

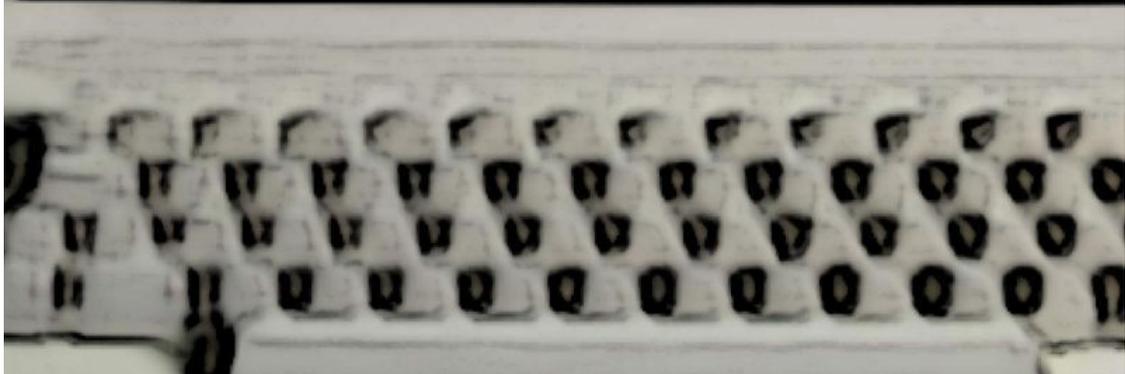
Miron Schmidt

10 GOTO 20



Leseprobe

35 Jahre Computerspiele von innen



Miron Schmidt

10 GOTO 20

35 Jahre Computerspiele von innen

Leseprobe

© 2022 Miron Schmidt. Alle Rechte vorbehalten.
Umschlaggestaltung: © 2022 Nadine Vollstädt.

Die verwendete Schriftart Averia Sans von Dan Sayers ist unter der [Open Font License](#) lizenziert.

Verlag:

Miron Schmidt
Boddinstr. 17a, 12053 Berlin
E-Mail: vintrospektiv@gmail.com
WWW: <https://www.vintrospektiv.de/>

Diese Leseprobe enthält Auszüge aus zwei der insgesamt zehn Kapitel des Buchs, das einen Gesamtumfang von 130 Seiten (Druckversion) hat.

Das vollständige Buch ist unter der ISBN 978-3-754963-42-5 als eBook im ePub-Format für 5,99 € in allen gängigen Online-Shops erhältlich und kann unter der ISBN 978-3-754963-43-2 als Druckversion für 11,99 € im Buchhandel bestellt werden.

Anfänge

Da mein Vater zu einer Zeit, als Computer noch etwas Undurchsichtiges, vielleicht Bedrohliches, sicherlich Hypermodernes waren, als Programmierer arbeitete, kam auch ich schon früh, nämlich in den späten Siebzigerjahren, in Berührung mit ihnen. Zuerst durfte ich ihn an seinem Arbeitsplatz im Großrechenzentrum Berlin – das später in der Freien Universität Berlin aufging – besuchen, wo er für mich ein großes Spiel über mehrere Computer, mehrere Drucker und mehrere Räume vorbereitet hatte. Dann konnte ich mich auch an den Computern versuchen, die er zu Beginn der »Homecomputer«-Welle kaufte: zuerst um 1980 an einem PC-1211 von Sharp mit 1,5 KB Speicher und einer einfarbigen Zeilenmatrix, dann 1981 einem Commodore VC-20 (dem deutschen Modell des VIC-20, dessen ursprünglich für »Video Computer« stehendes »VC« in den Werbekampagnen als »Volkscomputer« ausgedeutet wurde), 1983 dessen Nachfolger C64, von dem noch ausführlich die Rede sein wird, und schließlich Ende 1983 einem Apple II, genauer gesagt einer gebraucht gekauften Selbstbauvariante. Als er Ende 1985 auf den sich langsam als Standard etablierenden PC umstieg, auf dem zu dieser Zeit an Spiele noch nicht zu denken war, bekam ich dann im Alter von 14 Jahren einen eigenen C64.

