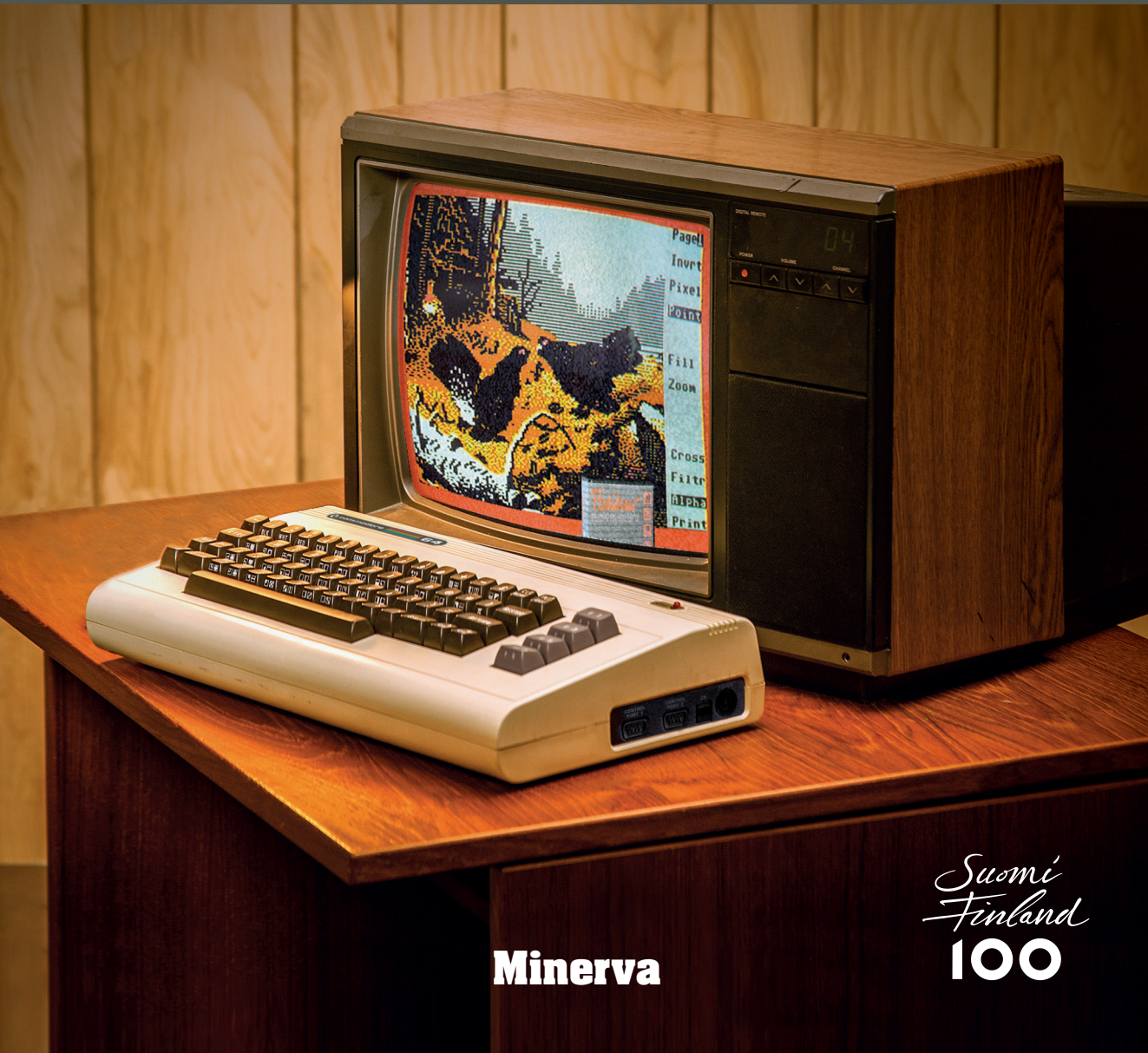
JUHO KUORIKOSKI

Commodore 64

Tasavallan tietokone



Minerva

Suomi Finland 100

Commodore 64

JUHO KUORIKOSKI

COMMODORE 64

TASAVALLAN TIETOKONE

minerva
Minerva Kustannus Oy
Helsinki

2. painos

© Juho Kuorikoski ja Minerva Kustannus Oy, 2017

Ulkoasu: Taittopalvelu Yliveto Oy
Kannen kuva: iStock

Ulkoasu ja taitto: Taittopalvelu Yliveto Oy
ISBN 978-952-312-509-4
Painettu EU:ssa, 2017

Tyttärelleni Lyytille. Elä unelmiasi.

