

ABBUC

Atari Bit Byter User Club e.V.



125

MAGAZIN

2. Quartal 2016

DAS ABTIIPPLISTING PROJEKT

UPDATE

Neue Firmware für den Turbo
Freezer 2011

ABBUC JAHRESGABE 2016

in a Box - 30 Jahre ABBUC
auf einer DVD

SOFTWARE

Aufwendige Neuauflage
berühmter Polen Software

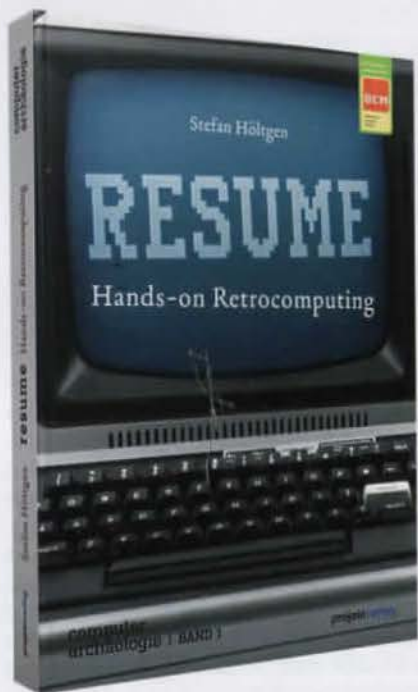
ZKZ25161

Titeldesign: **des-OR-mad**

RESUME

Hands-on Retrocomputing

Eine Buchrezension von Gunnar Kanol-



Neues Lesefutter für unser Lieblingshobby ist rar. Stefan Hölting ändert das mit dem Band 1 „RESUME – Hands-on Retrocomputing“ seiner Reihe „computer archäologie“. Da auch unser Lieblingscomputer Atari 800 XL und sogar der ABBUC Thema im Buch sind, habe ich mir dieses Buch mal genauer angeschaut.

Wer sich in Deutschland ernsthaft mit dem Thema „Retrocomputing“ beschäftigt, trifft immer wieder auf die selben Namen. Zwei dieser immer wiederkehrenden Namen sind

Thiemo Eddiks und Stefan Hölting. Beide haben sich verdient gemacht, indem sie das Retrocomputing aus der Nerd-Ecke in die Mitte der Öffentlichkeit geschoben haben. Eddiks, indem er das Oldenburger Computermuseum aufbaute und mit einem einzigartigen Konzept des lebendigen und handlungsorientierten Museums bundesweit Aufmerksamkeit errang und Hölting, indem er Atari, C64 und Co. als soziokulturelles Forschungsfeld auf Deutschlands Wissenschaftslandkarte etablierte und auch journalistisch in allen deutschen Fachmagazinen im Retrocomputing- und Retrogaming-Bereich aufarbeitete.

Eben diese beiden sind die Hauptverantwortlichen des neuen Buches „RESUME – Hands-on Retrocomputing“, das im Projektverlag als erster Band der Reihe „computer archäologie“ erschien. Unter Höltings Federführung erschien ein kurzweiliges Buch, das einen guten Überblick über die bekanntesten Computer der späten 70er und gesamten 80er Jahre des 19. Jahrhunderts gibt. Im Einzelnen sind dies Apple II, Commodore PET 2001, Radio Shack Tandy TRS-80, Commodore VC 20, IBM PC, Osborne 1, BBC Micro, Sinclair ZX81, TI 99/4A, Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64, Atari 800 XL, Schneider CPC 464, Apple Macintosh 512K, Philips VG-8010, Robotron KC 85/3, Atari 1040 STFM, Commodore Amiga 500, Acorn Archimedes A3000 und Escom 386-DX/40, die chronologisch nach ihrem Ersterscheinungsdatum geordnet sind und denen jeweils eine Doppelseite mit beschreibendem Text und eine Doppelseite mit Fotos von vorne und hinten, sowie technischen Daten, weiterführender Lite-

ratur und wichtigen Links, gewidmet ist. Die Auswahl wirkt etwas willkürlich, da einige interessante und seinerzeit gut verkaufte Computer wie zum Beispiel Atari 400, Atari 800 (von 1979 bis 1982 bis zum Erscheinen des C64 technisch gesehen das Nonplusultra), Oric 1, Thomson MOS, Enterprise 64, Tandy CoCo, Amiga 1000 und viele andere fehlen. Erklärbar und verständlich wird das Fehlen jedoch dadurch, dass das Buch auch als Ausstellungskatalog des Oldenburger Computermuseums fungiert und demzufolge nur Geräte vorgestellt werden, die in Oldenburg auch ausgestellt und betriebsbereit gehalten werden.

Es erhebt aber auch gar nicht den Anspruch, vollständig zu sein. Wer so etwas sucht, wird bei Winnie Forsters Gameplan eher fündig.

Sehr schön sind die „Subroutinen“ mit dem Untertitel „GOSUB“, die weitergehende Informationen liefern und zwischen den einzelnen Computersystemen platziert sind. Diese Kapitel vermitteln Wissenswertes unter anderem über Atari, Commodore, Apple, BASIC, Grafik- und Soundprogrammierung in knapper und verständlicher Form. Sie lockern das Werk angenehm auf und nehmen ihm das Enzyklopädische. Die unterhaltsamen Geschichten verwandeln die Veröffentlichung zu einem Buch, das man gerne von vorne bis hinten durchliest, später aber auch gut zum Nachschlagen benutzt, da die Informationen sehr strukturiert dargeboten werden.

Besonderes Augenmerk wird auf die Programmiersprache BASIC gelegt. Zu jedem System findet man zwei sehr kurze BASIC-Programme, deren Funktionsweise nachfolgend

erklärt wird. Die Kürze der Programme fordert einen heraus, augenblicklich mit dem Abtippen zu beginnen. Durch das Abtippen kann man sofort einen kleinen Einblick in das System erlangen; meistens werden ausgewählte Aspekte der Grafik- oder Soundmöglichkeiten des jeweiligen Computers demonstriert, wie zum Beispiel das Zeichnen eines Kreises oder das Spielen einer einfachen Melodie. Den Einsatz im Oldenburger Computermuseum kann man sich plastisch vorstellen. Aber auch für Sammler alter Computer oder Emulator-Fans sind die Programmbeispiele sehr gut nutzbar.

Das Buch macht von der ersten bis zur letzten Seite Spaß. Die Fakten wurden sorgfältig zusammengetragen; sachliche Fehler muss man mit der Lupe suchen, was bei vergleichbaren Publikationen leider nicht der Regelfall ist. Über die Auswahl der Computersysteme kann man streiten, deckt aber die in Deutschland verbreiteten Modelle ab. Nur der Escom-PC passt nicht richtig in die Serie. Der Lesespaß wird dabei aber nicht im Geringsten getrübt. Der Autor Stefan Hölting bedient sich einer leicht verständlichen Sprache, sodass man uns – die normalen Liebhaber klassischer Computer – schnell als Zielgruppe ausmachen kann. Beziehen kann man das Buch für 24,- Euro im Buchhandel oder auf der Homepage des Projektverlags.

projektverlag.
Verlag für Wissenschaft & Kultur