Bezüglich der Begriffe muss man zwischen zwei Gruppen der frühen Computerinteressierten unterscheiden: den EDV-Begeisterten, also mit der Elektronischen Datenverarbeitung befassten Personen, und den Computerfreaks, die vor allem die technischen Möglichkeiten ausreizen wollten. Während in der EDV-Szene von Heimcomputern die Rede war, auf denen von Disketten Software (immer mit weichem S und deutscher Ware) eingelesen wurde, herrschten bei den Freaks die englischen Begriffe vor oder wurden einfach ganz weggelassen: Anstelle von »16 Kilobyte Speicher« hatte der Computer »16 Kah« und die Spiele oder Demos wurden von Floppys geladen. Beide Gruppen pflegten untereinander Kontakt – es gab noch bei Weitem zu wenige Gleichgesinnte, um wählerisch sein zu können –, schüttelten aber übereinander vergleichsweise offen und heftig den Kopf.

Unabhängig von der Ausrichtung des Interesses war die Welt der Computerliebhaberei eine vollkommen männlich dominierte, zumal die Vorstellung, dass auch Frauen Interesse an Technik und Technologie aufbringen könnten, erst in den Siebzigern (noch sehr zaghaft) aufkam und Mädchen dementsprechend an diese Themen oft gar nicht erst herangeführt wurden. Wenn in den folgenden Ausführungen das Maskulinum vorherrscht, ist das nicht generisch aufzufassen, sondern tatsächlich als Widerspiegelung eines ausschließlich männlichen Umfelds. Das gilt besonders für die Computerfreaks, unter denen ich bis in die Neunziger kein einziges weibliches Exemplar kennenlernte – selbst in meinem Freundeskreis, der durchaus auch Mädchen enthielt, zog sich eine saubere Grenze im Interesse an Computern durch die Geschlechter.

In den ersten Homecomputertagen war an Material kaum heranzukommen; es gab selbst in Berlin noch keine spezialisierten Computergeschäfte oder -abteilungen, in denen man Hardware, Magazine oder auch nur Software kaufen konnte. Stattdessen knüpfte man in den Heimelektronikabteilungen der Kaufhäuser Kontakte, durchsuchte Kleinanzeigen oder fand andere Computer bei Bekannten von Bekannten. Software zu kopieren, war oft keine Frage

der Moral oder der Überzeugung, sondern einfach der Möglichkeiten, und zumindest in unserem Haus gab es ebenso viele legale Kassetten mit Spielen oder Datenbankanwendungen wie illegal kopierte.

An Computermodellen gab es allerdings sehr viel mehr Auswahl als heute: Während man sich derzeit im Wesentlichen (bei grundsätzlich gleicher Hardware) zwischen Windows, macOS und Linux entscheiden muss, gab es in den Achtzigern neben den beiden Hauptkonkurrenten Atari (mit dem 400/800, dem XL und dem XE) und Commodore (mit dem VC-20, dem C64, dem C16 bzw. Plus/4 und dem C-128) noch Sinclair (mit dem ZX-80/81, dem Spectrum und dem QL), Schneider bzw. im Ausland Amstrad (mit dem CPC) und Apple (mit der Apple II-Reihe und ab 1984 dem Macintosh) sowie Dutzende von hierzulande kaum bekannten Systemen wie Atom, BBC Micro, Dragon, Genie, Laser, MSX, Oric, TI-99, TRS-80 sowie die »PC-Kompatiblen«, die Rohrkrepierrmodelle von Casio, Epson, HP, NEC, Panasonic, Sega und anderen und die Computer der KC-Reihe aus der DDR, die als Eigenentwicklungen gepriesen wurden, aber in Wirklichkeit leicht abgewandelte (und sogar teilweise kompatible) Nachbauten von West-Entwicklungen waren. Der C64 setzte sich nach seinem Erscheinen 1982 schnell durch, nicht weil er besonders ausgereift war (die Atari XL-Serie war in praktisch jeder Hinsicht überlegen), sondern aufgrund einer aggressiven Marketingkampagne, die im Endeffekt auch zu einer Konzentration der Spieleentwicklung auf den C64 führte. Tatsächlich gab es von Anfang an ein Konkurrenzdenken »aus Prinzip« zwischen Commodore- und Atari-Fans, das sich bis in die Amiga-/Atari ST-Zeit gegen Ende der Achtziger zog: Wer einen C64 besessen hatte, wechselte zum Amiga, und alle anderen kauften einen ST.