Edesmenneelle isälleni. Kiitos kaikesta.

Olli Raatikaiselle, Pohjanmaan kovimmalle retromiehelle.

SISÄLTÖ

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE

**** **** ****

READY 9

LOAD "*",8,1 13

RUN 17

Tietokoneita massoille, ei luokille 22

VIC-20 24

Commodore 64 30

Commodore 64 tulee Suomeen 36

Vaasan veri ei vapise 47

Leikkikalugangsterit 50

Mestari 64 kilon sarjassa 55

Kimalaisen pörinää 60

Kekkonen, Kekkonen, Kekkonen, Kekkonen… 67

Kotimikrorintamalta ei mitään uutta 73

Harrastajakulttuurin herääminen 76

Pääkallolippu paapuurissa 81

Demoskene 86

Kuusnelosen parhaat pelit 99

Elite (Firebird, 1985) 99

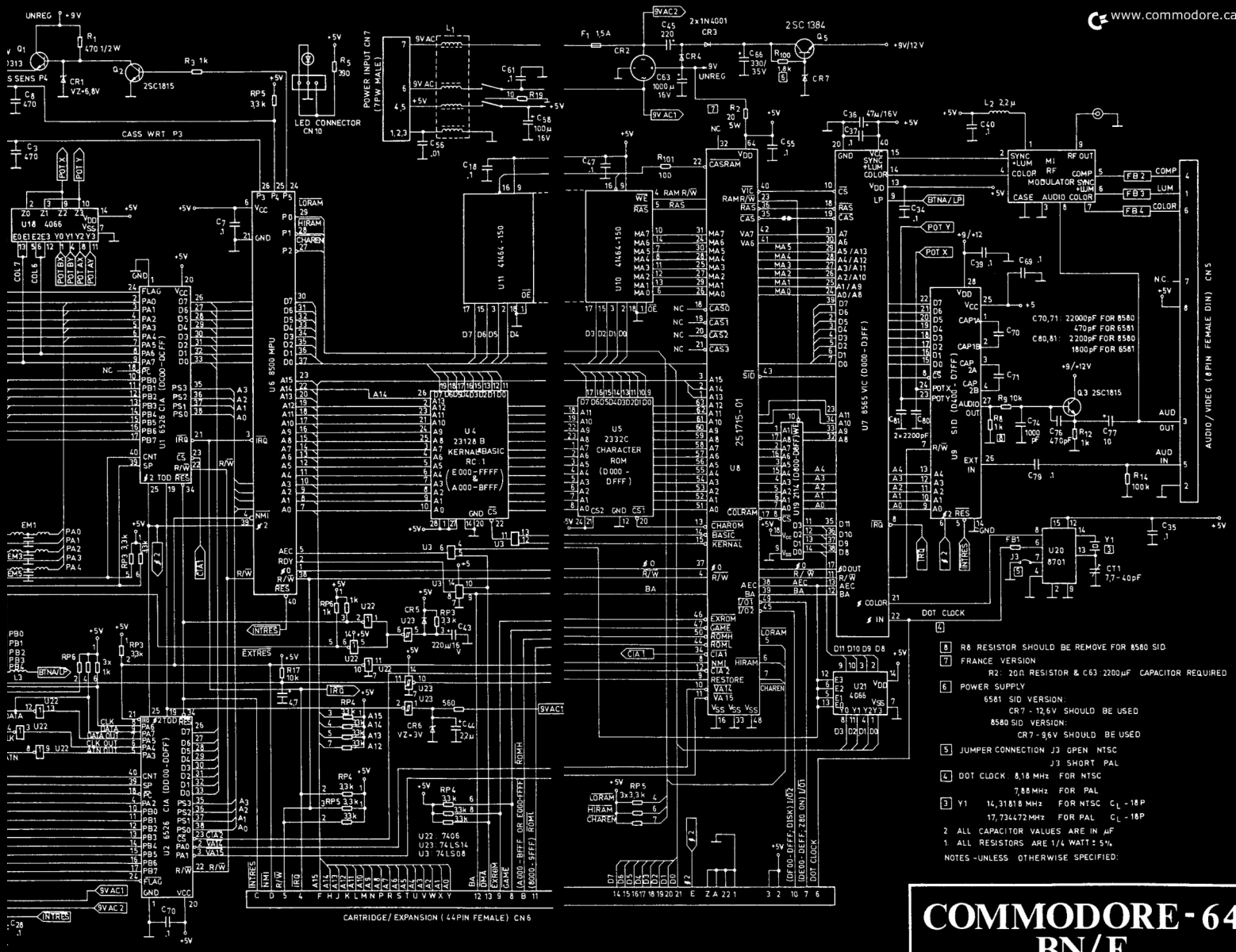
Ultima IV: Quest for Avatar (Origin Systems, 1985) 100

