMC64 mit und einen sehr schönen Amiga A600-HD mit Festplatte, Kickstart-Umschalter und CF-Kartenslot (für Datenübertragung). Diese beiden hingen an einem 1084 von Commodore!

Desweiteren hatte ich das von mir gemachte Commodore-Quartett mit und 20 ausgedruckte Ausgaben der CA, die beide sehr pos. Rückmeldungen erhalten haben. Bis auf 4 Ausgaben wurden dort alle verschenkt und sorgten so für Lesefutter!

Was war alles zu sehen/was habt ihr verpasst☺:

- A600-HD (Spiele und Datenübertragung)
- C64c mit MMC64 (Spiele und Musik)
- VC20 mit 1020 Box (Demos und Games)
- seltener Ur-64er mit Silberschild
- C64DTV PAL (Umbau mit Anschlüssen)
- Ein GP2x (ein Handheld mit C64 Emu)
- Ein SX64 und ein „Tesa-Ettikettendrucker“ (ähnlich zum SX64)
- PET mit kleinen Tasten und Joystick und Aktivlautsprecher (mit „Space Invaders“)
- Back in Time Live DVD

- KIM 1-Platine (der erste Commodore Computer, noch vor PET, aber von MOS!)
- echte Festplatte aus einem Amiga in die WinUAE/AmiKit Emulation einbinden
- und ein rel. mitgenommener A1200

Es war auf jeden Fall sehr abwechslungsreich und interessant!

Außerdem kam der österreichische Fernsehsender „Puls CITY TV“ und die rel. neue österreichische Zeitschrift „Gamers.at“, um Informationen und Bilder zu ergattern...



Bild: Stefan Egger

Meine Computer



Bild: Stefan Egger

Der Ur-C64



Bild: © C64doc

Der VC20 und PET

Die ca. 20 gekommen Leute hatten sehr viel Spaß und es herrschte eine tolle Stimmung. Es gab viele tolle und interessante Geräte und Meinungen zu sehen bzw. hören!



Bild: Stefan Egger

Der KIM-1

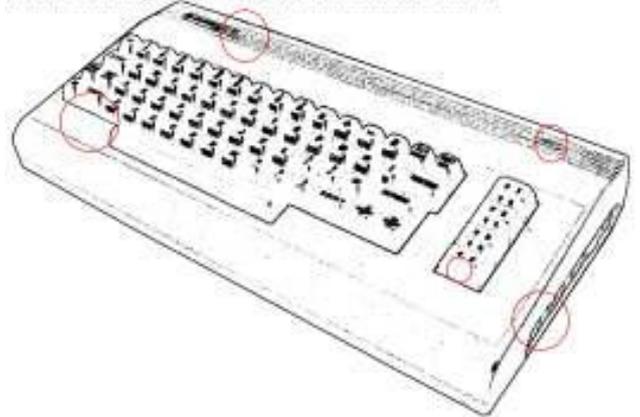
Für weitere Bilder und Informationen bitte besuchen sie die (leider noch nicht aktualisierte) Homepage zum C= Meeting in Wien: <http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm> .



Bild: Stefan Egger

Der „Tesa“-Ettikettendrucker

Auflösung des Fehlersuchbildes



rätzel

AUFLÖSUNG DES FEHLERSUCHBILDES

Von Stefan Egger

Im Fehlersuchbild der vorherigen Ausgabe der Cevi-Aktuell (4/06) habe ich 5 Fehler versteckt. Die Fehler sind im unteren Bild mit roten Kreisen gekennzeichnet: (siehe Bild oben rechts über der Rätsel-Überschrift)

Alle 5 Fehler:

- 1.) Die Leertaste wurde verkürzt
- 2.) Das „Commodore 64“-Logo wurde gekürzt

- 3.) Die Leertaste wurde verkürzt
- 4.) Die Aufschrift der Taste „F8“ wurde weggelöscht
- 5.) Der Teil mit den Joystick-Anschlüssen wurde verlängert

Das war doch nicht sooo schwer, oder? Falls doch gibt es in der nächsten Ausgabe der Cevi-Aktuell noch ein Fehlersuchbild mit einem C64c! Bis dahin müsst ihr Euch mit diesem **Comic** begnügen (**folgt auf einer der folgenden Seiten**) ...

