

VINTAGE
COMPUTING FESTIVAL



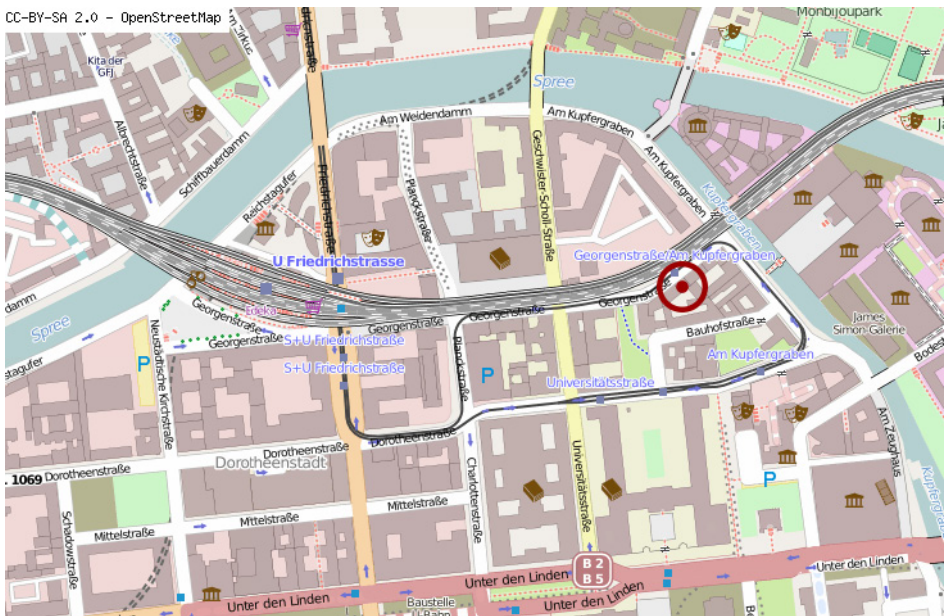
Programm

Anfahrt

Mit ÖPNV: S-/U-Bahn bis S+U Friedrichstraße, dann eine Station mit M1 oder Tram 12 bis Georgenstraße/Am Kupfergraben oder 5 Minuten zu Fuß.

Mit dem Auto: Zum Tag der deutschen Einheit wird es in Berlin zahlreiche Straßensperren geben, insbesondere wird die Straße des 17. Juni, die Einfallstraße aus Richtung Westen, gesperrt sein. Wir empfehlen daher die Anfahrt über die Autobahn-Anschlussstelle Beusselstraße (A 100), dann nach ca. 2 km rechts auf die Müllerstraße (Beschilderung nach „Mitte“ folgen). Der Müllerstraße bis hinter den Bahnhof Friedrichstraße folgen, dann links in die Georgenstraße.

Geparkt werden kann im Parkhaus IHZ in der Dorotheenstraße 30 (maximale Höhe 1,90m). Aussteller können zum Aus- und Einladen direkt vor dem Gebäude halten.



Öffnungszeiten

Freitag, 3. Oktober	14:00-21:00 Uhr	Aussteller-Aufbau
Samstag, 4. Oktober	09:00-21:00 Uhr	Ausstellungen
	10:00-20:00 Uhr	Vorträge und Workshops
Sonntag, 5. Oktober	21:00-03:00 Uhr	Chiptune-Party
	09:00-17:00 Uhr	Ausstellungen
	10:00-17:00 Uhr	Vorträge und Workshops

Vintage Computing Festival Berlin [VCFB]

3. bis 5. Oktober 2014, Pergamon-Palais, Berlin

Das Vintage Computing Festival Berlin (VCFB) ist eine Veranstaltung rund um historische Computer und Rechentechnik. Mit Ausstellungen, Vorträgen und Workshops soll das Hobby „Vintage Computing“ vorgestellt und der Spaß daran vermittelt werden. Ziel des VCFBs ist es, den Erhalt und die Pflege historischer Computer und anderer (E)DV-Gerätschaften zu fördern und das Interesse an „überflüssiger“ Hard- und Software zu wecken. Unter die Inhalte des VCFBs fallen nicht nur historische Computer, sondern z.B. auch historische Betriebssysteme, Software, Programmiersprachen, Netzwerktechnik und andere Geräte, die rechnen, wie z.B. historische Taschenrechner und Rechenmaschinen.

Das VCFB findet statt im Pergamon-Palais in den Räumen des Fachbereichs Medienwissenschaften der HU Berlin. Der Aufbau beginnt am Freitag, den 3. Oktober, die Veranstaltung ist am Samstag und Sonntag, 4. und 5. Oktober, für Publikum geöffnet. Der Eintritt ist frei.

Neben unzähligen Ausstellungen, Vorträgen und Workshops gibt es auf dem VCFB noch mehr zu erleben:

Game Room: Das Haus der Computerspiele in Leipzig und das Signallabor der Medienwissenschaft der HU Berlin präsentieren: Die Geschichte der Computerspiele zum Nachspielen. Auf über zwanzig historischen Spielkonsolen und Heimcomputern kann die Geschichte des Computerspiels hands-on nachgespielt werden. Ob Klassiker oder Exoten, mit Joystick, Lightgun oder Paddle – auf Röhrenmonitor und Videobeamer präsentieren wir Spiele in einem eigenen Game Room, in dem insbesondere Kinder und Jugendliche die Vergangenheit digitaler Spiele erleben können.

Apple Room: Hier dreht sich alles um Technik vom Hersteller Apple. Es werden Geräte ausgestellt, die für die Entwicklung von Apple wichtig waren und viele verschiedene Betriebssystem-Varianten und Anwenderprogramme gezeigt.

Chiptune-Party: Am Samstag, den 4. Oktober ab 21:00 Uhr führen irrlicht project, Thunder.Bird und TheRyk vor, wie sie Musik mit ihrer alten Hardware produzieren.

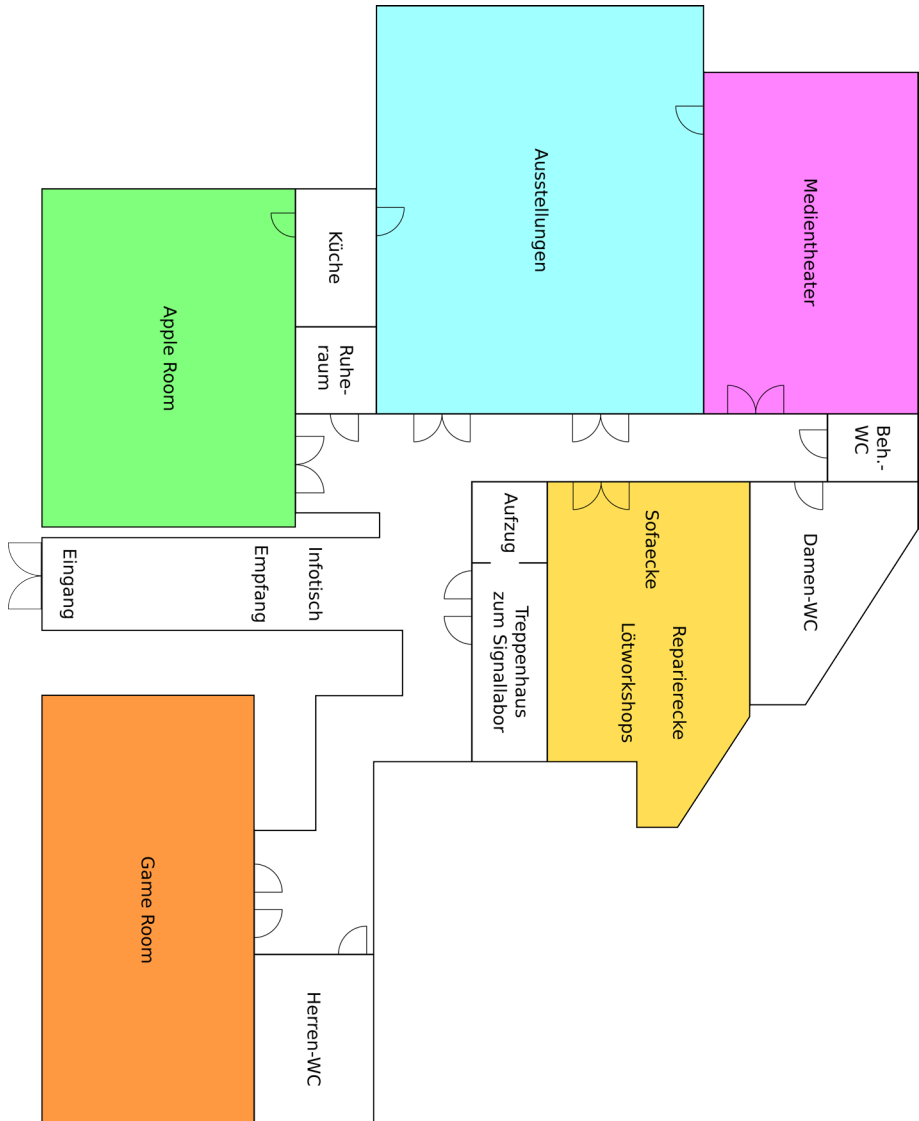
Benchmark-Wettbewerb: Aufgabe ist, kleine Forth-Programme auf einem Computer auszuführen und die Ausführungszeit zu messen. Aus allen eingereichten Ergebnissen wird dann ein Gewinner ausgelost.