International Karate + (System 3/Epyx, 1987) 101

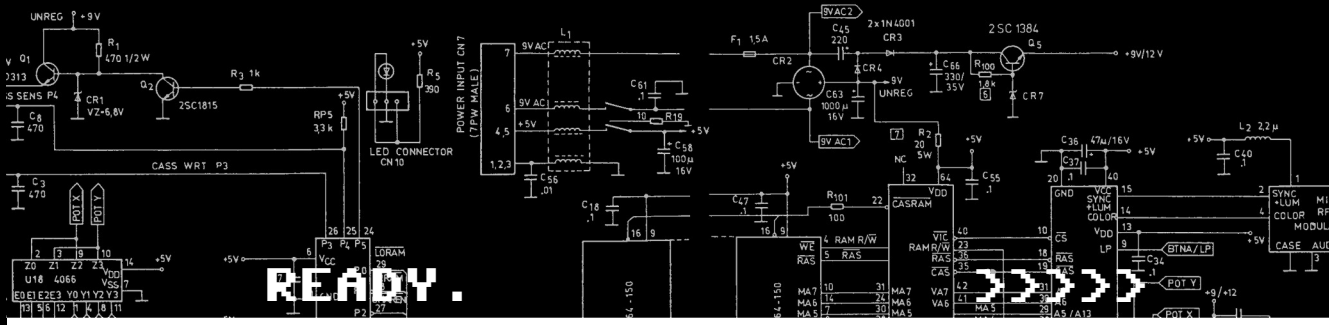
Bubble Bobble (Taito, 1987) 102

Turrican (Rainbow Arts, 1990) 103
Impossible Mission (Epyx, 1984) 104
Pirates! (MicroProse, 1987) 105
Wizball (Sensible Software/Ocean, 1987) 106
Maniac Mansion (Lucasfilm Games, 1987) 107
Last Ninja 2 (System 3/Epyx, 1988) 109
Äänipiiri pyörii 110
Sinivalkoinen pelibisnes 118
Amersoft 122
T&T Soft 125
Toptronics 128
Myytti sankarikoodareista 128
Pelialan kummisetä 145
Tietokonelehdet ja ohjelmalistaukset 149
Kotimikrokauden päätepiste 167
Ystävätär Espanjasta 172
Ei mennyt niin kuin Strömsössä 179
Hyvää yötä, kaunis prinssi 183
Elämää suurempi Kuusnelonen 193
Aika entinen ei koskaan enää palaa 206
Me emme unohda 212
Kiitokset 223
Lähteet 224
High score -lista 227

www.commodore.ca



COMMODORE - 64
BN/E



14. marraskuuta vuonna 1989. Istun keittiön pöydän ääressä, ja kaapiston alla oleva vanha putkivalaisin on värjännyt koko keittiön vihertäväksi. Kello on vähän yli kahdeksan, ulkona on säkkipimeää ja edessäni oleva puurolautanen on vasta puoliksi tyhjä. Isä tulee sisään muovipussin kanssa. Kurkistan sisään, mutta en ymmärrä mitä näen. Pussissa on harmaa laatikko ja metritolkulla mustaa johtoa.

Isä kytkee muovipussin sisällön pieneen mustavalkotelevisioon ja kääntää virtakytkimestä. Sen jälkeen mikään ei ole enää entisellään. Täytin tuolloin kuusi vuotta ja sain syntymäpäivälahjaksi Commodore 64:n, Kuusnelosen, jolle menetin välittömästi sydämeni.

