



Computerspiele in der DDR

DER VERSPIELTE OSTEN

Ab Mitte der 1980er entstehen in der DDR Hunderte Computerspiele, entwickelt von jugendlichen Hobbyprogrammierern. Sie arbeiten größtenteils auf DDR-Computern, in Ost-Berlin erblüht sogar eine C64-Szene. Derweil nutzt die DDR-Führung Spiele, um junge Menschen zu Computerexperten auszubilden und die Staatsideologie verbreiten. Ein verspielter Blick hinter den Eisernen Vorhang. Von Denis Gießler

West-Berlin, Mitte der 1980er-Jahre: Die Stimmung für Computer- und Automatenspieler könnte kaum trostloser sein. Vor wenigen Monaten ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft getreten, harmlose Arcade-Automaten wie Pac-Man und Donkey Kong dürfen nun nicht mehr an öffentlichen Plätzen aufgestellt werden und fristen ihr Dasein in zwielichtigen Spielhallen und verrauchten Spe-

lunken. Auch den Computerspielen geht es an den Kragen. Ende 1984 setzt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften das Shoot'em-Up River Raid auf den Index, weil es zu »psychischer Verkrampfung und Ärger« führe und im »Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung« stattfindet, so die Urteilsbegründung. Ein Jahr später folgt die Indizierung der Dschungelschießerei Com-

mando. Spiele haben in der westdeutschen Politik einen schweren Stand; Spieler ziehen sich, von der Gesellschaft argwöhnisch begäugt, in ihre eigene Subkultur zurück.

Einen Blick über die Mauer, die West- und Ost-Berlin voneinander trennt, wirft damals fast niemand. Warum auch, im gestrengen Staatsgefüge der Deutschen Demokratischen Republik (DDR) scheint für Spielereien kein



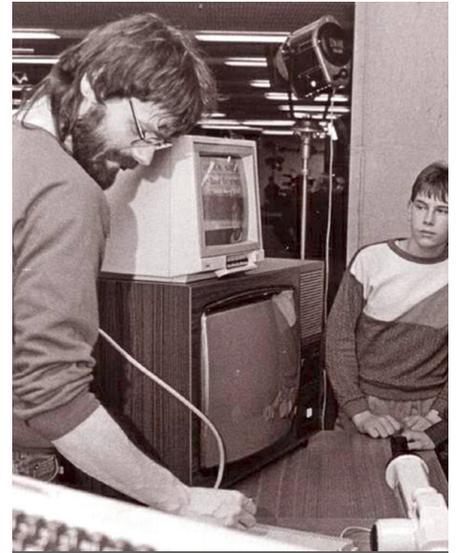
DDR-Rechner kommen Stefan Paubel nicht ins Haus, auch in seinem Büro im HdJT steht West-Hardware. Bild: Stefan Paubel



Im Computerklub des HdJT halten Experten regelmäßig Gastvorträge. Bild: Stefan Paubel



Stefan Paubel (in der Mitte, mit der Hand am Ohr) richtet im Haus der jungen Talente (HdjT) einen Computerclub ein, der scharenweise Interessenten anlockt. Bild: Stefan Paubel



Ein Experte erklärt den Computerklub-Besuchern, wie man mit dem C64 einen Roboterarm steuert. Bild: Stefan Paubel

Platz. In Wahrheit entpuppt sich der »Arbeiter- und Bauernstaat« jedoch als Paradies für Spieler. Während es beispielsweise undenkbar wäre, im Bonner Bundestag einen Donkey-Kong-Automaten zu platzieren, stehen im Ostberliner Palast der Republik, dem Prestigebau der Sozialistischen Einheitspartei (SED), sauber aufgereiht 40 eigens entwickelte Arcade-Automaten. An den PolyPlay getauften Maschinen spielen sich Jugendliche die Finger wund, über die Bildschirme flimmern staatlich finanzierte Kopien westlicher Werke. Pac-Man etwa wird zu Hase und Wolf, basierend auf der russischen Zeichentrickserie »Nu, pogodi!« (»Na, warte!«).