Lötworkshops: Auf dem VCFB können Kinder und Jugendliche ab ca. 7 Jahren das Löten an einem kleinen Bastelprojekt lernen. Gebastelt werden Pentabugs, kleine Käfer-Roboter, die blinken, piepsen und sich fortbewegen können.

Reparierecke: Zur Reparierecke können Besucher ihre eigenen historischen Computer/Taschenrechner/usw. mitbringen und erhalten Hilfe bei der Reparatur. Löt- und andere Werkzeuge, Messgeräte und Bauteile stehen zur Reparatur zur Verfügung.

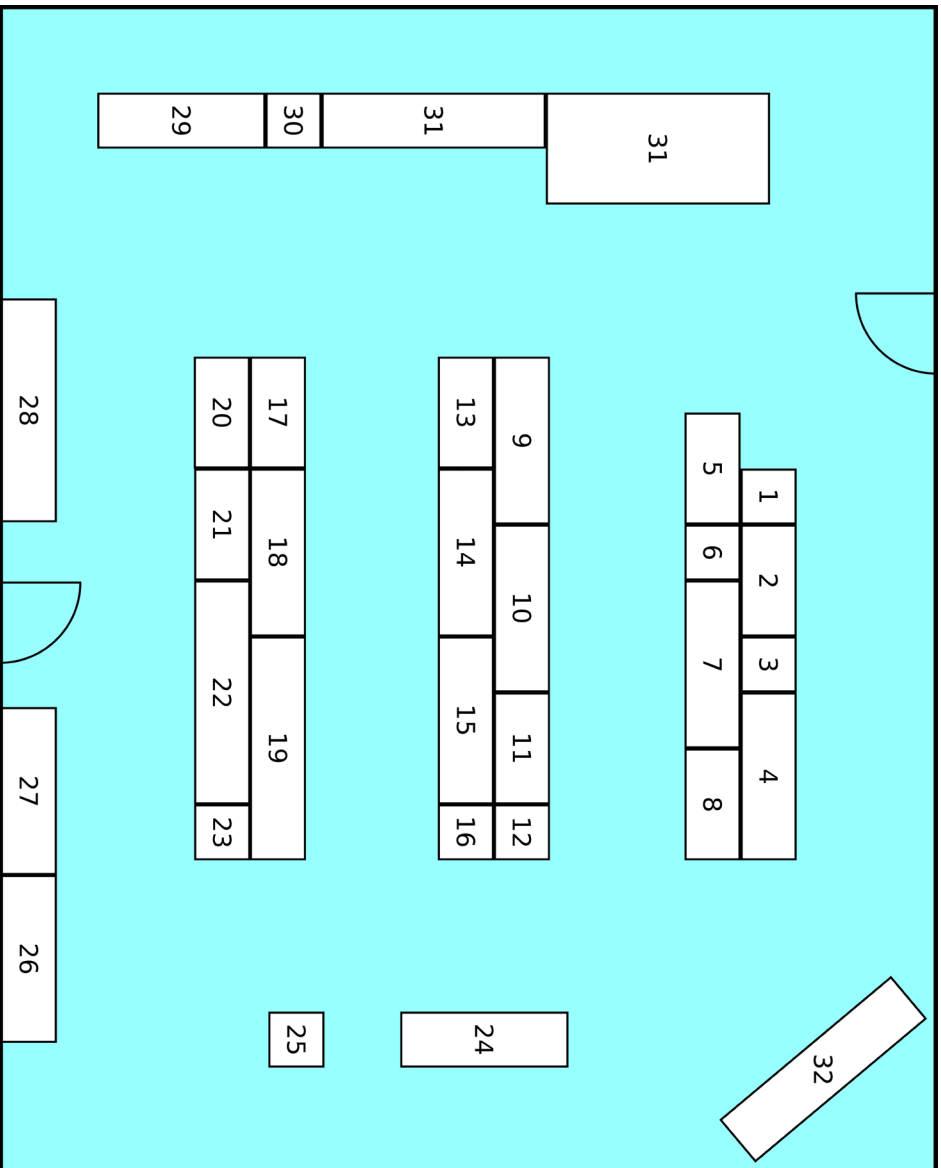
Besucherpreis: Besucher können für ihre Lieblings-Ausstellung abstimmen. Die Ausstellung, welche die meisten Stimmen erhält, gewinnt den Besucherpreis. Wer auf seinem Stimmzettel seinen Namen und eine Kontaktmöglichkeit angibt, nimmt an der Verlosung eines tollen Preises teil.

Raumplan



Zu den Workshops im **Signallabor** kommt ihr so: Mit dem Aufzug oder durchs Treppenhaus in die 2. Etage. Aus dem Aufzug in den rechten (bzw. von der Treppe aus den linken) Flur gehen. Bei dem Regal mit den medienhistorischen Artefakten links in den Flur abbiegen. An dessen Ende befindet sich das Signallabor (Raum 2.26) auf der rechten Seite.

Standplan



Ausstellungen

Stand 1

Michael Rößler

NextGen PPC-Amiga Sam 440 EP Light

Commodore bot von 1985 bis 1994 verschiedene Amiga-Modelle an. Dieser Rechner Sam 440 EP stammt aus der Post-Commodore-Ära, genau wie das Betriebssystem Amiga OS 4.1. Sowohl das Betriebssystem als auch die Hardware dafür wird immer noch weiter entwickelt. Der Aussteller kann Ihnen zeigen, wie er diesen PPC-Amiga in seinem Computeralltag nutzt.

Stand 2

Mike Rühlmann

C64 mit Modulen und StereoInsid, Minimig und Plus4

Am C64 werden heutige Massenspeicher vorgestellt: SD2IEC, MMC-Replay, 1541Ultimate, Chameleon, EasyFlash3. Der Minimig ist ein Amiga500 im FPGA. Es werden viele Spiele und die Workbench gezeigt. Der Plus4 ist Commodores Büro- und Spielrechner in Einem. Trotz reduzierter Hardware zeigt er eindrucksvoll, was in ihm steckt. Anfassen und selbst Spielen ausdrücklich erwünscht!

Stand 3

Ingo Fricke

Commodore C64G mit SD2IEC

Ich stelle meinen Commodore C64G mit einem SD2IEC-Floppy-Emulator aus. Ich werde einige Demos und Spiele vorstellen.

Stand 4

C64 Club Berlin

BCC#9 Demo-Party / C64 Club Berlin

8-Bit-Hardware (C64 hauptsächlich, aber auch andere Computer aus der Zeit und älter). Spiele und Software aus der Epoche können ausprobiert werden. Life-Coding an Emulator und Cross-Assembler. Präsentation der BCC#9 im kommenden Jahr (8-Bit-Demo-Party im Herzen von Neukölln).

Stand 5

Ernst Neubeck

Spielentwicklung für den Commodore 64 mit Hilfe von Cross-Development-Tools (CBM Program Studio, VICE)

Das Entwickeln von Spielen oder Demos auf dem Commodore 64 damals in meiner Jugendzeit – Mitte der 1980er – war aufwendig und nervenaufreibend. Da mussten Tools wie Assembler, Sprite- oder Zeichensatzeditoren auf unterschiedlichen 5 1/4“-Disketten in Discjockey-Manier in quälend langsamer Geschwindigkeit geladen und gestartet werden, nur um dann nach minutenlanger Compilierarbeit des Assemblers ein selbst entworfenes Objekt auf dem flackernden Röhrenmonitor umherflitzen zu sehen. Damals hat es mich nicht gestört – jetzt schon. Und um genau diese Problematik (Zeit und Ner-

ven töten) zu umgehen, begann ich mich Anfang 2012 in das Cross-Entwicklungstool „CBM Prg Studio“ für Windows von Arthur Jordison einzuarbeiten. Dieses Programm vereint die oben aufgeführten Tools in eine einzige Entwicklungsumgebung und macht das Programmieren und Testen – in Verbindung mit dem Emulator VICE – zu einer bequemen und effizienten Angelegenheit. Mein Spiel „Phase Out“, das ich für die RGCD 16k Cartridge Game Development Competition 2013 entwarf, wurde (fast) ausschließlich mit diesem Tool designed und programmiert. Das Spiel ist als digitaler Download unter www.inc-x.de zu finden.

