

Computer

von
Marco Seltenreich

In Zeiten, wo eine Digitaluhr noch ein absolutes Status-Symbol war, machte ich meine erste Bekanntschaft mit Unterhaltungselektronik. Es war, wie sollte es anders sein, ein elektronisches Fußballspiel. Na ja, eigentlich erforderte es - gemessen am heutigen Stand der Technik - schon ein gewisses Maß an Phantasie, um so richtige Stadionatmosphäre aufkommen zu lassen. Ein roter Punkt (der Ball) mußte über mehrere Stationen ins gegnerische Tor bugsiert werden. Eines Tages schleppte ich das Spiel nach Traiskirchen mit, wo ich die Ferien beim ersten Mann meiner Mutter und seinem Sohn Thomas verbrachte. Meine Schwester kam mit ihrem US-Freund Ben zu Besuch und wir hielten ihm klarerweise sofort das tolle Fußballspiel unter die Nase. Thomas und ich hatten damals gerade eine ziemlich exzessive Phase, in der wir so gut wie alles, was damals im Haus passierte, auf Kassette aufnahmen - und so lief auch das Band mit, als Ben gegen einen von uns zum Elektronik-Fußball antrat. Das führte zu einer Aufnahme, die wir uns in den folgenden Wochen wohl an die hundertmal unter kreischendem Gekicher anhörten. Ben geriet auf die Verlierstraße, weil er immer wieder an den Knöpfen abrutschte und stieß schließlich wütend hervor: „God, I hate this fucking buttons!“ Soviel Englisch, um uns darüber totlachen zu können, verstanden selbst wir Knirpse damals schon. Ich liebte das Ding. Kein Wunder, machte es mich doch auch zum Star in der Schule. Dort waren derartige Spielereien seinerzeit ein unerschwinglicher Luxus. Zumindest bis Donkey Kong auftauchte. Der fässerschmeißende Affe hatte einen entscheidenden Vorteil gegenüber meinem A5-formatigen, unhandlichen Fußballspiel: Das Gerät ließ sich locker in der Hemdtasche unterbringen. „Tric-O-Tronic“ lautete der Fachjargon für diese Handheld-Games, die trotz saftigem Preise (250 Schilling pro Stück) bald die ganze Schule überschwemmen und teilweise die Lehrer zur Verzweiflung brachten. Ich selbst brachte es nie zu einer Donkey Kong-Konsole. Über meine Schwester Marion kam ich jedoch in den Genuß eines anderen Tric-O-Tronic: Dabei mußte man kleinen Männlein Brücken über sechs Flüsse legen. Ich war begeistert. Und noch begeisterter war ich von der Möglichkeit, einen High-Score erspielen zu können. Im Schlafzimmer meiner Eltern (in der allerersten Schwaigergassenwohnung) spielte ich eines Tages wie eine Maschine. Tatsächlich brach ich den Rekord meiner Schwester, spielte aber wie in Trance weiter, kam bis 999 und war dann maßlos enttäuscht, als das Werk wieder bei 000 weiterzählte. Ich war einfach zu gut für damalige Tric-O-Tronic-Verhältnisse - nur hatte ich letztendlich keinen Beweis dafür.