Denn die SED-Führung um Erich Honecker hat früh das Potenzial von Spielen erkannt – nicht als Unterhaltungsgut, sondern als Mittel zum Klassenkampf: Als Bestandteil der Kulturpolitik sollen sie Heranwachsenden die »Ideale des Sozialismus« vermitteln. Jugendorganisationen wie die Freie Deutsche Jugend (FDJ) und die Jungen Pioniere (JP) bekommen neben dem PolyPlay das BSS 01 (Bildschirmspiel 01), eine ostdeutsche Konsole. Gleichzeitig nutzt das Regime Spiele, um junge Menschen ans Programmieren heranzuführen. Die DDR soll so im Elektronik-

bereich den »Klassenfeind« BRD schlagen. In fast jeder Schule entsteht ein Computerkabinett, bestückt mit dem in der DDR produzierten Kleincomputer KC. Von dessen technischen Fähigkeiten und Westspielen inspiriert beginnen republikweit Schüler, eigene Spiele zu entwickeln. Denn Software gibt es nicht zu kaufen – wer zocken will, muss selbst in die Tasten greifen. In Ost-Berlin entsteht sogar eine C64-Demoszene, die mit der DDR-Technik nichts zu tun haben will; viele der damaligen Pioniere sind bis heute als Entwickler tätig. So erblüht jenseits der Mauer und weitgehend unbeachtet vom Westen eine Mischung aus staatlicher Spieleproduktion und Untergrundszene. Wir werfen einen Blick hinter die verspielten Kullissen des »real existierenden Sozialismus«.

Schlechte Ausgangsbedingungen

Zum Beginn der 1970er Jahre ist es noch unvorstellbar, in der DDR Spiele zu entwickeln. Direkt nach der Gründung der ostdeutschen Republik am 7. Oktober 1949 startet das Co-Com-Embargo (Coordinating Committee on Multilateral Export Controls). Die USA wollen damit verhindern, dass Länder unter sowjetischem Einfluss Zugang zu moderner Tech-

nologie erhalten. Das Importverbot greift, bis zu ihrem Zusammenbruch im Jahr 1989 muss die DDR westliche Technologie entweder kostspielig über verworrne Zwischenhändler ankaufen oder eigene Technik entwickeln. Die Mikroelektronik hinkt dem westlichen Niveau deshalb Jahre hinterher.

Durch die Planwirtschaft funktioniert Konsum in der DDR zudem grundlegend anders als heute. Man kann nicht einfach in ein Geschäft gehen und etwas kaufen. Denn Produkte werden nicht anhand von Nachfrage, Nutzen oder Qualität produziert, sondern nur danach, was die staatlichen Jahrespläne vorsehen. Sogenannte Kombinate vereinen mehrere Volkseigene Betriebe (VEB), verstaatlichte Fabriken, die direkt der SED unterstehen. Wenn also die DDR-Regierung diktiert, dass die Bevölkerung ab jetzt Radiowecker braucht, dann produzieren die Betriebe ab jetzt Radiowecker. Ob zwischen Erfurt und Rostock tatsächlich zu viel verschlafen wird, spielt keine Rolle. Die VEBs haben zudem mit Organisationsproblemen, fehlendem Material und Maschinenverschleiß zu kämpfen. Teilweise stammen die Produktionsanlagen noch aus den 20er- und 30er-Jahren. Es herrscht eine Mangelwirt-

Westliche Hardware wie der Sinclair Spectrum ist für Privatpersonen unbezahlbar, umso größer der Andrang im Computerklub. Bild: Stefan Paubel