Stand 6

Thomas Schulz

Spielentwicklung für den Atari 800 XL mit Hilfe von Cross-Development-Tools (Eclipse mit WUDSN IDE)

In den „guten alten Tagen“ in den 1980er-Jahren musste man seine eigenen Programme für die 8-Bit-Atari-Computer noch auf demselben Gerät entwickeln. Dies bedeutete – neben der langsamen Ausführungsgeschwindigkeit – dass sowohl die Programmiersprache, der Quellcode und ggf. auch das ausführbare Programm gleichzeitig in den mit 64 Kilobyte sehr begrenzten Hauptspeicher passen mussten. Diese Problematiken kann man heutzutage sehr bequem umgehen: Auf einem Windows-PC oder unter Mac OS existiert eine Cross-Plattform-Entwicklungsumgebung mit Namen Eclipse mit dem WUDSN-Plugin. Hier kann man seine Atari-Assembler-Programme ganz bequem unter Windows (bzw. OS X) schreiben, mit allen Annehmlichkeiten der heutigen Textverarbeitungsprogramme. Mit einem Klick wird der Quellcode assembliert und eine Atari-kompatible Datei erzeugt. Diese Datei kann sofort am PC/Mac per Emulator gestartet werden, oder mittels geeigneter Hardware (z.B. SIO2SD) auf eine physikalische Atari-Diskette kopiert werden. Die Ausstellung zeigt die generellen Möglichkeiten dieser Cross-Entwicklung. Thomas Schulz, der Entwickler des Atari 8Bit-Spieles „Dimo's Quest“ steht für Fragen zur Verfügung und gibt am Samstag einen Vortrag und am Sonntag einen Workshop zu diesem Thema.

Stand 7

Ralf Springer und Team

Der ABBUC stellt sich vor

In unserem Club wird 8-Bit-Technik (ATARI) aus den 80er-Jahren erhalten und seit 29 Jahren genutzt. Viele aktive Mitglieder entwickeln und bauen Zusatzhardware und auch die Softwareentwicklung kommt nicht zu kurz. Wir stellen hier einige Ergebnisse aus den jährlich stattfindenden Hard- und Softwarewettbewerben aus. Natürlich könnt ihr hier auch ein 80er-Jahre-System bewundern, leider ohne den damals üblichen Schwarz-Weiß-Röhrenfernseher. Und wenn der Strom ausfällt, haben wir da noch eine kleine Überraschung.

Stand 8

Norbert Opitz und Ingo Truppel

Spectrum Profi Club (SPC)

Wir nutzen überwiegend die Varianten des „ZX Spectrum“ der britischen Firma Clive Sinclair (1980-87) mit Interfaces und Geräte, die auch von Drittfirmen und Privatpersonen dafür entwickelt wurden. Im Original wurde der Spectrum an TV-Kanal 36 angeschlossen und ein normaler Kassettenrekorder als Massenspeicher benutzt. Die neuste Variante

zur Bildausgabe geht über RGB an SCART-TV oder VGA-Monitore. Als Massenspeicher werden jetzt 3,5"-Disketten, CF- und SD-Karten über verschiedene Interfaces benutzt. Anschluss von Druckern ist möglich, aber nur einfarbig, obwohl der Spectrum auf dem Bildschirm Farben ausgeben kann.

Stand 9

Dirk Kahnert

Betriebsdatenerfassung mit Robotronrechnern

Es wird ein Rechnersystem aus dem VEB Robotron Elektronik Zella-Mehlis gezeigt, welches zur Erfassung von Betriebsdaten verwendet wurde. Es besteht aus einer Kopfstation und den daran angeschlossenen Betriebsdatenterminals. Die Kopfstation ist ein U880(Z80)-basierter 8-Bit-Robotron-Arbeitsplatzrechner (Typ K8915) mit Magnetkartengerät (Typ K6501). Die Betriebsdatenterminals sind robotron K8901 und K8902 mit Zeilendisplay, Folienflachtastatur und Loch- bzw. Magnetkartenleser. Demonstriert wird die Softwareentwicklung für die Terminals, der Download der Programme auf die Zielsysteme, sowie die Programmausführung.

Stand 10

Prof. Dr. Horst Völz

Software-Entwicklung für 8-Bit-Computer in der DDR

In der Ausstellung wird die Original-Entwicklungsumgebung für Anwendersoftware für die KC-85-Computer von Mikroelektronik Mühlhausen gezeigt. Zu dieser Entwicklungsumgebung gehört ein Exidy Sorcerer (nebst Umbau für Cross-Development-Zwecke), ein modifizierter Schwarz-Weiß-Fernseher, ein Drucker sowie Prototypen des Programms „TEXOR“, das Mitte der 1980er-Jahre auf dieser Entwicklungsumgebung entstanden ist. Neben zahlreichen zugehörigen Dokumenten, Ausdrucken und Peripherie wird außerdem ein KC-85/3-Computer mit dem laufenden „TEXOR“-Programm ausgestellt werden.

Stand 11

Wolfgang Harwardt

Ich bin schon da!

Im Gegensatz zu dem langwierigen Programm-Laden von Kassette vieler alter Rechner habe ich für den KC87/KC85/1/Z9001 sowie den KC compact/CPC6128 EPROM-Disk-Module entwickelt, die ein sofortiges Auswählen eines auf der ROM-Disk vorhandenen Programms und das blitzschnelle Starten ermöglichen. Das sind für den KC87 und kompatible ungefähr 400 Programme/Programiersprachen/Tools und für den KC compact/CPC6128 32 Blöcke à 16KB. Dabei kann durch einen Jumper auf einen zweiten Datensatz umgeschaltet werden. Bei uns sind als Beispiel 16 Blöcke à 16KB mit Tools gefüllt und 16 Blöcke mit Spielen. Weitere Baugruppen komplettieren das zu einem recht komfortablen System. Diese selber entwickelten Baugruppen, für die auch meist die Schaltung von mir entwickelt oder zumindest angepasst wurde, ermöglichen ein schnelles und einfaches Arbeiten mit den aufgeführten alten Computern. Dabei wurde für den KC compact/CPC6128 eine gepufferte Buskarte entwickelt, die sehr viel einfacher im Aufbau als bisherige Lösungen ist. Sie ermöglicht das Zusammenspiel der von mir entwickelten Baugruppen, was ohne Bustreiber unmöglich oder sehr störanfällig wäre. Wegen des geringen Aufwandes konnte auch eine Schnittstelle für einen Eprommer mit auf der Buskarte untergebracht werden, der es im Zusammenhang mit der Eprommer-Karte er-

möglichst, neue Module auf den EPROMs unterzubringen. Eine weitere Variante ist der Einsatz von Flash-ROMs, die ohne Eprommer, nur mittels Softwarelösung mit neuem Inhalt versehen werden können. Auch dafür ist ein Modul dabei. Außerdem sind Lösungen für RAM-Erweiterungen und RAM-Disk vorhanden. Weiterhin sind ein zum KC compact-Floppy-Controller von DEPROMA und zum Amstrad CPC6128-Controller kompatibler Floppy-Controller entwickelt worden, der aber den Anschluss von vier Laufwerken ermöglicht. Die Original-Controller erlauben nur den Anschluss von zwei Laufwerken. Das ist wegen dem unüblichen Diskettenformat der Amstrad-Computer CPC6128 mit 3" eine starke Einschränkung. An unserem Controller können Floppys von 3", 3 1/2", 5 1/4" sowie ein Floppy-Emulator angeschlossen werden. Dabei kann die Laufwerksauswahl über einen Kippschalter umgeschaltet werden. Das ermöglicht das Starten eines Programmes von einer kopierten Diskette aus dem Quellaufwerk A sofort nach dem Kopieren, wenn das Ziellaufwerk als Laufwerk A geschaltet wird. Dabei ist die Auswahl, welches Laufwerk vor und nach dem Umschalten das Laufwerk A ist, über Jumper auswählbar. Es kann also ohne Umstecken der Laufwerke jedes Laufwerksformat als Laufwerk A geschaltet sein.