Naapurin vanhemmat lapset sekä serkkuni opettivat, miten pelit ladataan ja kuinka niitä pelataan, koska omat taitoni eivät vielä tuolloin riittäneet kovin kummoisiin temppuihin. Istuin lähinnä apukuskin paikalla ihmettelemässä televisioruudulla hahmoja, jotka tottelivat joystickia vääntelevää pelaajaa. Muistan edelleen sen *Space Invaders* -kloonin, joka oli ensikosketukseni digitaalisiin peleihin. Tunne oli uskomaton, kun omat komennot siirtyivät ruudun pelitapahtumiksi. Vaikka kuolema korjasi ohjaamani tykkitornin noin minuutissa, kokemus on edelleen eräs elämäni vaikuttavimmista hetkistä. En vielä tuossa vaiheessa sitä tajunnut, mutta tuo Kuusnelonen muovasi koko aikuiselämääni hyvin moninaisin tavoin. Se on vastuussa työelämäni suunnasta sekä jokaisesta kirjoittamastani kirjasta.

Tällaisia tarinoita on koko Suomi pullollaan, hyvin monelle muullekin juuri Commodore 64 oli ensikosketus tietotekniikkaan. Legendaarinen kotimikro synnytti maahamme tietokoneharrastajien kambrikauden lajiräjähdyksen, jonka vaikutukset näkyvät tänään joka puolella yhteiskuntaamme. Monet nykyiset it-alan vaikuttajat ovat päässeet tietokoneiden makuun juuri Commodore 64:n välityksellä, ja välillisesti kone on vastuussa myös kotimaisen peliteollisuuden syntymästä. Se on ollut ehkäpä tehokkain yksittäinen

katalyytti Suomen tietotekniikkaosaamisen nousulle, sillä Kuusnelonen vihki kokonaisen sukupolven tietokoneharrastuksen saloihin ja mullisti sen ajattelumaailman. Kuusnelonen avasi bittien tulvaportit ja valmisti näyttämön nykyajan – ja myös tulevaisuuden – menestystarinoille.

Commodore-historiikkeja on tehty maailmalla sievoinen pino, mutta selkeää Suomi-näkökulmaa aiheesta ei ole tätä ennen kirjoitettu. Sivusin kirjan aihepiiriä vuonna 2014 julkaistussa *Sinivalkoisessa pelikirjassa,* mutta käsittely jäi muun pelihistorian varjoon. Satavuotiaan Suomen juhlavuonna 2017 julkaistava *Commodore 64 – Tasavallan tietokone* paikkaa tämän aukon. Nyt on korkea aika kertoa, miten Commodore 64 tuli Suomeen, kuinka se vaikutti tietoyhteiskunnan kehittymiseen ja millaisia hedelmiä laite on jättänyt nykypolvien poimittavaksi.

Tarina on suorastaan uskomaton. Suomen tietokoneistuminen alkoi Vaasasta, Pohjanmaalta, ja maahantuojan toiminta oli niin tehokasta, että lopulta Suomeen muodostui maailman kattavin Commodore 64 -laitekanta. Arvioiden mukaan Commodoren koneita on myyty meillä yli puoli miljoonaa kappaletta, ja tästä kakusta Kuusnelosen osuus on noin 200 000 kappaletta. Eli joka kymmenennellä suomalaisella on laskennallisesti ollut Commodoren kotimikro ja neljällä heistä juuri Kuusnelonen. Commodore 64 totisesti ansaitsi ”Tasavallan tietokone” -lisänimensä.

Aikaisempien kirjojeni tapaan Tasavallan tietokone on tekijähaastattelujen varaan rakentuva tietokirja, joka sukeltaa menneisyyteen ja palaa lopussa nykypäivään. Ääneen pääsevät ihmiset, jotka olivat todistamassa Commodoren Suomen-valloitusta. Kirjassa käydään läpi kattavasti myös vaasalaisen PCI-Datan historiaa, sillä maahantuojan aktiivisuus on erittäin tärkeä osa tätä tarinaa. PCI-Dataa käsittelevä osuus pohjautuu osittain Olli Raatikaisen keräämään haastatteluaineistoon. Mukana on myös Commodoren itsensä historiaa rapakon takaa. Lisäksi on sivuttava Amigaa. Kotimikroaikakauden viimeinen kolossi sekä sitä seurannut Commodoren romahdus ovat tärkeä osa myös Kuusnelosen tarinaa.