interview

ARNDT DETTKE, GODOT

Von Thorsten Schreck

CSII *Hallo Arndt, vielen Dank für dieses Interview, in dem Du uns auch Dein Programm „GoDot“ näher bringst. Bitte stell’ Dich kurz vor und erzähl’, wie Du zum C64 gekommen bist, insbesondere, wie GoDot entstanden ist.*



Ich heiße Arndt Dettke und bin 1953 geboren. Meinen ersten C64 habe ich Anfang 1983 gekauft, per Versandhandel aus Süddeutschland, anders ging das noch nicht. Er hat die Seriennummer WGA 13477, eine alte Kiste, die immer noch unverwüstlich ihren Dienst verrichtet. Eigentlich wollte ich mir damals eine Videokamera kaufen, aber als großer Science-Fiction-Fan dachte ich mir, ich könnte die 1300 Mark auch mal in sowas Utopisches wie einen Computer investieren. Hat sich gelohnt, wenn man das im Nachhinein betrachtet! ;-)

Zu GoDot bin ich gekommen wie die Jungfrau zum Kind ("weiß nicht genau, wie...") Ich hatte mich vorher intensiv mit Maschinensprache beschäftigt, und zwar, weil mir jemand eine Diskversion der Basic-Erweiterung "Simons' Basic" geschenkt hatte. Ich fand SB toll, weil es mir zum ersten Mal deutlich machte, daß so ein C64 ja viel, viel mehr leisten würde, wenn man ihm nur sagen könnte wie. (Spiele haben mir diese Erkenntnis nicht vermittelt, die waren

für mich eher so wie Comics, wo ich auch lange Zeit niemals daran gedacht hatte, daß die ja irgend jemand zeichnen muß, die waren einfach so, und fertig!) Beim Arbeiten mit SB fiel mir aber immer öfter und immer deutlicher ins Auge, daß dies Basic eigentlich nur aus einem unglaublichen Haufen von Fehlern bestand. Nichts funktionierte so, wie es sein sollte. Was kann man da tun? Man muß es anders machen. Ich habe SB bis ins Kleinste analysiert, um seine Funktionsweise zu verstehen und dann bin ich drangegangen und hab es neu programmiert, zunächst einsprunghilfskompatibel, weil ich dachte, das wäre besser. Bei der Gelegenheit hab ich gleich zwei Dutzend neue Befehle (und Modifikationen bei vorhandenen) reingebastelt, sodaß Simons' Basic endlich meinen Wünschen entsprach. Diese Version kann man heute von meiner GoDot-Homepage herunterladen. Weil es eine komplett neue Version ist, hab ich ihr den Namen "Tuned Simons' Basic" (TSB) gegeben. Später hab ich eine weitere Version geschrieben, die nicht mehr einsprunghilfskompatibel war, und dabei das System erheblich gestrafft. Diese Version ist in einem Auftrag für eine Lernsoftware-Serie des Landes Nordrhein-Westfalen verwendet worden, war aber nie endgültig fertig (nur soweit, wie ich das damals brauchte, sagen wir zu 80 Prozent). In dieser Version hab ich Editor und Runtime voneinander unabhängig gemacht (es gab ein Runtime-Only-Modul).

Für den Landesauftrag hab ich in TSB eine grafische Oberfläche programmiert, vom Aussehen ähnlich GEOS (was damals was absolut Edles war, Windows steckte noch in den Kinderschuhen!) Und jetzt kommt GoDot ins Spiel. ;-)

Eines Tages (im Jahre 1991) stand Wolfgang Kling (den ich nur flüchtig von Partys und so kannte) vor meiner Tür und meinte zu mir "Du kannst doch Maschinensprache programmieren. Hast du nicht Lust, mal was mit Grafik zu machen?" Ja, hatte ich schon, nur viel Ahnung davon hatte ich nicht. "Macht nix, das zeig ich dir. Komm mal mit zu mir." Was ich dann tat.

Und dann zeigte mir Wolfgang auf seinem Amiga, was man mit Bildern so alles anstellen kann. Er benutzte dafür das Programm "Art Department Professional", damals das Nonplusultra bei den Amiga-Grafikprogrammen, so eine Art Photoshop für den Amiga. "Wär doch toll, wenn das auf dem C64 auch ginge!" Ja, das fand ich auch. Ich war begeistert.