In der DDR war das Aufschließen zur Westtechnik eine wichtige Vorgabe; es musste bewiesen werden, dass die sozialistische Elektronikentwicklung der kapitalistischen in nichts nachstand. Im Bereich der Halbleitertechnologie gab es tatsächlich ein frühes Wettrennen zwischen West und Ost, doch bei den Computern war die DDR hoffnungslos abgeschlagen und entwickelte immer mit einem klaren West-Vorbild; erst Ende 1984 wurden die ersten »Kleincomputer« KC 85/1 vom Elektronik-Kombinat Robotron und KC 85/2 vom Kombinat Mikroelektronik Erfurt vorgestellt, die miteinander trotz der Namensgleichheit wenig zu tun hatten und ihren Namen nach dem Jahr erhielten, in dem sie herauskommen sollten. Das Namenswirrwarr setzte sich mit dem KC 87 als Nachfolger des KC 85/1 und dem KC 85/3 bis /4 als Nachfolger des KC 85/2 fort. Grundsätzlich basierten alle Kleincomputer auf dem volkseigenen Mikroprozessor U880, einem nicht lizenzierten Nachbau des vor allem in den Computern von Sinclair und Amstrad/Schneider eingesetzten US-Prozessors Z80. Während KC 85/1 und KC 85/2 noch keine Grafikfähigkeiten hatten und am ehesten mit dem ZX-80/81 von Sinclair vergleichbar waren, konnten die späteren Modelle auch Farbgrafik ausgeben. Robotron galt auch im Westen als mächtiges Elektronik-Konglomerat und trat entsprechend selbstbewusst auf: Viele Robotron-Produkte fanden ihren Weg nach Westdeutschland, wenn schon nicht die Computer, so doch wenigstens die ob ihrer Robustheit beliebten Präsident-Drucker.

Da sich anfangs noch so wenige Menschen mit der neuen Technologie beschäftigten, reichte die Tatsache, dass man sich für einen Computer interessierte, schon für gemeinsame Aktivitäten aus: In den Kleinanzeigen suchten zunehmend »Computerclubs« nach Mitgliedern oder waren oft so klein, dass es selbst an der Grundausstattung fehlte (»Computerclub sucht

noch einen Drucker«). Dies trug zum Bild des verschrobene Einzelgängers bei, der soziale Kontakte scheute und sich nur unter seinesgleichen traute – dabei gab es vor allem in ländlichen Gebieten kaum andere Möglichkeiten, seine Interessen zu teilen, denn der nächste Computer konnte sich kilometerweit entfernt befinden. Dementsprechend blieben die Computerclubs noch bis in die frühen Neunziger erhalten, bevor es andere Methoden gab, sich auszutauschen. Dass es dabei nicht nur darum ging, anderen Menschen aus dem Weg zu gehen, zeigte sich zum Beispiel an der Villa Kreuzberg, einem Jugendzentrum, das es schon in den Siebzigern gegeben hatte und dem nun neue Möglichkeiten offenstanden, den Jugendlichen eine Freizeitgestaltung anzubieten. Mein früherer Schulkamerad Oliver, der mit seiner alkoholkranken Mutter in und über einer Kneipe groß geworden war, fand dort nach einer Kindheit, die von Kleindelikten und einem großspurigen und latent gewalttätigen Auftreten geprägt gewesen war, ein neues Zuhause, in dem er lernte, Verantwortung zu übernehmen, seine Kreativität zu entfalten und seine Zeit mit Spielen und Basteleien zu füllen. Als ich ihn als Achtklässler erstmals seit der Grundschule wiedertraf, fand ich einen vollkommen veränderten Menschen vor, der den Jüngeren das Programmieren beibrachte und bei der Leitung des Jugendzentrums großes Vertrauen genoss. Auf seinem Schneider CPC entwickelte er Programme für die Villa und er hatte sich sorgfältig eine kleine Spielesammlung zusammengespart, die er mir bei unserem ersten Wiedersehen stolz zeigte.