Das nächste Objekt meiner Begierde war ein Schachcomputer. Auch diese waren damals nur für saftige Geld zu bekommen. Seltsamerweise hatte meine Mutter nichts dagegen, daß ich mich dafür begeisterte - sah sie das Schachspiel doch als Gehirntraining, das mir sicherlich nicht schaden könnte. Also sparte ich wie der Teufel und ging schließlich zu „Computer-Idee Danninger“ - damals noch im Untergeschoß des ES in der Angerer Straße. Dort scharten sich an die zehn Kinder um einen Monitor. Und was ich dort zu sehen bekam, ließ mich bald meinen Schachcomputer vergessen. Die Kids spielten „Winter Games“ auf einem Commodore 64. Ich war paralysiert. In den folgenden Wochen (es müssen wohl Ferien gewesen sein) pilgerte ich beinahe täglich in das Geschäft, wo man unbegreiflicherweise nichts gegen Dutzende Kinder hatte, die völlig kostenlos lautstark auf diversen Computern herumklopfen. „Winter Games“ war meine erste große Liebe. Ich tippte begeistert „Marco“ in das Teilnehmerfeld, wählte Österreich als Heimatland und lauschte ergriffen der Bundeshymne, die aus den Boxen des Monitors fiepte. Doch schon bald griff die Liebe zum Fußball wieder um sich. Auf einem Schneider-Gerät (um das sich im Gegensatz zu den C64-Kisten kein Mensch scherte) entdeckte ich einen Fußball-Manager. Der war zwar auf die englische Liga beschränkt, doch selbst das konnte meiner Begeisterung keinen Abbruch tun. Als Liverpool (die Europacuphelden der damaligen Zeit) absolvierte ich Saison um Saison. Das Geld für den Schachcomputer wurde schließlich - wie konnte es anders sein - in einen gebrauchten C64 gesteckt. Das Gefühl, als ich meinen ersten Computer daheim an den Fernseher anschloß (ja, das konnte man damals noch), war unbeschreiblich. Als Disketten waren damals die toastscheiben-großen 5¹/₄-Zoll-Riesen der letzte Schrei. 120 Schilling kostete damals eine Zehnerpackung - und es war jedesmal ein Hochgefühl, wenn man damit aus dem Geschäft ging. Sofort einsatzbereit waren sie freilich nicht: Mit einem eigenen Diskettenlocher (ich besitze das Ding noch immer) mußte man ein kleines Loch in die Seite stanzen. Als Kopierschutz dienten kleine Etiketten, mit der man dieses Loch wieder zuklebte. Aber ansonsten war seinerzeit alles noch ziemlich einfach: Kopierschutz war damals noch ein Fremdwort. Spiele

waren in Hülle und Fülle vorhanden. Nur das Kopieren selbst war zugegebenermaßen etwas nervenzerfetzend. Spieldiskette in die 1541er-Floppy, Warten, Neue Diskette rein, Warten, Spieldiskette einlegen, Warten.... Das ging pro Diskette so fünfmal hin und her. Lähmend, aber lohnend. Heutzutage kann man sich im Internet alle jemals programmierten C64-Spiele downloaden und ich habe abgezählt, daß ich zumindest 60% davon bei mir oder bei Freunden in Aktion gesehen habe. Mit vielen sind schöne Erinnerungen verbunden.

Ein zeitloser Renner war beispielsweise „Space Taxi“ - ein Lieblingsspiel von meinem Freund Philipp und mir. Eines Nachmittags brachten wir eine Session mit vier anderen Freunden zusammen. Die Stimmung war unbeschreiblich. Heute hockt man sich per Netzwerk zusammen und spielt gleichzeitig. Damals gab es nur ein Gerät. Und während einer schwitzend sein Taxi 2mm neben einer Wand entlanglenkte, fuchtelten hinter ihm die anderen fünf unter lautem Gegröhle umeinander. Lachstürme gab es auch immer bei „Ole!“. Bei dem Stierkampfsimulator hatten wir zwar keine Ahnung, wie man verhinderte, daß unser C64-Matador (von Philipp genialerweise „El Gurke“ getauft) binnen einer Minute unter den Hufen des Bullen landete, dafür bogen wir uns stets vor Lachen, wenn danach ein Plakat eingeblendet wurde: „El Gurke in Hospital“. Ein anderes Spiel, „Last Ninja“ sorgte dafür, daß Philipp in die Ninja-Manie verfiel. Er, der noch nie ein Buch angerührt hatte, kam plötzlich mit einem Ultradick-Ninja-Schmöker von Erich van Lustbader daher, kaufte sich eine komplette Ninja-Ausrüstung und besaß jeden Film, in der ein Asiate mitspielte. Bei dem Buch kam er über Seite 20 nicht hinaus, das Kostüm kam immerhin einmal im Fasching zum Einsatz und die Videokassetten konnte man ja überspielen.