Olen pyrkinyt käymään läpi Suomen ja Commodoren yhteisen historian mahdollisimman seikkaperäisesti, mutta jotain jää aina väistämättä kertomatta. Muiden kirjojeni tavoin myös tämän tarinan tärkeintä antia ovat

kuusnelossukupolven omakohtaiset kokemukset kotimikroaikakauden kunnian päivistä. Nämä haastattelut muodostavat yhdessä tausta-aineiston kanssa varsin kattavan läpileikkauksen Tasavallan tietokoneen valtakaudesta.

Muisteluiden ohella kirjassa analysoidaan Commodoren merkitystä suomalaisen tietoyhteiskunnan kehitykselle. Kuuslankuksi, Kuusnepaksi ja Kuusneloseksi kutsuttu kotimikro ehti ennen kuolemaansa jättää pysyvän jäljen suomalaisten tietokoneharrastajien sydämiin. Monet haastattelemani henkilöt suhtautuvat koneeseen kuin vanhaan ystävään. Vaikka Kuusnelonen nukkui pois, sen perintö elää Suomessa konkreettisestikin. Tämän todistaa esimerkiksi Facebookissa toimiva, erittäin aktiivinen Commodore Finland -ryhmä, jossa on tuhansia jäseniä. Kuusneloselle tehdään yhä kaupallistakin sisältöä, ja pieni piiri opiskelee edelleen laitteen sielunelämää ja hämmästyttää ohjelmointitaidoillaan. Kun demoharrastajat kokoontuvat ja Kuusnelosen sisuskaluissa asuva ohjelmakoodi herää henkiin, ei ole väärin puhua taiteesta.

Koska olen peliharrastaja ja pelien asiantuntija, tässä kirjassa näkökulma pysyy lähellä ruudussa vipeltäviä pikseleitä. Vaikka Kuusnelosta markkinoitiinkin ensisijaisesti hyötykoneena, Suomen valloitus sujui pitkälti pelien siivittämänä. Tämä ei toki tarkoita pelkästään pelihistoriassa vellomista, vaan kirjan sivuilla avataan myös muita käyttötarkoituksia. Kaikesta huolimatta on syytä myöntää heti kättelyssä, että Kuusnelonen oli pelikone, ja peliensä avulla se valloitti Suomen. Siinä sivussa sillä tehtiin toki muutakin.

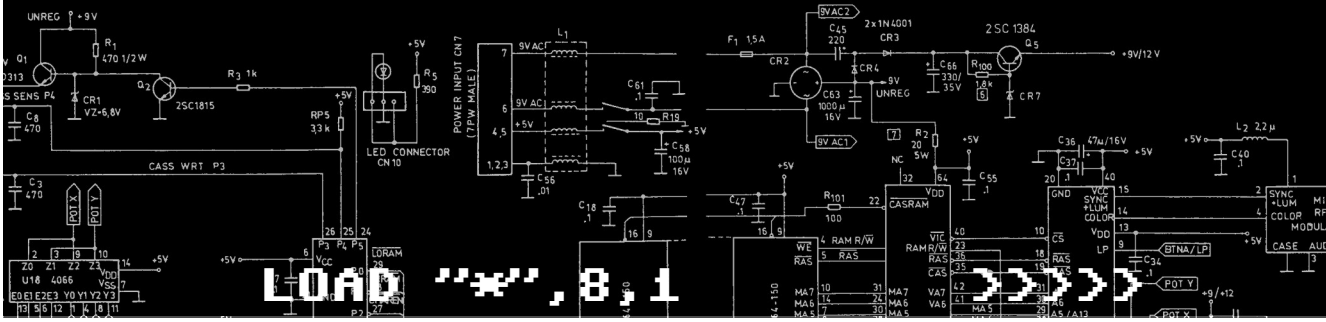
Commodoren markkinointimateriaalissa laitteen hankintaa perusteltiin hyötynäkökulmilla, minkä ansiosta kone onnistui erottautumaan esimerkiksi puhtaasti viihteen ehdoilla toimivista pelikonsoleista. Koska pääasiallinen käyttäjäryhmä olivat kuitenkin pojat ja nuoret miehet, ei liene kovin suuri yllätys, että taulukkolaskenta ja jääkaapin sisällön inventoimiseen tarkoitetut sovellukset jäivät pelien ja omien ohjelmointikokeilujen varjoon.