Stand 12

Silvio Güldner

KC compact – ein CPC Clone?

Der KC compact aus Mühlhausen wird als Clone des CPC6128 bezeichnet, was annähernd stimmt. Hier werden einige Erweiterungen gezeigt, die am KC compact und auch an seinem westlichen Bruder arbeiten. Die meisten Module wurden von Wolfgang Harwardt neu entwickelt und für beide Rechner nutzbar gemacht, um auch komfortabel daran arbeiten sowie spielen zu können.

Stand 13

Heinz und Helmut Jakob

Relais65

Für eine Rechenmaschine braucht man nicht unbedingt Röhren oder Halbleiter, sie lässt sich auch mit Relais aufbauen. Gezeigt wird ein im Jahre 1965 selbst entworfenes und gebautes 1-Bit-Rechenwerk aus einzelnen Relais und Schrittschaltern, wie man sie früher im Telefonnetz verwendete. Es können damit beliebige Kettenaufgaben mit wechselnder Addition und Subtraktion gelöst werden, wobei alle Zwischenergebnisse im Bereich von 0 bis 15 liegen müssen. Die Eingabe erfolgt über automatisch eingezogene Lochkarten, das Endergebnis wird dezimal in einem elektromechanischen Zählwerk dargestellt. Die gesamte Anlage ist eine echte Einzelanfertigung, die so kein zweites Mal zu finden sein dürfte.

Stand 14

Henry Westphal (TU Berlin und Tigris-Elektronik GmbH)

Tischrechner SPACE AGE

Der SPACE AGE ist ein 4-Bit-Computer mit einem Festprogramm, der die Funktion eines einfachen Taschenrechners bietet. Die Besonderheit: Der SPACE AGE arbeitet ohne einen einzigen integrierten Schaltkreis. Stattdessen besteht er aus ca. 3400 Transistoren, 24000 Dioden und 9 Nixie-Anzeigeröhren. Der offene Aufbau des Rechners erlaubt den ungehinderten Blick auf sein „Innenleben“. Ungefähr 1000 LEDs an allen Registern und wichtigen Signalen visualisieren den Rechenprozess. Der SPACE AGE wurde von 2010

bis 2011 im Rahmen einer Lehrveranstaltung an der TU Berlin in Zusammenarbeit mit der Firma Tigris-Elektronik GmbH entwickelt und gebaut.

Stand 15

Dr. Stefan Höltgen

Portable Computer der 8-Bit-Ära aus dem Signallabor

In der Ausstellung werden verschiedene tragbare Computer der 1980er-Jahre zu sehen sein. Auf einer begrenzten Anzahl von Mikroprozessoren sind bereits ab Ende der 1970er-Jahre Plattformen entstanden, die mobiles Computing versprachen. Die Rechner selbst sind dabei so groß wie Koffer und wogen nicht selten mehr als 10 Kilogramm. Dies änderte sich erst, als LCD-Displays in größerem Maßstab zum Einsatz kamen und dadurch die Konstruktion von „Notebooks“ ermöglichten. Neben der Hardware ist aber vor allem die zumeist mitgelieferte und implementierte Software für mobile Anwendungen interessant. Eine ganze Reihe heutiger Textverarbeitungs- und Datenbankanwendungen hat ihren Ursprung in diesen ROM-implementierten Softwarepaketen.

Stand 16

Herr Schmidt

Polycomputer 880

Der Polycomputer 880 basiert auf dem Mikroprozessor U880, einem Nachbau des legendären Z80 von Zilog. Der Einplatinenrechner wurde vor allem für Bildungszwecke hergestellt. Er ist wie viele ähnliche Geräte über eine Hex-Tastatur in Assembler programmierbar. Als Ausgabe dienen eine Leuchtdioden-Zeile sowie eine Siebensegment-Anzeige. Das 4 Kilobyte große Betriebssystem erlaubt die Ansteuerung eines Kassettenrecorders zur Speicherung von Programmen und Daten.

Stand 17-1

Philipp Maier

Bildschirmtrix

BTX steht für „Bildschirmtext“. Mit BTX ist Deutschland vor etwa 30 Jahren ins Onlinezeitalter aufgebrochen. BTX war ein Onlinedienst, der dem heute noch verfügbaren Videotext sehr ähnlich war. BTX ist schon seit langem Geschichte und sämtliche Server abgeschaltet. Der Aufbau hier ist eine Re-Implementierung von BTX, bei der ein normaler Webserver als BTX-Zentrale dient.

Stand 17-2

Philipp Maier

Xerox 820 CP/M-System

Der Xerox 820 ist ein Vertreter der CP/M-Computer. CP/M war ein minimalistisches Betriebssystem für Z80-Computer, das man von Diskette booten musste. Der Xerox 820 hat drei Betriebsarten: Er kann als serielles Terminal, als Bildschirm-Schreibmaschine und als CP/M-Computer betrieben werden. Wie die meisten Computer dieser Klasse hatte auch der Xerox 820 keine Grafikfähigkeiten. Meinen Xerox 820 habe ich mal von einer Firma für Automatisierungstechnik geschenkt bekommen. Bisher bin ich nicht dazu gekommen, die Anlage zu restaurieren. Irgendwann will ich mal ein 8“-Laufwerk an einen PC anschließen und Images von den Disketten erzeugen.

Stand 18

Anke Stüber

RPN-Taschenrechner von Hewlett-Packard bis Elektronika

Reverse Polish Notation (RPN), deutsch Umgekehrte Polnische Notation (UPN), ist eine Postfix-Notation. RPN ist sehr gut geeignet für stapelbasierte Verarbeitung und benötigt im Vergleich zur Infix-Notation weniger Tastendrucke bei der Eingabe, da keine Klammern gesetzt werden müssen. RPN ist hauptsächlich bekannt von Tisch- und Taschenrechnern von Hewlett-Packard. Doch auch andere Hersteller wie National Semiconductor, Omron oder die sowjetische Firma Elektronika produzierten Taschenrechner mit dieser Eingabelogik. Die Ausstellung zeigt eine Auswahl solcher Rechner, die natürlich auch ausprobiert werden können. So kann sich jeder selbst überzeugen, dass es nur ein wenig Gewöhnung braucht, um effizient mit RPN-Rechnern arbeiten zu können.

Stand 19

Thomas Falk

Drei Generationen HP-Tischrechner: vom Transistor bis zum Mikroprozessor

In der Zeit von 1968 bis 1976 stellte die Firma Hewlett-Packard unter anderem drei funktionell sehr ähnliche Tischrechner für wissenschaftliche Anwendungen vor und spannte dabei den Bogen von Schaltungen mit Einzeltransistoren bis zum Einsatz von Mikroprozessoren. Gezeigt werden der HP9100, HP9810 und HP9815 teilweise in Betrieb und mit Zusatzgeräten. Ein Blick unter die Haube ist selbstverständlich möglich.

Stand 20

Herbert Lange

Programming the Gameboy

Der Gameboy ist definitiv Kult, aber er ist eher als portables Spielgerät bekannt, auf dem man überall Tetris zocken kann. Allerdings bietet diese Konsole auch die Möglichkeiten für sehr viel mehr, denn der Gameboy kann relativ leicht mit selbst geschriebenen Programmen versorgt werden. Gezeigt wird sowohl, wie man für den Gameboy Programme entwickeln, als auch direkt auf der dem portablen Spielgerät programmieren kann.

Stand 21

Jan Hemme

Macintosh SE/30 – Apples leistungsfähigster 68k-Kompaktmac

Macintosh SE/30 mit Nadeldrucker, CD-Rom, Midi-Interface, RJ45-Netzwerkkarte, 128MB Ram, 9GB Festplatte.

Stand 22

Frank Salomon

Oldbits Nippon Computer – aus Japan, für Japan

Computer, Videospiele und Unterhaltungselektronik aus Japan überrollte in den 70er- und 80er-Jahren die Welt, ähnlich wie Waren aus China heutzutage. Japan entwickelte sich zum zweitgrößten Binnenmarkt. 1989 wurden 90% aller in Japan ausgelieferten Computer auch von japanischen Firmen hergestellt. Rechnerserien wie X1 oder X68000 von Sharp, Fujitsus FM-7 / 77 sowie FM Towns, NEC PC-6000 / PC-8000 / PC-8800 8-Bit-Serien oder der Konsolentraum PC-Engine gelangten nur in Japan auf den Markt.

Mit einem Marktanteil von mehr als 50% dominierte NEC seit Anfang der 80er- bis Mitte der 90er-Jahre den Computermarkt in Japan. Ausgestellt werden verschiedene Varianten von Heim- und Personalcomputern (z.B. Sharp X68000, NEC PC-9801, Fujitsu FM Towns ...) verschiedener japanischer Hersteller, die nur in Japan vermarktet wurden.