Mich begeisterte an den Computern vor allem ihre Vielfältigkeit: Schon Ende der Siebziger hatten wir mit dem Interton VC-4000 ein Videospiele im Haus, das auch allen großen Spaß machte, aber die Selbstentfaltung beschränkte sich auf das Austauschen von Spielmodulen. Bei den Computern waren hingegen keine Grenzen gesetzt: Der PC-1211 konnte noch nicht viel, aber es gab bereits einige kurze Programme, die einfache Aufgaben lösen konnten, und auch z. B. eine Variante des bekannten *Lander*-Spiels, die in Runden auf dem separat erhältlichen Kassenrollendrucker gespielt wurde. Nachdem ich dann auf dem VC-20 das Programmieren in BASIC gelernt hatte, fand ich in Büchern und Magazinen sogenannte Listings zum Abtippen – bei den 3,5 KB Speicher des VC-20 eine überschaubare Arbeit mit trotzdem überraschend großem Frustrationspotenzial. Nicht nur, dass das Abtippen enorme Konzentration erforderte und viel länger als erwartet dauerte – eine oder zwei Stunden für eine Magazinseite –, es war auch eine einzigartige Tortur, nach den unvermeidlichen Tippfehlern zu suchen oder gar auf Fehler in den Listings selbst zu stoßen. Der Vater meines besten Freundes aus der Nachbarwohnung versicherte mir glaubhaft, er habe seinen Sohn einmal nur knapp davon abhalten können, seinen Computer aus dem Fenster zu werfen, nachdem er nach zwei Tagen des Abtippens abgestürzt war, und die Listings in unseren eigenen Zeitschriften und Büchern waren mit Bleistiftnotizen und Korrekturen übersät. Ein fertig abgetipptes und zum Laufen gebrachtes Listing war allerdings seine eigene Belohnung: ein neues Spiel, eine technische Demonstration oder ein Werkzeug für weitere Experimente. Bis in die Neunziger waren Listings aus den Seiten der Computermagazine nicht wegzudenken und einige waren so beliebt, dass sie in Büchern neu aufgelegt oder sogar als eigenständige Software verkauft wurden.

Auf dem Apple II begann ich mit kreativeren Übungen: Mit meinem Schulfreund Samy schrieb ich ein paar Programme in BASIC (und gründete die Firma SUPERSOFT, die nur ein nie fertig gewordenen Textverarbeitungsprogramm im Angebot hatte und bald wieder in der Versenkung verschwand) und entwarf Level für verschiedene Computerspiele: *Mr. Robot and His Robot Factory*, *Lode Runner* und sicherlich noch andere. Wir versuchten uns auch an

Textadventurespielen, kamen aber nicht weit, da mein eigener Ansatz nicht flexibel genug war und Samy von seinem so überzeugt war, dass er keine Anpassungen mehr zuließ. Außerdem machte ich erste Versuche mit Grafik und Animationen.

Aber erst mit dem eigenen C64 eröffnete sich mir die Welt der Computer auf neue Weise. Auf einer Klassenfahrt lernte ich 1986 Ramiro Vaca kennen, der in eine Parallelklasse ging, und wir wurden für ein paar Jahre zu Freunden durch dick und dünn vor allem auf der Basis unserer Computeraktivitäten. Nachdem Ramiro sich überzeugen lassen hatte, dass es für den C64 erheblich mehr Spiele und eine schillernde Crackingszene gab – die gleich in ihrem eigenen Kapitel weiter ausgeleuchtet wird –, verkaufte er seinen C16 und legte sich auch einen C64 zu. Da wir beide von den künstlerischen Möglichkeiten begeistert waren, setzten wir uns mit Grafik, mit Musik und auch mit dem Programmieren auseinander.

(Fortsetzung im vollständigen Buch)

Rainbow Arts

Ramiro und ich beschlossen irgendwann, unser Glück bei Firmen in der Spieleentwicklung zu versuchen, und schickten Bewerbungsdisketten an mehrere Unternehmen, die in Deutschland aktiv waren: zuerst mehr als Test, auch weil ich 1987 erst 16 war, aber trotz der erwartungsgemäßen Absagen (immerhin mit mehreren persönlichen Anschreiben) setzte sich bei Ramiro die Idee fest, es mit mehr Erfahrung noch einmal ernsthafter zu versuchen. 1988 sendete er im Alter von 18 Jahren neue Bewerbungen an andere Firmen, u. a. das damals in Deutschland gerade rasant auf dem Weg nach oben befindliche Rainbow Arts, wo auch Chris Hülsbeck untergekommen war. Tatsächlich wurde er nach einem Gespräch mit dem Firmenchef Marc Ullrich dort eingestellt und zog kurze Zeit später nach Düsseldorf. Ebenfalls interessiert war Magic Bytes, ein noch junges, aber auch gerade vom Erfolg verwöhntes Unternehmen, das allerdings mit dem Angebot von Rainbow Arts nicht mithalten konnte.