Beim Leichtathletik-Spiel „Track & Field“ ruinierten wir reihenweise die Joysticks. Den dort blieb man beim Sprint nur erfolgreich, wenn man wie ein Wahnsinniger hin und her rüttelte. Bei den Wirtschafts-Simulatoren „Vermeer“, „Kaiser“ und „Agricola“ saßen wir oft monatelang. Bei letzterem Spiel freuten wir uns schon immer auf das Pferderennen, besonders wenn ein Gaul am Start war: „Rosinante“ - das wußten wir - verlor niemals. Ein wirklicher Meilenstein für die Spiele-Welt waren damals die Adventures von Lucas Arts. Ich erinnere mich noch gut, wie ich einmal mit einer frisch kopierten Diskette mit „Maniac Mansion“ wie ein Irrer zu Philipp in die Spielmannsgasse radelte und wir das Ding einlegten. Das Spiel handelt von einer Gruppe von Jugendlichen, die in ein verfallenes Haus eines irren Doktors eindringen muß, um eine entführte Freundin zu retten. Wir hatten beide die Hosen gestrichen voll, weil dauernd ein irritierendes Ticken zu hören war. Bis wir draufkamen, daß es sich dabei um eine Standuhr auf dem Flur des Hauses handelte, hatten wir beide längst die Nerven geschmissen. Eine wundervolle Erinnerung.

Philipp legte sich dann einen Amiga, das Nachfolgemodell von Commodore, zu. Ich blieb bei meiner „Brotdose“. Diese hing übrigens bei mir daheim an einem kuriosen Fernsehgerät. Es wurde nämlich - und ich habe nie wieder irgendwo so ein Modell gesehen - per Schall ferngesteuert. Das bedeutete, daß jedes Mal, wenn ich den Sender wechselte, ein hoher, aber doch hörbarer Ton durchs Zimmer pfiff. Ob die Hunde der Nachbarn nervös wurde, habe ich nie recherchiert. Das eigentlich Geniale an den C64ern war aber nicht nur die Spielvielfalt, sondern auch die Programmiersprache „Basic“. Diese war, wie der Name schon sagt, nicht allzuschwer zu begreifen. Und so machten uns Philipp und ich daran, ein Adventure zu programmieren. Den größten Platz nahm der Vorspann ein, bei dem unsere beiden Namen in bester Hollywood-Manier prominent ins Bild gerückt wurde. Der Rest war dann nicht ganz so großartig - in Ermangelung wirklicher Programmierkenntnisse. Das Adventure spielte in unserer Schule und beschränkte sich darauf, daß man zwei Aktionen setzen konnte, ehe man, begleitet von einem spaßigen Reim, auf die aberwitzigsten Weise ums Leben kam. Wir hatten einen Heidenspaß beim „Programmieren“. Jahre später versuchten wir es dann noch einmal mit dem Spiel „TGM-Mission“. Es kam über die Qualität seines Vorgängers nicht hinaus. Kürzlich habe ich das „Drehbuch“ zu dem Spiel in einem alten Schulheft gefunden. Ein ziemlich irres Zeug um den teuflischen Plan unseres Physikprofessors, nach einem Lottogewinn mittels Robotern die Welt zu beherrschen. Ich habe mich köstlich beim Wiederlesen amüsiert.

Wenn man Glück hatte, konnte man jedoch ein wirklich feines Spiel „umprogrammieren“. Waren diese in Basic geschrieben und nicht kodiert, dann konnte man nach Herzenslust in den Zeilen herumtoben. Ich wandelte so einmal einen deutschen Fußballmanager in „Marco Seltenreich`s Fußballmanager“ um. Um das Copyright schein ich mir damals keine Gedanken gemacht zu haben. Ich verbrachte Tage damit, die deutschen Teams und Spieler durch österreichische zu ersetzen. Aber ich glaube, außer mir hat ohnehin niemand das Spiel zu Gesicht bekommen.