Stand 23

Carsten Strotmann

Der ultimative Benchmark-Wettbewerb

Traditionell können die Aussteller und Besucher des VCF an einem Benchmark-Wettbewerb teilnehmen. Die Teilnahmebedingungen sowie Hilfestellungen bekommen Sie hier am Stand. Weitere Informationen zum Benchmark-Wettbewerb auf Seite 16.

Stand 24

Redaktion Retro-Magazin

Retro-Magazin

Das Retro-Magazin stellt vierteljährlich Themen, Neuigkeiten und Diskussionen zu den Themen historische Computerhardware, Spiele und Kultur vor. Auf ihrem Informationsstand präsentieren die Redakteure des Magazins die aktuellen Ausgaben, stellen Bücher aus dem CSW-Verlag, in dem das Magazin seit 2006 erscheint, vor und bieten dem Besucher die Möglichkeit, die aktuelle Ausgabe der Retro bei einem „Decathlon“-Turnier zu gewinnen.

Stand 25

Milo Mundt

RETURN-Magazin

Das RETURN-Magazin erscheint vier Mal im Jahr und bietet News, Storys und Berichte rund um Heimcomputer und klassische Konsolen. Dabei wird nicht nur die Vergangenheit beleuchtet, sondern auch über Entwicklungen von heute für Geräte von gestern berichtet. Am RETURN-Stand präsentiert der leitende Redakteur des Magazins die letzten Ausgaben und steht für Gespräche rund um die Themenwelt des Heftes zur Verfügung. Außerdem können aktuelle C64-Spiele ausprobiert und aktuelle Werke aus Demoszene bestaunt werden.

Stand 26

Eva Kudraß und Jörg Rüsewald (Deutsches Technikmuseum)

Modems aus der Sammlung des Deutschen Technikmuseums

Aus dem Bereich Netzwerktechnik der Sammlung des Deutschen Technikmuseums zeigen wir Akustikkoppler und Modems aus den 1970er- bis 1990er-Jahren.

Stand 27

Heinz Nixdorf MuseumsForum

Ein früher Computer-Prototyp auf der Basis des MCS40-Systems von Intel

Das Heinz Nixdorf MuseumsForum (HNF) ist das weltweit größte Computermuseum und zeigt auf 6000qm Ausstellungsfläche in Paderborn die Geschichte des Computers und der Informationsverarbeitung, die vor 5000 Jahren mit der Erfindung der Schriftzeichen begann und bis ins heutige digitale Internetzeitalter führt. 2013 hat das HNF mit dem

RetroLab ein Projekt gestartet, das sich zum Ziel gesetzt hat, ausgewählte ältere Computertechnik wieder in Betrieb zu nehmen und öffentlich vorzuführen. Neben Analogcomputern, elektromechanischen Turingmaschinen, frühen Spielekonsolen und den klassischen Homecomputern aus den 1980er-Jahren besitzt das RetroLab auch einen Prototypen auf Basis des Intel MCS40-Systems (CPU 4040), der Mitte der 1970er-Jahre von Ulrich Klotz als Diplomarbeit entwickelt und gebaut wurde. Auf dem Vintage Computing Festival in Berlin zeigen wir zum ersten Mal öffentlich diesen frühen 4-Bit-Prototyp-Computer und einen Teletype-Fernschreiber als Ein- und Ausgabesystem. Beide Geräte sind betriebsbereit, ausführliche Dokumentationen sind am Stand vorhanden und nicht nur Intel-4040-Experten herzlich willkommen!

Stand 28

Center for Applied Statistics and Economics (CASE Computer Museum)

Rechner, Methoden, Daten

Das im Jahr 2000 gegründete Museum des interdisziplinären Forschungszentrums „Center for Applied Statistics and Economics“ umfasst Computer, Rechenmaschinen, Peripheriegeräte und Software, die im Zusammenhang mit der Entwicklung der Statistik und Ökonometrie stehen. Die ausgestellten Geräte zeigen die Wechselwirkung zwischen technischem und wissenschaftlichem Fortschritt.

Stand 29

Thiemo Eddiks (Oldenburger Computer-Museum)

SGI Indigo² High IMPACT

Das Oldenburger Computer-Museum zeigt eine SGI Indigo² High IMPACT, die als 3D-Arbeitsplatz im Einsatz war. Es wird Live-Modelling in der Software Maya gezeigt. Die Präsentation kann bei einer Tasse Espresso aus einer originalen SGI Espresso genossen werden.

Stand 30

Guido Nockemann

ISER – Informatik-Sammlung Erlangen

Die ISER ist eine universitäre Sammlung der FAU (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg) und eine gemeinsame Einrichtung der Informatik und des Rechenzentrums. Ihr Ziel ist es, durch die Präsentation von technischen Meilensteinen die rasante Entwicklung der Informations- und Kommunikationstechnologie darzustellen. Besonders berücksichtigt werden hierbei Objekte mit regionalem Bezug zur Erlanger Informatik, dem RRZE (Regionales RechenZentrum Erlangen) oder dem ehemaligen IMMD (Institut für Mathematische Maschinen und Datenverarbeitung). Einige dieser Objekte werden in der Ausstellung präsentiert.

Stand 31

Thomas Höffken und Jörg Hoppe (Computer Cabinet Göttingen)

Das CCG präsentiert: DEC, PDP-11, Unix und Blinkenlights

Vorgestellt wird eine PDP-11 in zwei 19“-Racks, bestückt mit Wechselplatten, Bandlaufwerk, Lochstreifenleser und -stanzer, und einem Fernschreiber als Terminal. Auf der PDP-11 läuft das Ur-UNIX „Unix V6“, wie im „Lions Book“ beschrieben. Des Weiteren wird ein kleines PDP-11/03-System mit einem Mini-Unix „LSX“ präsentiert. Darüber hinaus

wird die „DECbox“, eine Simulation von 11 verschiedenen Computersystemen von DEC (PDP-10, PDP-11, VAX) unter allen möglichen Betriebssystemen (VMS, RT, RSX, RSTS, Unix, Ultrix, TOPS-10), eingebaut in ein handliches VT100-Terminal, gezeigt. Weiterhin wird eine originale „Blinkenlight Console“ einer PDP-11, funktionsgetreu angeschlossen an eine PDP-11-Simulation, ausgestellt. Nicht zuletzt wird das riesige Frontpanel einer PDP-10 präsentiert, welches auch durch Mikrocontroller ansteuerbar ist.

Stand 32

Ines Liszko

Der medienarchäologische Fundus

Im medienarchäologischen Fundus des Fachgebiets Medienwissenschaft werden unterschiedlichste medientechnische Artefakte gesammelt, die in Forschung und Lehre eingesetzt werden. Am Stand wird eine Auswahl präsentiert und lädt zum Experimentieren ein. Zudem wird es für Interessierte zweimal täglich Führungen durch den Fundus geben. Anmeldungen hierzu bitte am Stand.

Raum 0.07

Philipp Hachtmann

PDP-8/E mit Festplatte und Plotter

Mit der im Jahr 1965 erschienen PDP-8 brachte die Firma DEC den ersten kommerziell erfolgreichen Minicomputer auf den Markt, der aufgrund seines niedrigen Preises auch kleineren Unternehmen den Einsatz von Computertechnik ermöglichte. Das Modell 8/E erschien 1970 als Tischcomputer und bot Steckplätze für bis zu 20 Karten.

Raum 0.07

Hans Franke

Mit gelochten Karten

Lange bevor gigantische Server mit riesigen SAP-Installationen auf Aufgaben der Schwierigkeit „Einzelpreis mal Mehrwertsteuer“ losgelassen wurden, bestand automatisierte Datenverarbeitung aus viel Papier und noch mehr Löchern. Mit einem einfachen Sorter konnten dabei die meisten Aufgaben im Bereich Retrieval erledigt werden. Gezeigt wird ein IBM 082 von 1949 im WOPR-Design. Mit einem kleinen Tischgerät der 1970er-Jahre können eigene Erfahrungen in richtiger DV gesammelt werden.