Ich besuchte ihn einige Monate später in seiner sehr spärlich möblierten Jungesellenwohnung, in der ich während meines Aufenthalts auf einer Decke auf dem Fußboden schlief. Der Besuch stand aber ohnehin voll und ganz im Zeichen von Rainbow Arts und wir besuchten das Büro gleich am ersten Tag. Man kann über Marc Ullrich (seinerzeit einer der jüngsten deutschen Unternehmer) sagen, was man will – wie man ein eindrucksvolles Büro unterhält, wusste er. Die Räumlichkeiten waren riesig mit zwei Hauptflursträngen: einem für die Verwaltung und einem für die kreative Arbeit. Marcs Büro lag am einen Ende, in der Mitte das Sekretariat. Jeder Mitarbeiter hatte einen eigenen Raum mit so viel Ausrüstung, wie er für seine Arbeit brauchte. Ich sage »seine«, weil wiederum außerhalb des Sekretariats keine Frauen in der Firma arbeiteten. Chefsekretärin Rachel Gauntlett machte sich bald auch einen Namen als Übersetzerin, spielte aber zu dieser Zeit noch in erster Linie die Rolle einer universellen Produktionsassistentin. In einem der Flure standen zwei Spielhallenautomaten, auf denen man unter anderem den Hit *Ninja Spirit* spielen konnte, und es gab verschiedene Freizeiteinrichtungen, die ich selbst nicht zu Gesicht bekam. Von allen gängigen Videospiele-Systemen und Computern waren Demomodelle vorhanden und im »Spieletesterzimmer« konnte man aktuelle Spiele spielen, denn natürlich wurden hier nicht nur die eigenen Spiele getestet, sondern auch die der Konkurrenz in Augenschein genommen. Bei anderen großen Spieleunternehmen der 80er-Jahre sah es mit hoher Wahrscheinlichkeit ähnlich aus.

Eine von Marcs wichtigsten Errungenschaften bezüglich der Arbeitsatmosphäre war, dass es keine festen Arbeitszeiten für die Mitarbeiter gab. Alle hatten eigene Schlüssel und wer gerne nachts arbeiten wollte, konnte das problemlos tun. Nur die Termine mussten eingehalten werden, aber auch die waren sinnvoll angelegt und erlaubten kreative Pausen. Später versuchte er das aus organisatorischen Gründen rückgängig zu machen, aber niemand wollte sich auf eine entsprechende Vertragsänderung einlassen. An diesem ersten Tag hatte ich verschiedene mir bis dahin unbekannte Mitarbeiter gesehen (u. a. Grafiker Andreas Escher, der im Büro ein kleines Lädchen in einer abgeschlossenen Truhe unterhielt, in dem man Snacks und Getränke kaufen konnte) und auch Marc kurz die Hand geschüttelt – wobei mir gleich mitgeteilt wurde, dass man sich hier duzte –, aber eine Person, deren Anwesenheit

mir wohl bekannt war, fehlte noch. Gegen 19 Uhr ging ein Raunen durch den Flur: »Er ist wach!« Alle rannten in ihre Büros und holten Notizen und Skripte. Kurz darauf öffnete sich die Tür am Ende des Flurs und der Meister trat verschlafen heraus: Chris Hülsbeck war aufgestanden und war bereit für seinen Arbeitstag! Sofort war er von der halben Mitarbeiterschaft umringt, denn er war für fast die gesamte Musik einschließlich Soundeffekten auf dem C64 und dem Amiga zuständig. Alle erinnerten ihn an Termine, drängten ihn, Zwischenergebnisse abzuliefern, oder überschütteten ihn mit Revisionen und neuen Details, während er unbeeindruckt Richtung Toilette schlurfte, um sich die Zähne zu putzen.

Das große Thema war zu dieser Zeit das gerade in den letzten Entwicklungszügen liegende *R-Type*, dessen Umsetzung für Homecomputer in den Händen von Rainbow Arts lag. Chris arbeitete an der Musik und die Spielhallenversion konnte auf dem zweiten Automaten im Flur gespielt werden. Die technische Umsetzung hatte Manfred Trenz übernommen, nachdem sein vorheriges Projekt *Katakis* (dessen Name nebenbei aus dem Düsseldorfer Telefonbuch stammte) einen Rechtsstreit mit dem *R-Type*-Herausgeber Irem nach sich gezogen hatte, in dessen Verlauf man sich auf diese Zusammenarbeit einigte. Andreas Escher war ebenfalls an *Katakis* beteiligt gewesen und übernahm nun auch die Grafik zu *R-Type* auf dem C64.