Kun tämä kirja julkaistaan vuonna 2017, itsenäinen Suomi täyttää sata vuotta. Commodore 64:n saapumisesta tänne Pohjolan perukoille on puolestaan kulunut 35 vuotta. Näiden kansien väliin on koottu samalla tärkeä osa kotimaamme historiaa. Tämä tarina kertoo Kuusnelosen ja Commodoren rakettimaisesta noususta, isosta romahduksesta ja siitä, mitä tästä kaikesta seurasi. Tämä on tarina ilosta, leikistä ja rakkaudesta, tuon yhden tietokonemallin

käsittämättömän suuresta jalanjäljestä kotimaisessa digikulttuurissa. Commodore 64 opetti pelien ja leikkien avulla kokonaisen sukupolven ajattelemaan asioita uudella tavalla. Se toimi uuden aikakauden hautomona, modernin suomalaisen tietoyhteiskunnan kätilönä.

Kiitos, isä. Commodore 64 muutti elämäni. Ilman sitä tätä ja muitakaan kirjojani tuskin olisi olemassa. En koskaan unohda sitä marraskuista aamua vuonna 1989, jolloin Tasavallan tietokone saapui myös Kaustiselle.

Lappajärvellä 3.5.2017
Juho Kuorikoski



Joulukuussa 1982 alkoi tietokonemarkkinoittemme todellinen menestystarina: Commodore 64:n myynti aloitettiin.

Syntyi menestyksen kierre, joka saattaa häpeään kaikki ennusteet nopeasti kehittyvän alan lyhyistä tuote-elinkaarista.

Vuodesta toiseen Commodore 64 on hallinnut ylivoimaista 75 % markkinaosuutta pientietokoneissa. Konetta on ostettu jo yli 70 000 kpl. Tasavallan tietokone ei turhaan ole noussut alallaan käsitteeksi.

Yhdessä Oy PCI-Data Ab:n kanssa Kimalainen Oy on ollut alusta saakka luomassa Commodore 64:n menestystarinaa.

Tuloksena paitsi ylivoimaiset myyntiluvut, myös uusi käsite tietokonealalla.

Mainostoimisto Kimalaisen myyntiesite

Suomi oli vielä 1980-luvun tietotekniikan kehitysmaa, mutta alkoi ottaa vauhdilla kiinni muuta maailmaa. Mystiset tietokoneet raivasivat tietään tieteiskirjallisuudesta kansakunnan koteihin, ja nörttien alakulttuuri kasvatti juuriaan. Seuraavalla vuosikymmenellä Suomi ohitti muun maailman ja kiilasi pitkälti Nokian ansiosta it-maailman huipulle. Takapajulasta kasvoi edelläkävijä.

Sinivalkoisen tietotekniikan henki kiteytyy oivallisesti Commodore 64:ään, Tasavallan tietokoneeseen, joka mullisti monen aikalaisnuoren elämän ja siinä sivussa vapautti patoutuneen nörtismin hyökyaallon, joka joitakin vuosia myöhemmin vyöryi koko yhteiskunnan ylitse. Tuo piskuinen kotimikro valtasi maan jokaisen notkon ja niemen: asukaslukuun suhteutettuna Suomessa oli maailman suurin Commodore 64 -laitekanta.

Kuuslankkua myytiin kuin saippuaa, ja se jätti jalkoihinsa kaikki muut tuon aikakauden kotimikrot. Commodore 64:stä sekä muista aikalaiskoneista puhuttaessa käytetään kotimikro-termiä. Käsite kattaa edulliset, pienikokoiset tietokoneet, joita markkinoitiin ennen IBM:n standardoimien PC-tietokoneiden yleistymistä kotikäyttöön. Useissa tapauksissa kotimikro koteloitiin samaan rakenteeseen näppäimistön kanssa ja näyttöpääte oli hankittava erikseen. Monitorin virkaa ajoi pääasiassa televisio. Tallennusvälineenä toimi yleensä C-kasetti tai juppimalleissa levyke; yleensä tallennusvälineitä käsittelevä asema oli sekin hankittava erikseen.