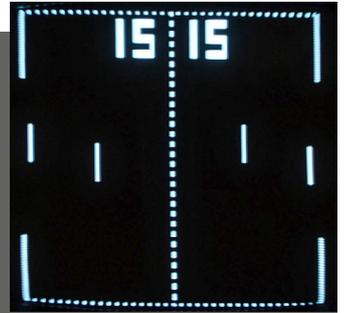
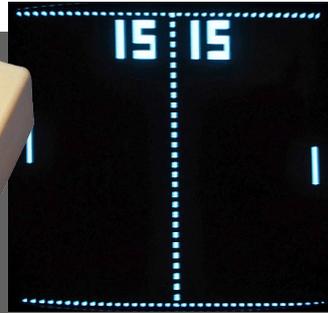


So sah ein typischer Arbeitsplatz mit einem ostdeutschen KC85/1 samt Kassettenlaufwerk (vorne links) und Drucker (hinten links) aus. Bild: Hans Wollny





Die Bildschirmspiel 01 (BSS 01) ist die erste DDR-Konsole. An ihrer Entwicklung wirkt auch das Ministerium für Elektrotechnik und Elektronik mit.



Auf der BSS 01 liefen Pong-Klone wie Tennis (links, mit zwei Schlägern) und Fußball (rechts, vier Schläger).

schaft, hochwertige Kleidung oder gar Unterhaltungselektronik gibt es sehr selten. Und falls sich doch mal ein Luxusprodukt in ein Geschäft verirrt, bilden sich davor lange Schlangen. Man kann Waren auch bestellen, darf dann aber oft jahrelang darauf warten – beim DDR-Auto Trabant sogar über zehn. Die KC-Kleincomputer sind ähnlich knapp.

Damit es Computer und Computerspiele überhaupt geben kann, muss die Politik also ihren Kurs und die Produktionsziele ändern. Das geschieht mit dem Aufstieg Erich Honeckers zum Staatsoberhaupt 1971. Honecker proklamiert auf dem achten Parteitag der SED die »Einheit von Wirtschafts- und Sozialpolitik«. Um die unterversorgte DDR-Bevölkerung bei Laune zu halten, wird eine sogenannte Konsumgüterquote eingeführt. Fünf Prozent der hergestellten Waren müssen nun in Läden zum Verkauf angeboten werden. Eine wichtige Grundlage für spätere Computer und Spiele. Sechs Jahre danach verabschiedet die DDR-Spitze auf der sechsten Tagung des Zentralkomitees (ZK) den »Beschluss zur Entwicklung der Mikroelektronik«. Denn man hat erkannt, dass die Zukunft den Computern gehört, deren Bau zur Schlüsselindustrie aufsteigen soll. Hunderte Millionen DDR-Mark investiert die Politik, um hier an die Weltspitze zu gelangen.

»Mit der Produktion von Unterhaltungselektronik soll den Interessen der Jugend Rechnung getragen werden«, verlautbart ein Papier vom elften SED-Parteitag. Computerspiele werden von höchster Stelle gefordert und gefördert. Um der Jugend etwas bieten zu können, gibt die DDR-Führung 1977 eine eigene Spielkonsole in Auftrag: das BSS 01 (Bildschirmspiel 01).

Die erste und einzige DDR-Konsole

Karl Nendel, Staatssekretär im Ministerium für Elektrotechnik und Elektronik, gibt die neue DDR-Konsole höchstpersönlich in Auftrag. Produziert wird sie in Frankfurt/Oder, im größten Halbleiterwerk der DDR. Peter Salomon, ein damaliger Mitarbeiter im Werk, nimmt an der Sitzung mit Nendel teil: »Vor uns auf dem Tisch lagen eine kleine, schwarze Kiste und ein vielbeiniger Schaltkreis«, erinnert sich Salomon. Der Auftrag war klar: »Die unverzügliche Realisierung von Bildschirmspielen als Konsumgüterproduktion für das Halbleiterwerk Frankfurt/Oder hatte oberste Priorität. Da der Minister höchstpersönlich am Tisch saß, galt das bereits als unumstößliche Aufgabe von Partei und Regierung.« Beim Schaltkreis handelt es sich um den Pong-Chip AY-3-8500 von General Instruments, die schwarze Kiste ist Ataris Pong-Konsole. Da eine Eigenentwick-

lung laut Salomon zu teuer wäre, importiert die DDR den Westchip illegal. Das erledigen der Bereich »Kommerzielle Koordinierung« (KoKo) im Ministerium für Außen- und Innerdeutschen Handel sowie die Staatsicherheit (Stasi). Auch spätere Computertechnik wird so beschafft, analysiert und nachgebaut.