Der größte Teil dieses ersten Besuchs liegt allerdings im Nebel und er dauerte auch nur wenige Tage. Ich verstand mich mit Chris, der sich schnell mit Ramiro angefreundet hatte, ebenfalls gut und hatte darüber hinaus wenig Kontakt zu den anderen Mitarbeitern. Dunkel erinnere ich mich an Gespräche mit Andreas Escher und Manfred Trenz und dem unwahrscheinlich freundlichen, ständig zwischen den Gängen wandelnden Celâl Kandemiroğlu, der gerade angefangen hatte, für fast alle Titel von Rainbow Arts die Titelbilder zu malen. (Wer mit den Bildern von Celâl vertraut ist, wird vielleicht überrascht sein, dass er selten mehr als einen Tag für ein Titelbild brauchte, und auch wenn ich nicht dafür bürgen kann, dass er einmal eine Abenteurerfigur nach Indiana-Jones-Vorbild in zehn Sekunden entworfen haben soll, habe ich zumindest das fertige Bild gesehen, das in der Tat in einer einzigen geschwungenen Linie gezeichnet war.)

Mein nächster Besuch war in jedem Fall der interessantere: Nicht nur war er länger als der erste, sondern es hatte sich auch die ganze Mitarbeiterdynamik geändert. Das Team Trenz und Escher hatte begonnen, an *Turrican* (Arbeitstitel: *Hurrican*) zu arbeiten, der als Spielejournalist bekannte Boris Schneider, gemeinsam mit Heinrich Lenhardt Star der *Happy Computer* und später der *Power Play*, war dazugekommen, da Rainbow Arts unter seiner Leitung die deutschen Versionen der Lucas Arts-Spiele (damals noch Lucasfilm Games) produzierte, und Julian Eggebrecht war als Projektleiter tätig, vermutlich schon in seiner Eigenschaft als Factor 5-Chef.

Ramiro und Chris hatten nun eine gemeinsame Wohnung und Chris' enger Freund Peter Thierolf war ebenfalls häufig anwesend. Da Ramiro es zeitlich nicht geschafft hatte, an seinen Projekten vorzuarbeiten, war ich ein ständiger Besucher im Büro und begann auch bald auszuhelfen. Meine erste Aufgabe, die Ramiro mir mehr oder weniger zuteilte, um mich beschäftigt zu halten, war ein Hintergrundbild für den sensationellen Flop *Sunny Shine: On the Funny Side of Life*. Nachdem dieses Bild zu Ramiros Überraschung recht gut wurde, arbeitete ich auch an den Animationen zu dem Spiel mit und konnte dadurch dafür sorgen,

dass wir wenigstens die Abende frei für andere Beschäftigungen hatten. (Zur Einordnung: Mein Bild ist der Souvenir-Shop, der von Ramiro allerdings noch mit mehr Details gefüllt wurde. Die Grafiken entstanden übrigens auf einem Amiga, auf dem in *Deluxe Paint* eine EGA-Palette angelegt worden war, um kompatibel mit der damals noch verbreiteten preisgünstigen Grafikkarte des PC zu bleiben.)

Projektleiter von *Das L&M-Spiel* (so der Arbeitstitel von *Sunny Shine*) war Boris Schneider, der sich als sehr umgänglicher und witziger Mensch herausstellte: Mindestens dreimal am Tag kam er in Ramiros Zimmer, um nach dem Stand der Dinge zu fragen und Regiehinweise zu geben, bei denen er die gewünschten Animationen der Figuren pantomimisch nachstellte. Besonders im Gedächtnis geblieben ist eine Nebenfigur, die er als »kleiner Hutzelzwerg« schauspielpreisverdächtig über den Boden krabbelnd darbot. Das Spiel selbst wurde vom Markeninhaber extrem ernst genommen und im L&M-Fanshop im Gegensatz zu anderen Werbespielen, die sich als Genre gerade herausbildeten, zu einem normalen Preis angeboten. Einige Monate später fragte ich nach einem Belegexemplar und wurde in Kenntnis gesetzt, dass selbst Rainbow Arts keine erhalten habe und sich das Spiel wohl im zweistelligen Bereich verkauft hätte.

(Fortsetzung im vollständigen Buch)