Besucherpreis und Verlosung

Alle Besucher sind aufgerufen, unter den Ausstellungen ihren Favoriten zu bestimmen. Die zwei Aussteller mit den meisten Stimmen erhalten einen Preis. Dazu wird mit der Eintrittskarte ein Wahlschein ausgegeben, auf dem die Standnummer der „besten“ Ausstellung einzutragen ist. Mögliche Kriterien können sein: Seltenheit – Erhaltungszustand – Dokumentation – Gesamtdarstellung – Kreativer Einsatz – Enthusiasmus des Ausstellers

Hier gibt es kein Falsch oder Richtig, einfach nennen, was den größten Eindruck hinterlassen hat, und den Wahlschein in die am Infotisch aufgestellte Urne werfen. Wer zusätzlich seinen Namen und eine Kontaktmöglichkeit auf seinem Stimmzettel angibt, nimmt an der Verlosung eines tollen Preises teil. Aus den Stimmzetteln zur Wahl des Besucherpreises wird auf der Abschlussveranstaltung am Sonntag ein Gewinner gezogen. Die Abgabe der Stimmzettel ist bis Sonntag, 15:30 Uhr, möglich.

Game Room

Raum 0.09 und 0.10

Haus der Computerspiele (Leipzig) in Kooperation mit dem Signallabor

Über 20 Spielstationen laden zu einer spielerischen Reise, startend in den späten 1970er-Jahren bis zum Erscheinen der letzten Atari Konsole 1994, ein. Es werden sowohl alle wichtigen Spielekonsolen als auch Heimcomputer zum Bespielen bereit stehen. Highlights werden sicherlich Bombsquad, ein Bomberman-Klon, auf dem Atari Falcon sein und die erste 3D-Konsole, der Virtual Boy von Nintendo. Folgende Spielekonsolen und Heimcomputer können im Game Room ausprobiert werden:

Atari VCS mit Controllern und Multi-ROM, Intellivision mit ca. 20 Spielmodulen, Creativision, CBS Colecovision mit Multi-ROM, MBO Vectrex mit Multi-ROM, Sega Master System mit Multi-ROM, Nintendo NES mit Multi-ROM, Philips G7400 mit Multi-ROM, SABA Videoplay mit Multi-ROM, Interton VC-4000 mit allen Spielen, Atari Jaguar, Nintendo Virtual Boy, Nintendo SNES mit Multi-ROM, Sega MegaDrive mit Multi-ROM, NEC TurboGrafx 16 mit Multi-ROM, Atari 800 XL mit USB-Drive und Spielen, Commodore C64 mit SD-Drive und Spielen, Commodore VC20, Sinclair Spectrum +2 mit CF-Drive und Spielen, TI 99/4A mit vielen Spielmodulen, Amstrad CPC mit Mega Flash, Commodore Amiga 500 mit USB-Floppy und vielen Spielen, Atari ST mit SD-Laufwerk, Apple IIe mit CF/USB-Laufwerk und allen Spielen, KC-85/3 mit Kassettenlaufwerk und einigen Spielen, Sony HitBit 75B, Schneider EuroPC, Tandy TRS-80 Color Computer II mit Multi-ROM, Atari Falcon 030.

Apple Room

Raum 0.07

Albert Dommer, Jörg Gudehus, Stephan Hübener und Benjamin Heidersberger

Im Apple Room zeigen wir die Entwicklungsstufen der Apple-Computer vom 8-Bit-Rechner Apple II über den ersten 68000er-Macintosh und dem kurz vorher erschienenen Lisa-Rechner bis hin zu den ersten iMacs, parallel auch die Entwicklungsschiene der Laptops von den ersten Powerbooks bis zum iBook und mit einem Seitenblick auf Newtons und NeXT-Rechner. Die installierten Geräte werden auch die Entwicklung des Betriebssystems vom ersten Mac OS bis Mac OS 9 und zu Mac OS X demonstrieren. Dazwischen steht die NeXTstation, denn OS X war die Verbindung der Betriebssysteme Mac OS und NeXTSTEP. Im Laufe der Veranstaltung werden wir an der Vernetzung der Geräte arbeiten mit AppleTalk, BNC-Ethernet, Thin-Ethernet und Infrarot und ggf. verschiedene Peripheriegeräte einbinden.

Diese Geräte wird es zu sehen geben: Apple IIe, Apple IIc, Apple IIgs, Apple III, Apple Lisa, Macintosh 128K, Macintosh SE, Macintosh Color Classic, Macintosh IIx, Macintosh LC, erste Powermacs mit PowerPC-Prozessor, PowerMac G3, 20th Anniversary Macintosh, iMac, iMac G4, Mac Portable, PowerBook 100, PowerBook 180, PowerBook 520, PowerBook 5300c, PowerBook Duo mit Dock, PowerBook G3 Pismo, PowerBook G4 Titanium, iBook Clamshell, iBook White 12“, PowerBook G5, NeXTstation, Newton Message Pad 120, Newton Message Pad 130, Newton Message Pad 2000, eMate 300.

Der ultimative Benchmark-Wettbewerb

Stand: 23

Leitung: Carsten Strotmann

Unser Ziel: Spaß am Gerät – Der Weg: Kleine Benchmark-Programme auf alten Rechnern laufen lassen – Wer darf mitmachen: Aussteller und Besucher.

Bei diesem Benchmark-Wettbewerb geht es um das Mitmachen und Dabeisein. Starte einen oder mehrere alte Rechner, versuche darauf ein Forth-System (eine Programmiersprache, siehe unten) zu starten, tippe eines oder mehrere der vorbereiteten Benchmark-Listings ein und führe diese aus. Miss die Laufzeit, trage Informationen über das Rechnersystem, das Forth-System und die gemessene Geschwindigkeit in die bereitgelegten Los-Zettel ein und gib den ausgefüllten Zettel ab.

Deine Ergebnisse werden in die ewige Benchmark-Highscore-Tabelle eingetragen, und am Sonntag Nachmittag bist Du mit einem oder mehreren Losen bei der Verlosung unserer Sachpreise dabei. Jeder Teilnehmer kann je ein Los pro Rechnersystem und Forth-System abgeben. Pro Los müssen mindestens drei der Benchmarkprogramme erfolgreich ausgeführt und gemessen worden sein. Wer also die Benchmarks auf verschiedenen Rechnern, oder unter verschiedenen Forth-Systemen auf dem gleichen Rechner ausführt, hat mehr Lose und eine größere Gewinnchance.

Warum Forth? Die Programmiersprache Forth ist sehr einfach auf neue (und alte) Rechnerarchitekturen portierbar. Daher gibt es für fast jeden Rechner ein Forth-System, selbst für die obskure und seltene Systeme. Es gibt drei Haupt-Forth-Standards: FIG-Forth (ca. 1979), Forth83 (1983) und ANS-Forth (1994). Die Benchmarkprogramme liegen in diesen drei Haupt-Dialekten vor. Wenn ein Benchmark-Programm trotzdem nicht laufen sollte, keine Panik, komme zum Tisch des Benchmark-Wettbewerbes und wir finden zusammen mit den anwesenden Forth-Experten eine Lösung.

Informationen: die aktuellen Forth-Benchmark-Listings und Detailinformationen über den Wettbewerb werden ca. 2 Wochen vor dem VCFB auf der Webseite theultimatebenchmark.org veröffentlicht. Fragen können am Stand gestellt werden.

Die VCFB-Chiptune-Party

4. Oktober 2014, 21:00 - 03:00 Uhr, Pergamon-Palais, Berlin – Medientheater

Am Samstagabend spielt die Musik im Medientheater. Der Eintritt ist frei, jedoch müsst ihr eure **VCFB-Eintrittskarte** vorzeigen, um eingelassen zu werden. Es treten folgende Künstler auf:

irrlight project präsentiert: Chiptunes ohne Soundchip. Egal ob ZX Spectrum 48K, TI-82 Grafiktaschenrechner oder Sharp PC-1403 Pocket Computer – irrlight project bringt die CPUs ins Schwitzen. Zu hören gibt es melodisch-düsteren Progressive Rock und mehr in bester 1-Bit-Qualität.

Thunder.Bird und TheRyk: StereoINsid goes Disco.