GoDot-Desktop gleich nach dem Start

Kaum zuhause, schrieb ich in TSB (!) die erste Version des GoDot-Desktops. Sie sah schon fast genauso aus wie die jetzt noch gültige. Ich musste dazu eigentlich nur den Zeichensatz designen, das Ganze auf dem Bildschirm layouten und mir was mit der Maussteuerung ausdenken. Zwei Tage später hab ich Wolfgang das Ergebnis vorgeführt. Er war platt, wie ähnlich alles seinem AdPro sah. Das war die Geburtsstunde von GoDot.

Q Wie hat sich GoDot in der Welt (weltweit) durchgesetzt?

Gar nicht! ;-). Im Ernst, jeder kennt es oder hat zumindest schon mal was davon gehört. Aber kaum jemand nutzt es. Von ein paar rühmlichen (wirklich!) Ausnahmen mal abgesehen, z.B. hat Stefan Gutsch sein SuperCPU-Spiel "Metal Dust" mit GoDots Hilfe gepaintet und die zum SuperCPU-Betriebssystem WiNGs gehörenden Desktop-Hintergründe sind auch mit GoDot gemacht.



Metal Dust – Screen erstellt mit GoDots Hilfe

Wahrscheinlich liegt es daran, daß es nie ein ordentliches Handbuch gegeben hat. Die Artikel in der 64'er und GO64! haben auch nie eine nennenswerte Resonanz hervorgerufen, am ehesten gab es Rückmeldungen aus Amerika, wo ich seit Jahren eine Workshop-Serie für verschiedene Newsletters schreibe. Aber die haben keine besonders große Verbreitung. Man kann die letzten Ausgaben übrigens von meiner Homepage herunterladen. Na ja, ohne Handbuch steht man halt vor den über 200 GoDot-Modulen wie Micky Maus vorm Himalaja... Man probiert ein bißchen, kriegt nix Ordentliches heraus und schmeißt den Kram in die Ecke. Und die Coder schreiben sich schnell ihre eigene Routine, bevor sie lange mit einem "fremden" Programm rummachen. Schade, denn wir hatten am Anfang viel Hoffnung darin gesetzt, daß solche Leute massenweise ihren Kenntnissen sozusagen zu ewigem Leben verhelfen würden, indem sie GoDot-Module schrieben. Die Module sind ja alle ganz winzig, nichts wirklich Dolles, wenn auch ein paar richtige Juwelen darunter sind. Aber das große Ganze macht's ja erst. Einer hat mal einen (super) Plasmagenerator geschrieben.

Nee, durchgesetzt hat sich GoDot nicht. Aber jeder weiß, das es was Besonderes sein muß. Ist ja letztlich auch nicht schlecht...

Q Finde ich wirklich schade, das erklärt aber auch, warum mir am Anfang GoDot nichts sagte (sorry).

Eben. Kenn ich ja. ;-). Im Grunde hat man immer nur was von GoDot **gehört**. Vielleicht, weil es einmalig ist (jetzt nicht qualitativ, sondern quantitativ). Es ist das einzige seiner Art auf dem C64, da muß man es halt "kennen".

Q Da es heute ja noch eine recht aktive Retro-Gemeinschaft gibt, wird sich bestimmt noch der ein oder andere damit auseinandersetzen.

Vielleicht nützt mein Wiki-Artikel ja dabei. Ich vermeide darin alles, was mit bestimmten Modulen oder sogar deren Einstellungen zu tun hat, und zeige nur, was man mit GoDot so alles zaubern kann. Und das sollte beeindruckend genug sein, daß man mal Lust kriegt, sich vielleicht die Workshop-Artikel auf meiner Homepage näher anzuschauen. Sind allerdings in Englisch (die deutschen Sachen dort sind über zehn Jahre alt, das kann man inzwischen meist viel einfacher).

☞ Welche Voraussetzungen (Programmierkenntnisse) sind notwendig, um mit GoDot zu arbeiten?

Programmierkenntnisse? Wozu?

☞ Aus der kurzen Antwort entnehme ich, daß GoDot selbst von mir bedient werden könnte.