Nykyiset tietokoneet ovat suurelta osin keskenään yhteensopivia, mutta 1980-luvulla markkinatilanne oli tyystin toinen. Markkinaosuuksista taistelleet Commodore, Sinclair, Atari, Amstrad sekä laajempi MSX-koneiden kollektiivi kaivautuivat tiukasti omiin poteroihinsa, eivätkä kotimikrojen sovellukset toimineet ristiin. Tämä teetti lisätyötä peli- ja sovellusjulkaisijoille, sillä yhdestä ohjelmistosta oli tehtailtava käännöksiä eri merkeille, jos myyntisiivuaan halusi kasvattaa.

Kirjava laitekanta aiheutti harrastajien keskuudessa kiivastakin sanaharkkaa, sillä oman laitteiston liputtaminen muiden kustannuksella kuului harrastuksen luonteeseen. Konesodiksi kutsutut kiistat alkoivat Suomessa Commodoren myötä, ja ne ovat sittemmin siirtyneet tietokoneista pelikonsoleihin. PlayStation- ja Xbox-käyttäjät kiistelevät omien laitteidensa paremmuudesta tismalleen samoin argumentein kuin edeltävätkin sukupolvet.

Kun kotimikrot nukkuivat pois, tietokonemarkkinat ajautuivat lopullisesti PC-koneiden haltuun. Samalla yksi luku tietotekniikan historiassa tuli päätökseensä. Sympaattisten kotimikrojen verinen taistelu elintilastaan päättyi IBM:n laatiman PC-standardin voittoon. Samalla markkinat valtasi tylsän harmaa konttorikoneiden armada. Tietokoneiden maailmasta tuli hetkessä paljon tylsempi paikka.

Vaikka kotimikrojen kongi kumahti viimeisen kerran Commodoren ja Atarin kaatuessa rojahtaen maahan, muistot kotimikroaikakaudesta eivät katoa minnekään. Ne haalistuvat, patinoituvat ja muuttuvat legendoiksi. Tuskinpa yksikään toinen tietotekniikan tuotemerkki tulee Suomessa saamaan osakseen yhtä paljon huomiota ja huolenpitoa kuin Commodore.

2010-luvun Suomessa tietotekniikka näkyy joka puolella yhteiskuntaa. Pankki- ja vakuutusasiat hoidetaan verkossa, iso osa liikkuvasta kuvastakin on jo siirtynyt televisiosta älypuhelimen, täppärin ja tietokoneen ruudulle. Pelikonsoli löytyy monesta taloudesta, ja ylioppilaskirjoituksetkin sähköistyvät vauhdilla. Kymmensormijärjestelmä on korvannut kaunokirjoituksen.

Tietoyhteiskunnan kehitys on ollut vauhdikasta Suomessa. Monet asettavat sankarinviittaa Nokian harteille, mutta bitit valtasivat Suomen jo paljon aikaisemmin. Nokiankin nousun taustalla on palanen kotimikrohistoriaa, sillä edellisen nousukauden alkutahdit soiteltiin jo 1980-luvulla, kun kotimikrot vyöryivät kansakunnan peräkammareihin. Suomalaisen tietotekniikan historia ulottuu kuitenkin paljon pidemmälle, aina sotien jälkeiseen aikaan. Tutkija Petri Saarikosken mukaan tietotekniikan kehitys on osa Suomen teollistumisen historiaa. Vaikka Suomen tietoteknistyminen kesti pidempään kuin esimerkiksi muissa Pohjoismaissa, muutokset olivat tapahtuessaan rajuja. Verrattain verkkainen tahti esimerkiksi reikäkorttikoneiden käyttöönotossa selittyy osin sotavuosilla, jotka hidastivat teollistumista. ”Suomi oli 1940-luvulla köyhä ja maatalousvaltainen maa, käytännössä kehitysmaa. Teollistuminen eteni nopein sykäyksin sotien jälkeen. Raskas teollisuus lähti nopeasti mukaan, ja 1970-luvulla Suomessa oli jo elektroniikkateollisuuttakin.”