Vorträge im Medientheater

Samstag, 4. Oktober	
11:00-10:30	Keynote: Vintage Computing – Konzept einer Ausstellung (Prof. Dr. Wolfgang Ernst, Dr. Stefan Höltgen)
11:30-13:00	Demake eines Computerspiels (Thomas Schulz)
13:00-14:00	Mittagspause
14:00-15:30	Über die Besonderheiten beim Sammeln historischer Großrechner – Eine Bildergeschichte mit Erzähler (Wolfgang Stief)
15:30-17:00	Betriebsdatenerfassung mit Robotronrechnern (Dirk Kahnert)
17:00-18:30	Maker-Board meets Chiptunes: 8-Bit-Rechner als Musikinstrumente (Dr. Frederik Holst)
18:30-19:15	Vintage Computing im Museum (Eva Kudraß)
19:15-20:00	Aufbau eines TTL-Rechners am Beispiel des HP9810 (Thomas Falk)

Sonntag, 5. Oktober	
10:00-10:45	Game Graphics – Eine Reise durch die Entwicklung der Computerspielgrafik (Jörg Gudehus)
10:45-11:30	Die Informatik-Sammlung Erlangen (ISER) – Einblicke in die historische Entwicklung der Computertechnik (Guido Nockemann)
11:30-13:00	Forth – Was ist das? (Carsten Strotmann)
13:00-14:00	Mittagspause
14:00-15:30	GIGA CAD Plus: 3D mit dem C64 (Dirk Höpfner)
15:30-17:00	Abschlussveranstaltung (Sebastian Fischer und Anke Stüber, Carsten Strotmann)

Samstag, 4. Oktober, 11:00-11:30

Prof. Dr. Wolfgang Ernst, Dr. Stefan Höltgen

Vintage Computing – Konzept einer Ausstellung (Keynote)

Die Abweichung des Titels des VCFB vom Franchise „Vintage Computer Festival“ ist Programm. Die Frage der Operativität von historischen Computern ist nämlich ganz wesentlich: Ein Computer ohne Software ist bloß Hardware; erst im Verbund werden Sie zu jenem Medium, das zugleich für die Zeit, in der es entstand, aber auch für eine radikale Gegenwart, in der es operiert, steht. Die Gastgeber stellen die Arbeit am Institut mit operativen Medien vor und fokussieren dabei die Begriffe „Retro“ und „Computing“ als medienwissenschaftliche Forschungskonzepte.

Samstag, 4. Oktober, 11:30-13:00
Thomas Schulz

Demake eines Computerspiels

Bericht über die Umsetzung eines 20 Jahre alten Amiga 16-Bit-Spiels auf einen 30 Jahre alten 8-Bit-Atari-Computer.

Samstag, 4. Oktober, 14:00-15:30
Wolfgang Stief

Über die Besonderheiten beim Sammeln historischer Großrechner – Eine Bildergeschichte mit Erzähler

Anhand einiger ausgewählter Erfahrungen und Abenteuer der Großrechnersammlung Cray-Cyber.org zeige ich die Herausforderungen und Besonderheiten, die einem widerfahren, wenn man historische Rechner so groß wie Wohnzimmer-schrankwände sammeln und betreiben will. Der Vortrag gibt außerdem einen kurzen Überblick der Sammlung, erläutert den aktuellen Status der Museumspläne und gibt einen kurzen Ausblick in die nicht so ferne Zukunft.

Samstag, 4. Oktober, 15:30-17:00
Dirk Kahnert

Betriebsdatenerfassung mit Robotronrechnern

Vorgestellt wird ein Rechnersystem aus dem VEB Robotron Elektronik Zella-Mehlis, welches zur Erfassung von Betriebsdaten verwendet wurde. Es besteht aus einem 8-Bit-Arbeitsplatzrechner als Kopfstation (robotron K8915), sowie den daran angeschlossenen Betriebsdatenterminals (robotron K8901 und K8902). Diese sind mit Zeilendisplay, Folienflachtastatur und Loch- bzw. Magnetkartenleser ausgestattet. Gliederung des Vortrags: Einsatzzweck des Systems, Aufbau und Architektur, Konfiguration und Bedienung, Softwareentwicklung für die Terminalrechner.

Samstag, 4. Oktober, 17:00-18:30
Dr. Frederik Holst

Maker-Board meets Chiptunes: 8-Bit-Rechner als Musikinstrumente

Maker-Boards wie die Arduino-Plattform ermöglichen einen einfachen Zugang zu hardwarenaher Programmierung. Gleichzeitig bieten die größtenteils identischen Designs der Joystick-Schnittstellen an 8-Bit-Rechnern einen einfach zu programmierenden Dateneingang. Beides zu verbinden ist Ziel meines Projektes „MidiJoy“, bei dem ein Maker-Board auf ATMEGA-Basis über die Joystick-Ports mit einem Atari XL oder C64 verbunden ist und diese Rechner dann per MIDI-Steuerung quasi als Live-Musikinstrumente verwendet werden können. Dabei verbindet sich sowohl der Komfort von Sequencer-Software wie Ableton Live mit der Authentizität von echter Hardware gegenüber eines lediglich emulierten Soundchips. Bei entsprechend vorhandener Hardware wird es eine Live-Demonstration auf einem Atari 800 XL sowie einem C64 geben.

Samstag, 4. Oktober, 18:30-19:15
Eva Kudraß (Deutsches Technikmuseum)
Vintage Computing im Museum

Historische Hard- und Software kann den Besuchern in den meisten Computermuseen nur eingeschränkt zugänglich gemacht werden. Wie kann Computertechnik und Computergeschichte trotzdem möglichst facettenreich ausgestellt werden? Anhand von Beispielen aus dem Deutschen Technikmuseum werden unterschiedliche Wege des Umgangs mit „Vintage Computing“ in Ausstellungen aufgezeigt.

Samstag, 4. Oktober, 19:15-20:00
Thomas Falk

Aufbau eines TTL-Rechners am Beispiel des HP9810

In diesem Vortrag wird der Aufbau eines HP9810 als Vertreter von wissenschaftlichen Rechnern der 70er-Jahre vorgestellt. Neben einer Vorstellung der Hard- und Software dieses Gerätes wird auch auf das Vorgehen bei Reparaturen eingegangen.

Sonntag, 5. Oktober, 10:00-10:45
Jörg Gudehus

Game Graphics – Eine Reise durch die Entwicklung der Computerspielgrafik

Computerspiele sind ein direktes plakatives Abbild der Leistungsfähigkeit der jeweiligen Rechnergeneration. Nichts fordert einen Computer so sehr wie die Grafikerzeugung der Spiele. Ich zeige die Entwicklung der Spielegrafik vom einzelnen Pixel bis zum Millionen-Polygon-Monster. Geschichten und Videos von Spielen begleiten uns durch die Zeit von 1956 bis heute. Im Technikteil wird erörtert, wie Programmierer mit diversen Tricks die faszinierenden Bilder von heute erschaffen.

Sonntag, 5. Oktober, 10:45-11:30
Guido Nockemann

Die Informatik-Sammlung Erlangen (ISER) – Einblicke in die historische Entwicklung der Computertechnik

Im Vortrag wird die ISER vorgestellt und folgende Themen angesprochen: Was ist die ISER? Wofür brauchen wir eine Informatik-Sammlung? Zweck und Ziel der ISER. Eine Auswahl an Objekten. Unsere Räumlichkeiten. Aktuelle Arbeiten an der ISER. Zukünftiges. Möglichkeit zu Führungen.

Sonntag, 5. Oktober, 11:30-13:00
Carsten Strotmann

Forth – Was ist das?

Dieser Vortrag ist eine Kurzeinführung in die faszinierende Programmiersprache Forth. Forth ist weit verbreitet, doch oft unsichtbar. Von Getränkeautomaten, Formel-1-Rennwagen, Server- und „One-Laptop-per-Child“-Firmware bis zu Überwachungssoftware in Mobiltelefonen – Forth wird vielerorts eingesetzt. Dieser Vortrag beantwortet die Fragen: Was ist so besonders an Forth? Warum veraltet Forth nie? Wie bekommt man eine Pro-

grammierumgebung in 4KByte Speicher?

Sonntag, 5. Oktober, 14:00-15:30

Dirk Höpfner

GIGA CAD Plus: 3D mit dem C64

Vorstellung der Geschichte von GIGA CAD, GIGA CAD Plus. Wer sind die Personen hinter GIGA CAD? Kurze Einführung in das Benutzer-Interface. Vorführung auf einem Emulator (2D- und 3D-Modellierung). Ausgabeformate (Grafik, Animation). Vorführen von fertigen Beispielen. FAQ.

Sonntag, 5. Oktober, 15:30-17:00

Sebastian Fischer und Anke Stüber (Hackerspace AFRA), Carsten Strotmann

Abschlussveranstaltung

Verlosung eines Preises unter den Teilnehmern des Benchmark-Wettbewerbs. Verleihung des Besucherpreises für die beliebtesten Ausstellungen, Verlosung eines Preises unter den Teilnehmern der Abstimmung.