Ja, eigentlich soll GoDot selbsterklärend sein (wenn man Englisch kann). Ich räume aber gerne ein, daß man schon mal mit einem Bildbearbeitungsprogramm umgegangen sein muß, damit man überhaupt weiß, wozu sowas gut ist. Wer ein Malprogramm erwartet, wird herb enttäuscht sein, denn richtig malen kann man mit GoDot nicht, nur in Bilder "eingreifen" ... Ich gebe auch unumwunden zu, daß die vielen Module, die man angezeigt kriegt, wenn man in GoDots Datei-Dialog eintritt, den Usern, die sich mit Bildbearbeitung nicht auskennen, relativ wenig sagen. Wer also noch nie den Adobe Photoshop oder Gimp benutzt hat, kann mit GoDot nichts anfangen. Es gibt ja kein anderes C64-Programm, mit dem man es vergleichen könnte und dadurch einen besseren Einstieg fände.

☞ Ich habe gesehen, daß Protovision GoDot in einigen Spielen verwendet. Arbeitest Du mit denen zusammen?

Nein, Chester Kollsch und Stefan Gutsch verwenden GoDot eben als Werkzeug. Das ist ja der Zweck, für den ich es entwickelt habe. Coder bzw. Grafiker sollten nach meiner Vorstellung mit einem C64-basierten Tool ihre Arbeit direkt am Zielgerät (C64) verrichten können, damit die Ergebnisse unmittelbar überprüfbar sind, ohne lästiges Hin-und-her-Transferieren der Daten, denn die meisten entwickeln ihre Bilder doch auf PCs. Ich kenne beide natürlich, Chester sogar persönlich. Er hat mich ein bißchen an der Entwicklung von CLiPS teilhaben lassen (das jetzt WiNGs heißt). Wenn er damit weitergemacht hätte, wäre GoDot in einer angepaßten Version als freies Gimmick mit releaset worden. Na ja, er hat die Entwicklung von CLiPS aufgegeben und dafür Metal Dust beendet. Ist bestimmt befriedigender für ihn, denn wer interessiert sich schon für Betriebssystem-Coder. ;-)

☞ Abschließend noch mal zu Dir und dem C64: Was sind Deine aktuellen Projekte und

was möchtest Du dem noch verbleibenden Rest der C64-User auf diesem Wege mitteilen ...

Mein einziges Projekt ist GoDot. ;-). Na ja, im Ernst, gerade abgeschlossen habe ich eine Erweiterung des GoDot-Savers für das geoPaint-Format (man kann jetzt auch in der Bildgröße 320x200 Pixel abspeichern, statt wie vorher nur 640x400. Kurz davor gab es ein Modul, mit dem man die Hintergrundfarbe, die GoDot für ein Multicolorbild errechnet, überschreiben kann, um eine andere zu erzwingen. Ich brauchte das für ein Projekt, das ich auf Anregung von Stefan Gutsch (Metal Dust) in Angriff genommen habe. Es geht darum, sogenannte "Big Bosses" - das sind die Endgegner in einem Spiel - schneller und platzsparender zu erzeugen. Ist fast fertig (schon seit Dezember 2005), bin aber an einem toten Punkt, da nehme ich mir immer eine Auszeit und mach derweil was anderes. Momentan schreib' ich gerade einen Lader für den in Amerika offenbar ziemlich weit verbreiteten Video-Digitizer ComputerEyes.

Außerdem schreibe ich nebenbei immer kleine Workshop-Artikel zu GoDot, die in verschiedenen amerikanischen Newsletters (das sind teils ziemlich aufwändige Club-Postillen) erscheinen. Für den "Infinite Loop", hab ich gerade eine Art GoDot-Lexikon begonnen, so eine Sammelseite, wo in jedem Heft ein Modul aus GoDots großem Pool erklärt und illustriert wird. Mal sehen, wie lange ich das durchhalte ... ;-). Die älteren Artikel kann man auf meiner GoDot-Homepage als PDF runterladen, ist aber alles in Englisch ...

Wer's lieber in Deutsch mag: Ich schreibe ja gerade im C64-Wiki einen ziemlich umfangreichen Artikel zu GoDot, in dem (zum ersten Mal in dieser Kompaktheit, glaube ich) ein Bogen über die ganze Bandbreite des Programms geschlagen wird. Spezielle Grafikerkenntnisse sind beim Lesen nicht erforderlich, der Artikel soll nur jedem zeigen, was GoDot so alles macht.