Öljykriisin jälkeen valtiovalta panosti elektroniikkateollisuuteen ja it-osaamisen kehittämiseen. 1980-luvulla Suomeen saapui voimakas nousukausi. Ihmiset innostuivat kuluttamaan. ”Tuolloin Suomessa oli jo merkittävää elektroniikkateollisuutta, ja koulutus tuki teollisuuden kehittymistä. Samaan aikaan työelämä automatisoitui ja tekniikkaa alkoi tihkua sen vuoksi myös kotitalouksiin.”

Kun hyvinvointi lisääntyi ja kotitalouksilla oli enemmän rahaa käytettävänään, alettiin Suomessa puhua tietoyhteiskunnasta. ”Sen seurauksena tietokoneista tuli muotia, mikä osaltaan auttoi kotitietokonebuumin syntymistä.”

Tietoyhteiskunta-käsitteestä on puhuttu 1980-luvulta alkaen. Sillä tarkoitetaan yhteiskuntaa, jossa vaikuttaminen perustuu pääasiassa tietoon. 1990-luvulla tietoyhteiskunnasta tuli muotitermi, jonka varjolla spekuloitiin uuden teknologian mukanaan tuomia mahdollisuuksia. Teknologinen kehitys on oleellinen osa tietoyhteiskunnan käsitettä, mutta yksiselitteisen selkeää määritelmää sille ei ole. Tässä kirjassa tietoyhteiskuntaa tarkastellaan tietotekniikan kehityksen ja yhteiskunnan tietokoneistumisen näkökulmasta.

Vielä vuosikymmentä aiemmin tietokoneet oli mielletty laboratorio-oloissa säilötyiksi ihmelaitteiksi, joita saattoivat käyttää vain valkotakkiset asiantuntijat. Tilanne muuttui, kun tietokoneita alettiin myydä ensin rakennussarjoina harrastelijoille ja hieman myöhemmin valmiiksi koottuina paketteina, jotka kytkettiin vaikkapa televisioon. Tietokoneharrastus pysytteli omana alakulttuurinaan, mutta alkoi hiljalleen levitä ympäri maailmaa, ja ajan myötä harrastaminen arkipäiväistyi.

Kotikäyttöön tarkoitetut tietokoneet saapuivat myös Suomeen. Maaperä oli otollinen, sillä vikkelä elektroniikkateollisuuden kehittyminen oli kylvänyt siemenen, josta hieman myöhemmin tulisi versomaan jotain suurta.

Yhdysvalloissa Apple poimi valtikan, Isossa-Britanniassa Sinclair ja Ranskassa Amstrad. Suomessa salkoon nostettiin lippu, johon oli kirjailtu Commodoren tunnuksena toiminut C=.

Suomen ja Commodoren yhteinen matka on tarina sinnikkyydestä, hyvästä onnesta ja oikeasta ajoituksesta. Siinä on paljon samaa kuin itse Commodoressakin.

Tasavallan tietokone

Commodore 64 – Tasavallan tietokone on kattava historiikki legendaarisen kotimikron Suomen-valloituksesta.

Vuonna 1982 Yhdysvalloissa toimiva Commodore julkaisi kotimikron nimeltä Commodore 64, josta tuli nopeasti oman aikakautensa ikoni.

Suomessa ”Kuusnelosta” alettiin kutsua Tasavallan tietokoneeksi, sillä konetta myytiin asukaslukuun suhteutettuna täällä enemmän kuin missään muualla maailmassa. Tämä piskuinen kotimikro on jättänyt jälkensä kaikkiin 80-luvun tietokoneharrastajiin ja luonut omalta osaltaan pohjan suomalaiselle it- ja peliosaamiselle. Koneella on yhä edelleen oma harrastajakuntansa.

Commodore 64 – Tasavallan tietokone -kirja on osa Suomi 100 -kampanjan juhlavuoden ohjelmistoa.

Juho Kuorikoski on lappajärveläinen *Järviseudun Sanomien* päätoimittaja ja *Pelit*-lehden pitkäaikainen avustaja. Hän on julkaissut aiemmin suomalaisen pelialan historiikin *Sinivalkoinen pelikirja* sekä teokset *Suuret seikkailupelit* ja *X-COM-tietokonepelien klassikot.*

ISBN 978-952-312-509-4

61.4

9 789523 125094

Kansi Taittopalvelu Yliveto Oy
www.minervakustannus.fi

minerva