Wie gesagt, Philipp hatte ich als C64-Tauschpartner verloren. Und so trug ich auch ich im ersten TGM-Jahr meinen geliebten Heimcomputer wieder zu den Danningers, wo er wiederum gebraucht weiterverkauft wurde. Der neue Trend waren PCs - auch wenn diese mit den heutigen Geräten außer dem Namen nichts gemeinsam hatten. Meine Mutter erwarb seinerzeit um sauteures Geld (ich glaube 55.000,-) einen „Compaq“, um sich mit einem Biorhythmus-Programm etwas dazuzuverdienen. Dieser XT war damals so ziemlich das höchste der Gefühle. Bernsteinfarbener Monitor, 30 MHz, tja das war`s schon - ach ja, und natürlich noch die guten alten 5¹/₄-Zoll-Disketten. In der Schule selbst mußten wir erst einmal Maschinschreiben lernen, ehe wir in die Nähe eines Com-

puters durften. Das war ätzend. In der zweiten Klasse lernten wir dann die Programmiersprache „Pascal“. Mein neuer Seelenverwandter in der Klasse war Thomas „Fleischi“ Fleischmann. Gemeinsam verbrachten wir viel Zeit vor dem PC - allerdings vor dem seines Vaters, der sich damals schon einen AT leisten konnte. So entstand unter anderem „Tom und Marcos Musicmaster“ (kurz „TUMM“ genannt) - ein Musikprogramm, das auf recht klägliche Weise die Melodie von „Smoke on the water“ dudelte. Das Programmieren gaben wir bald auf, denn der neue Zeitvertreib Nr. 1 vor dem Kasten war „Lemmings“. Gemeinsam mit „Indy Car Racing“ war das das beliebteste Spiel dieser Zeit. Wir hockten nächtelang und tüftelten an den einzelnen Levels. Herrlich. Keine Ahnung woher, aber auch ich erwarb bald darauf einen AT (damals war noch nicht einmal von 386ern die Rede). Mein Problem: Irgendwie hinkte ich aus finanziellen Gründen der technischen Entwicklung ein wenig hinterher. So baute ich nach und nach um teures Geld ein 3^{1/2}-Zoll-Laufwerk, später in meinen 386er ein CD-ROM-Laufwerk ein, was damals eigentlich schon zum Standard bei jedem neuen Gerät war. Es gibt nichts Nervenerfetzenderes, als vor einem offenen Computer zu hocken und eine Platine oder ein anderes Zusatzgerät einzubauen bzw. anschließend softwaremäßig einzurichten. Für mich ist und war das jedesmal die absolute Hölle. Dieses Hoffen und Bangen und stundenlange Blättern in den Anleitungen hat mich so manches durchmachen lassen. Am Schluß hat es dann aber doch immer funktioniert - selbst wenn Freunde vorbeikommen mußten und mit ihrem ad hoc-Herumgetüftel meist noch mehr Schaden anrichteten. Fleischi machte einmal meinen nagelneuen Computer völlig unbrauchbar, indem er unmotiviert im CMOS-Setup herumstierte, mein Freund Ernstl schickte, von mir auf ein kleines Treiber-Problem angesprochen, an einem denkwürdigen Abend gleich meine komplette Konfiguration ins PC-Nirvana. Aber ohne solche Sachen wäre es ja fad.

Irgendwie komme ich mir vor wie ein Greis, wenn ich an das „Tric-O-Tronic“-Zeitalter zurückdenke. Das alles scheint schon sooo lange her zu sein, doch in Wirklichkeit sind es nur 10, 15 Jahre. Aber so seltsam es klingt: Spaß hatte ich damals mehr als heute mit den diversen Spielereien. Vielleicht, weil man mehr Zeit dafür hatte und man nicht den ganzen Tag mit Zahlen und Buchstaben vor dem Monitor verbringen mußte. Damals war es wirklich noch ein erhebendes Gefühl, einen Computer einzuschalten. Heute ist es Routine. Und selbst wenn statt klobiger Pixelmännchen heute 3D-animierte Kunstwerke über den Bildschirm hoppeln: Ich würde wirklich gerne noch einmal einen Nachmittag als 13jähriger im Geschäft der Danningers „Winter Games“ spielen...

(30. 1. 1999 – 10. 2. 1999)