Apropos schreiben. Ich bin seit einiger Zeit (seit meinem Weggang von der GO64!) Textsupervisor bei der Lotek64 und unterstütze Georg Fuchs ein bißchen. Meine Arbeit besteht in der Hauptsache darin, alle Artikel - egal, ob von Lesern eingereichte oder von den Redakteuren geschriebene - auf sachliche, sprachliche und rechtschreibliche Korrektheit zu überprüfen (und gegebenenfalls umzuschreiben).

Ab und zu übersetze ich auch schon mal was vom Englischen ins Deutsche, wenn halt die Zeit knapp wird. Zum Ende des Monats wird's also immer ein bißchen hektisch bei mir und bei uns. Da gehen dann die Mails hin und her und die unfertigen Druckfahnen und so weiter. Macht einen Heidenspaß, und ich glaube, die Leser der Lotek spüren das irgendwie. Es geht ja nicht nur mir so, alle, die an der Lotek mitschreiben, sind mit ihrer ganzen Person dabei, das ist schon ziemlich beeindruckend.

Meine Message an die C64-User? Ich glaube, wer jetzt noch den C64 benutzt, braucht keine besondere Ansprache, der weiß genau, warum er sich mit unserem Brotkasten beschäftigt! Aber weißt du, was **ich** mir (schon seit 15 Jahren, seit es GoDot gibt) so richtig wünsche? Daß mal ein paar Coder sich mit GoDot beschäftigen und Module dafür schreiben! Vor zehn Jahren gab es zwei, die tolle Sachen beigetragen haben, GoDots Plasma-Generator, ein SIRDS-Modul (echte 3D-Bilder!), ein Bildverzerrungs-Modul a la Goo. Sowas fänd ich toll! Ich hab damals extra ein Programmierer-Manual geschrieben, aber außer mir nutzt es leider keiner... ;-)

Mal sehen ob unser Interview da was ändern kann ;-). Herzlichen Dank von mir und weiterhin viel Spaß mit der alten Brotkiste.

Link-Liste zum Artikel:

<http://www.dettke.de.vu> (private Homepage von Arndt)
<http://www.godot64.de> (Website von GoDot)
<http://members.aol.com/howtogodot/godotnews.htm> (Infos zu neuen Releases)
<http://www.godot64.de/download/workshops> (GoDot-Workshop-Artikel als PDF, zusätzlich passendes Material zum Selbermachen)
<http://www.earl-ydesigns.com> (Homepage des amerikanischen Newsletters „The Infinite Loop“)
www.wings.webhop.org (Website des SuperCPU-Betriebssystems WiNGs)
<http://www.c64-wiki.de/index.php/GoDot> (C64-Wiki-Artikel zu GoDot)



GoDots Bootscreen

comic

STEFAN EGGER UEBER SEIN COMIC >> CEVI <<

Von Stefan Egger

Die Entstehung dieses Comics (an dieser Seite unten) werde ich hier kurz beschreiben. Die Idee hatte ich schon lange, nur traute ich mir nicht ihn zu zeichnen. Anfangs für meine Homepage www.scacom.de.vu (Bereich: SCACOM interaktiv!) gedacht, habe ich mich entschieden, ihn hier in der Cevi-Aktuell zu veröffentlichen.

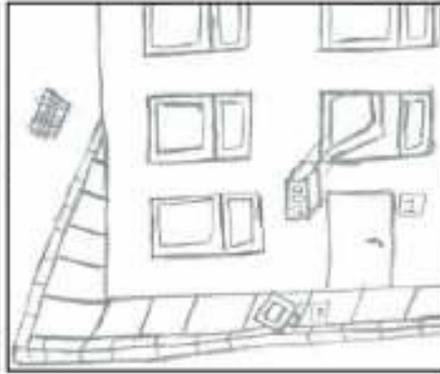
Auch sehr interessant: Der „Cevi“-Comic ist nach einer Partie „Decathlon“ am C64 mit meinem Freund Niki Kaiser entstanden. Dieser Comic (Teil 2: CEVI spielt Decathlon ...) wird in der übernächsten Ausgabe der Cevi-Aktuell erscheinen, da ich diesen noch vorzog.