Workshops im Signallabor

Samstag, 4. Oktober	
11:00-13:00	Vintage Coding Contest (Alexander Lenz)
13:00-14:00	Mittagspause
14:00-17:00	Vintage Coding Contest – Fortsetzung (Alexander Lenz)
17:00-20:00	Vintage-Rechner online bringen (Lukas Hartmann)

Sonntag, 5. Oktober	
10:00-13:00	Einführung in die Assemblerprogrammierung für Atari 8-Bit-Computer (Thomas Schulz)
13:00-14:00	Mittagspause
14:00-17:00	Programmierung eines einfachen Spiels in Assembler für Atari 8-Bit-Computer (Thomas Schulz)

Samstag, 4. Oktober, 11:00-17:00

Alexander Lenz

Vintage Coding Contest

Das Ziel: Auf emulierten Homecomputer-Plattformen der 16-Bit-Ära (Amiga 500, Atari ST) soll mit den damals üblichen Mitteln innerhalb von vier Stunden ein kleines Spiel, eine Demo oder eine einfache Applikation programmiert werden. Bis zu 12 Personen können teilnehmen. Jeder Teilnehmer oder jedes Team aus bis zu zwei Teilnehmern arbeitet dazu an einem Laptop, der von uns gestellt wird, und verwendet einen Emulator, um im damals erfolgreichsten Basic-Dialekt, GFA-Basic, für die Zielplattform Atari ST oder Amiga zu entwickeln. Wer möchte, kann auch Pascal oder C verwenden oder es sogar in Maschinensprache versuchen. Zum Programmieren habt ihr zwei Blöcke à zwei Stunden, es ist

dazwischen eine Pause vorgesehen. Ab 16:00 Uhr sollen die Ergebnisse präsentiert werden, nach Möglichkeit auf der jeweiligen Originalhardware, die vor Ort vorhanden ist. Im Anschluss daran wird, so noch Zeit bleibt, in einer kleinen Abstimmung der Sieger gekürt, sowie der Zweit-, Dritt-, usw. -beste.

Samstag, 4. Oktober, 17:00-20:00

Lukas Hartmann

Vintage-Rechner online bringen

Im Workshop werden wir mit unterschiedlichen Möglichkeiten experimentieren, wie man per Homecomputer am heutigen Internet teilnehmen und z.B. chatten oder im Web surfen kann. Als Beispielgeräte werde ich ein paar Commodore-Klassiker mitbringen, wie den C64, den SX-64 und den C128. In dem Zusammenhang werden wir natürlich auch über Interface- und Protokoll-Grundlagen wie RS232, Ethernet und TCP/IP sprechen. Auch werde ich kurz vorstellen, was für zeitgenössische Kommunikations-Software und Hardware z.B. für Commodore-Rechner existiert. Die Teilnehmer sind dazu eingeladen, ihre eigenen Vintage-Rechner mitzubringen (mit Display!) und bestenfalls sogar über eigene Erfahrungen mit dem Thema Homecomputer im Internet zu berichten, z.B. gerne auch aus dem Atari- oder Amiga-Bereich. Ich werde ein paar RS232-TTL-USB-Adapter und Mikrocontroller zur Verfügung stellen, mit denen die Teilnehmer eigene Verbindungsversuche unternehmen können.

Sonntag, 5. Oktober, 10:00-17:00

Thomas Schulz

Programmierung eines einfachen Spiels in Assembler für Atari 8-Bit-Computer

Einführung in die Programmierung eines einfachen Atari 8-Bit-Spieles in 6502-Assembler mit Eclipse IDE mit WUSDN-Cross-Assembler. Bildschirmaufbau, Joysticksteuerung, Player/Missile („Sprites“), Font-Definition. Allgemeine Kenntnisse irgendeiner Programmiersprache wären wünschenswert, sind aber nicht Bedingung zur Teilnahme. 6502-Assembler kann zuvor im Workshop „Einführung in die Assemblerprogrammierung für Atari 8-Bit-Computer“ erlernt werden. Bitte bringt einen Windows-Computer mit. Die Software wird vom Dozenten gestellt. Falls ihr keinen eigenen Computer dabei habt, stehen auch ein paar Computer im Signallabor zur Verfügung. In dem Fall könnt ihr gerne einen USB-Stick mitbringen, um die Entwicklungsumgebung und die Ergebnisse des Workshops nach Hause mitzunehmen. Es wird kein Atari-Computer benötigt, aber der Dozent stellt einen, um die Ergebnisse auf echter Hardware vorzuführen. Wer mag, darf sein Programm auf einer echten 5.25“-Atari-Diskette mitnehmen.

Danksagung

Ein großes „Danke!“ geht an den Chaos Computer Club für die finanzielle Unterstützung und die Bereitstellung diverser Materialien. Weiterhin möchten wir uns beim Computer-museum der Uni Stuttgart für die Hilfe bei der Produktion der Eintrittskarten bedanken, in deren Lauf eine Gummitransportrolle ihr Leben ließ. Schließlich danken wir auch allen Helfern, ohne die das VCFB nicht möglich wäre.

Impressum

Vintage Computing Festival Berlin 2014

Veranstaltungsort:

Pergamon-Palais, Georgenstraße 47, 10117 Berlin (Mitte)

Veranstalter & Organisatoren:

Abteilung-für-Redundanz-Abteilung e.V., Herzbergstraße 55, 10365 Berlin und
Fachgebiet Medienwissenschaft, Georgenstraße 47, 10117 Berlin

Kontakt:

VCFB, c/o AFRA, Herzbergstraße 55, 10365 Berlin, www.vcfb.de, info@vcfb.de

Layout und V.i.S.d.P.:

Dr. Stefan Höltgen, Georgenstraße 47, 10117 Berlin

Druck:

Hausdruckerei der Humboldt-Universität zu Berlin



**Vintage
Computer
Festival
Europa**

15.2

Nächstes VCFe/CH:

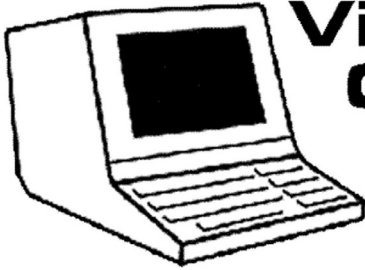
18. Oktober 2014

und

19. Oktober 2014

Ausstellung
Vorträge
Flohmarkt
Exkursion
Verlosung
Nerdquiz

18. & 19. Oktober 2014



Vintage Computer Festival Europa

16.0

Zum fünfzehnten Mal kommt das VCF am langen Wochenende vom 1. bis 3. Mai 2015 in unser schönes München.

Das VCFe ist das größte Treffen von Sammlern und Betreibern klassischer Rechner in ganz Europa. Gezeigt werden vielfältige Beispiele alter Hard- und Software, vom Homecomputer bis zum Mainframerechner. Parallel zur Ausstellung wird ein umfangreiches Vortragsprogramm angeboten.

Ziel des Vintage Computer Festivals ist es den Erhalt und die Pflege 'historischer' Computer und anderer (E)DV Gerätschaften zu fördern, das Interesse an 'überflüssiger' Hard- und Software zu wecken und vor allem den Spaß daran auszuleben.

Entstanden im kalifornischen Silicon Valley ist das VCF(e) inzwischen auch ein fixer Punkt in den europäischen Terminkalendern.

Diesjähriges Schwerpunktthema:

Der Osten ist ~~Rot~~ Bunt!

Computer hinter dem Eisernen Vorhang

Also lasst uns zurückkehren in die Guten Alten Tage, als Hacker noch keine Sicherheitsberater, Bytes noch keine Megabytes und Kleine Grüne Männchen noch Kleine Gruene Maennchen waren!

Wann: Freitag, 1. Mai, von 11.00 bis 18.30
Samstag, 2. Mai, von 10.00 bis 18.30
Sonntag, 3. Mai, von 10.30 bis 17.30

Wo: Mehrzweckhalle des ESV München OST
Baumkirchnerstrasse 57, 81673 München

MVV: S4&S6 Berg am Laim, U2 Josephsburg oder
Tram 19 Baumkirchner Straße

<http://www.VCFe.org/>

Alte Computer & mehr

Ausstellung

Vorträge

Flohmarkt

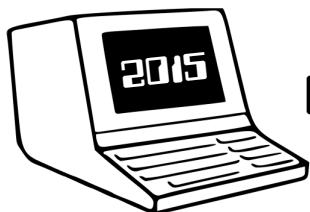
Verlosung

Nerdquiz

01./02./03. Mai 2015



Das nächste Vintage Computing Festival Berlin findet am ersten Wochenende im Oktober 2015 statt. Wir laden herzlich zur Teilnahme daran ein!



VINTAGE
COMPUTING BERLIN
FESTIVAL



vcfb.de