In diesen Comic erfanden wir 2 die Figur „CEVI“ und Niki zeichnete sie (da ich nicht so gut zeichnen kann). D.h. der erste „CEVI“ ist eigentlich der 2. Teil, der erst später erscheint. Den 1. Teil habe ich auf Basis des 2. alleine gemacht, ohne Niki. CEVI ist zu 75% am Papier gemacht worden, dann eingescannt und am Computer überarbeitet und fertig gestellt worden. Das Ergebnis seht ihr unten. Ich hoffe, dass euch der Comic gefällt (seht bitte über unsere „Zeichenkünste“ hinweg ...): was zählt ist, daß es jmd. gefällt und uns/mir das Spaß macht, nicht daß es perfekt wird!

Teil 2: „CEVI spielt Decathlon...“ erscheint in der Cevi-Aktuell Ausgabe 7/06!

CEVIcomic Nummer 1: CEVI entdeckt den C64...

Von Stefan Egger



Copyright 2006



[WWW.CLASSICCOMPUTER.DE](http://www.classiccomputer.de)

Von Christian Rehberg

Die Seite [classiccomputer.de](http://www.classiccomputer.de) ist eigentlich keiner eigenständigen Idee entsprungen. Inspiriert wurde ich durch die umfangreiche Seite des Virtuellen Museums von Christoph Zahn <http://members.aol.com/chrzahn/>. Ich habe dort Stunden verbracht um mir die ganzen verschiedenen Geräte und deren Konzepte vorzustellen. Leider war ich immer sehr schnell fertig, so waren nicht gerade viele Bilder der Geräte zu finden. Es war mir wichtig, das anders zu machen und auch eine bessere Qualität der Bilder zu bieten. Zudem konnte ich am Anfang mit vielen Begriffen auf der Seite nichts anfangen, so mußte ein Glossar her. Auch ein Gästebuch und eine Übersicht über Änderungen sollte her. Der Rest ist eigentlich aus dem Bedarf heraus entstanden oder einfach auch manchmal aus zuviel Zeit.

Alternativ dazu war mein Gerätepark zu dem Zeitpunkt geradezu klein. Ein C64 aus den Anfängen von Ebay sowie ein Amiga 500, der eigentlich gar nicht für mich gekauft wurde. Aber der neue Besitzer hatte wenig Spaß an dem Gerät.

Aus meinen eigenen C64 und Sinclair Spectrum+ waren nur noch staubige Erinnerungen geblieben.

So brachte mich dann das Auktionshaus und etwas übriges Geld dazu einen C64 zu ersteigern. Der wanderte dann auch bald an, nach ein wenig Grübeln lief dann auch wieder alles. Die Befehle waren auch bald wieder ins Gedächtnis gerufen und los ging's. Nachdem ich dann noch weitere Geräte gekauft habe, kamen natürlich auch die ersten defekten Teile an. So wurde dann das Forum-64 häufig besucht um den kranken Geräten auf die Sprünge zu helfen. Welch Wunder, es gab viele User die ihre alten Commodore nicht vergessen hatten.



Screenshot von www.classiccomputer.de

Und so wurde dann der erste kleine Kontaktkreis geknüpft.

Die ersten alten Computer hatten noch ein Zuhause auf der privaten Page von mir und meiner Frau. Aber der Platz wurde eng und ich war mir nicht sicher ob das überhaupt jemand gesehen hat. Also Domain gesichert und los ging's. Der Rest ist eigentlich in dem News Archiv auf meiner Seite festgehalten. Manchmal ver selbstständig die Seite bzw. der Gedanke dahinter. So werden Firmen aufmerksam, die mal Ihren alten E-Schrott entsorgen wollen und andere die Ihr Schätzchen in Sicherheit wissen wollen. Manche wollen auch schon mal das schnelle Geld machen und verlangen dann 100 € für einen Amiga 500. Solche Angebote lehne ich dann aber kategorisch ab, nicht wegen des Preises, sondern weil ich immer versuche, das Hobby von den Kosten her so gering wie möglich zu halten. Die meisten Geräte stammen mittlerweile von Flohmärkten, privaten Kleinanzeigen, ein kleiner Teil nur noch aus ebay. Dieser Markt ist einfach zu sehr aufgeblasen um damit noch sinnvoll arbeiten zu können. Auch ein Preisbarometer lässt sich nicht mit den Preisen dieser Plattform erstellen.

Am liebsten ist mir privat immer noch der Gerätepark von Commodore. Keine Firma hat einfach die Szene so geprägt und dem Computer in den Augen der Bürger so menschlich und zugänglich gemacht. Zudem sind die Geräte einfach auch bekannt und jedem irgendwo vertraut.

Ein Ziel wird derzeit mit der Seite nicht verfolgt. Wenn ich sehe, was in den letzten 4 Jahren erreicht wurde, welchen Umfang die Seite und die Kontakte dahinter genommen haben, bin ich schon stolz. Auch wenn die Auswahl der Geräte noch nicht den Umfang des Vorbildes erreicht haben. Ich bin zufrieden. Sollte mal die Zeit bestehen, werde ich der Seite ein modernes Outfit und eine modernere Navigation spendieren. Aber solange die Besucher sich noch zurecht finden und keine Klagen eingehen ist da kein akuter Handlungsbedarf.

Privat habe ich zur Arbeit eigentlich alle Geräte die ich mir wünsche. Ein Glück, denn unser kleiner Nachwuchs hält uns gut auf Trab, ruhige Zeit ist kostbar geworden und seine Finger an den C 64 zu legen ist da nicht immer der erste Gedanke.

Sehr positiv bin ich von der großen Community überrascht, die Spaß am Hobby mitbringt und vor allem das Hobby durch neue Ideen am Leben erhält. Sei es mal der zwanglose Umgang wie bei www.a1k.org oder der bunte Haufen im www.c64forum.de. Es wird einem immer irgendwo geholfen, wer ein Gerät sucht wird auch meist bedient. Auch wenn ich auf der Suche nach einem CBM 610 bisher erfolglos war, wer sich da eines erledigen möchte ruhig eine Nachricht an mich.

Christian Rehberg für cevi-aktuell

 Danke für den Bericht, Christian, und auch ein großes „Dankeschön“ an Stefan Egger, der ihn uns sozusagen „vermittelt“ hat. Wir sind der Meinung, daß Christian sein Ziel erreicht hat: die Seite ist gut gemacht und informativ, und daher ist wohl die Auszeichnung als „Webtip des Monats Mai 2006“ gerechtfertigt!

In Zukunft wird die Redaktion im monatlichen Rhythmus immer einen Webtip des Monats präsentieren, damit Ihr und wir endlich mal wissen, was es wo zu lesen gibt, und wo sich das Stöbern lohnt.

Werbung



Du fühlst Dich zum Spieletester berufen?
Du bist gerne redaktionell tätig?
Du willst Deine literarische Begabung ausleben?
Oder liebst Du es einfach, andere zu verbessern?

Dann mach doch mit beim C64-Wiki!

WWW.C64-WIKI.DE
Das erste Wiki zum C64!

...funktioniert ohne Stress und ohne Bürokratie!

Werbung

www.scacom.de.vu
EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN.

hintergrund

DER AUTOR DER >> DATASSETTENJUSTAGE <<

Von Harald Diebek

Damals, in der Blütezeit des C64, war ich Verkäufer in einer namhaften Kaufhauskette. Aber war soll's, wenn ich schon von den alten Zeiten plaudere, dann auch richtig: Ich war der "Computerfachberater" von Horten (heute Galeria Kaufhof) in Duisburg. Ein Job, für den Horten in seiner Stellenbeschreibung doch tatsächlich einen Informatiker vorgesehen hatte. (Ich war keiner, und auch keiner meiner Kollegen in den anderen Filialen. Aber es zeigt, wie hoch damals Horten die Sache angesiedelt hat. Und man darf wirklich sagen, dass Horten damals ein wirklich kompetentes Team von Verkäufern zusammengetromelt hatte. Wenn man bedenkt, wie es mit der Kompetenz von Verkaufpersonal im allgemeinen so aussieht ...)

Der C64 war mein Lieblingsfeind. Zwar konnte man ihn verkaufen wie frisch geschnitten Brot, aber man mußte sich auch endlos mit den Reklamationen beschäftigen.

Ich erinnere mich noch lebhaft an den schlimmsten Fall: Sage und schreibe 7 fabrikneue C64 habe ich dem Kunden gegeben und 6 davon im Laden zusammen mit dem Kunden überprüft, so gut es eben ging. Die ersten 6 haben alle irgend einen Fehler gehabt. Ich habe nie erfahren, ob die Rückennummer 7 wirklich perfekt war, oder ob er nur das Reklamieren aufgegeben hat ...

Auch technisch war der C64 nicht die erste Wahl: Der Dragon 32 hatte das bessere Basic, der Atari 600 hatte deutlich mehr Farben, der C64 hatte den Umsatz. Und das nicht wegen der – ohnehin falschen – Bewertung durch die Stiftung Warentest. (War es "gut"? Oder gar "sehr gut"?) Egal, der C64 hatte die Spiele-Software. Und zwar beim Nachbarn und ganz umsonst.

So kam es, daß sich der C64 in den deutschen Wohn- und Kinderzimmern so richtig breit gemacht hatte. Es war eine Blütezeit der Raubkopien. Jeder hatte einen Nachbarn, Freund oder Klassenkameraden, vom dem er eine Kasette voll mit tollen Spielen bekommen hat. Die lag zu Hause schon bereit, wenn der

glückliche neue Besitzer mit seinem C64 / Datasette nach Hause eilte. Am nächsten Tag kamen viele mit bösen Gesichtern wieder in der Laden: "Reklamation, der lädt die Spiele nicht." Klare Sache: Alles ok mit Rechner und Datasette. Nur eben nicht mit Turbo-Tape. Das Aufzeichnungsformat war fast so schnell wie die Floppy 1541, aber auch hochempfindlich. Die Justage des Tonkopfes war der Knackpunkt, der den Datenaustausch mit dem Nachbarn oft verhindert hat.

So habe ich mich dann herangesetzt, und eine Woche Urlaub geopfert. Mit vollem Einsatz und mit 16 Stunden pro Tag entstand die **Rekorder-Justage**. Dazu musste ich alles Wissen aus dem Buch "64 Intern" heranziehen, und selber noch einige Sachen herausfinden, die damals öffentlich nicht bekannt waren. Am Ende war das Kunstwerk fertig. Jetzt war für Horten DU Turbo-Tape kein Problem mehr. Vorher hatte es wirklich hässliche Szenen gegeben:

"Tja, wenn es mit den Raubkopien von Nachbarn nicht klappt, müssen sie sich eben einen anderen Nachbarn suchen. Die Datasette ist jedenfalls ok, sie lädt jedes Spiel, das ich hier im Laden verkaufe". So ist dieser Satz natürlich nie gesagt worden. Aber mancher Kunde hat ihn hinter meiner Stirn gesehen. Aber jetzt konnte jeder in der Abteilung eine Datasette justieren, und es war kinderleicht, eine Sache von max. 2 Minuten. Da stand ich nun mit meinem Programm. Tolle Sache, wirklich einmalig, und mit Abstand das Beste zu dem Thema. Aber wie sollte ich es einigermaßen vermarkten? In einer Welt voller Raubkopien war kaum daran zu denken, mit dem Dings nennenswerten Umsatz zu machen. Kaum wäre das erste Exemplar auf dem Markt, würde bald vor jedem Turbo-Tape-Lader mein Programm auf der Kasette liegen. Ohne daß ich irgend etwas davon hätte.

So hat es tatsächlich 6 Monate gedauert, bis ich den richtigen Weg gefunden habe. Ich habe das Programm auf der CeBIT den Leuten der Zeitschrift INPUT 64 (Heise-Verlag) vorgeführt.

Die waren spontan begeistert, und haben sofort ein Honorar von 3 000 DM angeboten. Damit war der Deal perfekt. Daß ich dadurch auch noch die Ehre "Programmierer des Monats" eingefangen hatte, habe ich erst später beim Erscheinen der Ausgabe 6/85 erfahren.

Von dem Honorar habe ich mir meinen ersten "richtigen" PC gekauft: einen XT-kompatiblen mit damals sagenhaften 640 KByte Speicher. Einen C64 habe ich selber nie besessen.

Mehr zum Programm:

www.diebek.de/c64

und das
erwartet
sie im
Juni:

- (+) ADVANCED SPACE BATTLE
Der Spieletest!
- (+) Wir werfen dank Harald Diebek einen genauen Blick auf das Datensettenjustage-Programm ...
- (+) NA LOGO: Das größte Commodore-Logo der Welt steht wohl in den Niederlanden ... wie es dazu kam erfahren Sie in der kommenden Ausgabe!
- (+) Webtip des Monats Juni!

UND MEHR!