Die Produktion des BSS 01 dauert zwei Jahre. »Der Pong-Chip wurde mit Bauteilen aus anderen sozialistischen Ländern zusammengesetzt. Die Lautsprecher kamen etwa aus Tschechien«, weiß Karla Höß, die zum BSS 01 geforscht hat. Vier Spiele kann man auf dem Gerät spielen: Pong (hier in Tennis umbenannt), Fußball, Pelota und Squash, die Varianten unterscheiden sich vor allem in der Anzahl der Schläger. Nur kaufen will das Ganze keiner. »Zum Weihnachtsgeschäft 1977 kam das BSS 01 in die Geschäfte und floppte gewaltig«, erzählt Höß. »Das lag vor allem am Preis, denn das Teil kostete 500 Mark, das entsprach dem durchschnittlichen Monatslohn eines Arbeiters.« In Privathaushalte schafft es die Konsole daher selten, vor allem Jugend- und Bildungseinrichtungen kaufen sie, die restlichen Konsolen werden verschrottet. Etwa 1.000 Geräte lötet das Halbleiterwerk Frankfurt/Oder bis 1982, danach sieht der Jahresplan Radiowerker vor. Veraltet, zu umständlich, zu teuer: Ist das Projekt DDR-Spiele gescheitert?

Bekannte DDR-Spiele



Mad Breakin

Raimo Bunsens Breakout-Klon kitzelte beeindruckende Leistung aus dem KC85, kein anderes Spiel besaß einen vergleichbar ruckelfreien Spielablauf. Im Intro erklärt Bunsen, dies sei sein letztes Spiel: »I think this will be my last KC-Game. All systems become old and out.«



Jungle

Auf der Abschlussfahrt nach Polen sahen Bernd Beyreuther und André Weißflog einen Donkey-Kong-Spieltisch. Prompt war das Lianen-Kletterspiel Jungle geboren. Im Intro gestehen die beiden, dass sie gerne mehr geboten hätten, der Speicher des KC 85/3 aber nicht ausreichte hat.



Digger

Zur Verwunderung damaliger Entwickler funkeln die Diamanten ähnlich schön wie auf dem C64. Der Trick: Alexander Lang spielte mit den Timern, die in der KC85-Hardware verbaut waren, und erhöhte die Frequenz der blinkenden Grafik bis zur Bildwiederholfrequenz.



Wer in der DDR westliche Kriegsspiele wie River Raid (links) oder Raid over Moscow spielt, muss sich vor Stasi-Spitzeln hüten.

Spielerprogrammieren im Erzgebirge

Nein. Denn 1984 erklingt aus dem VEB Mikroelektronik Mühlhausen die frohe Botschaft: Es gibt endlich Computer aus volkseigener Produktion! Nach millionenschweren Investitionen in die Industrie ist die KC-Reihe (kurz für »Kleincomputer«) nun serienreif, hinzu kommen der Lerncomputer LC 80 sowie der Rechnerbausatz Z 1013. Letzter besteht aus einem Päckchen Platinen-Einzelteile ohne Gehäuse, die man zuhause selbst zusammenstößelt; das senkt die Produktionskosten. Das Herzstück des Z 1013 und der KC-Reihe ist der 8-Bit-Prozessor U880. Auch die CPU ist keine Eigenentwicklung, sondern eine Kopie des Z80 der US-Firma Zilog. Der KoKo-Bereich importiert den Prozessor trotz Embargo, der VEB Mikroelektronik »Karl Marx« Erfurt nimmt ihn auseinander und setzt ihn als U880 wieder zusammen.

Schnurtracks verschicken die Kombinate die neuen KC-Computer an Bildungseinrichtungen und Computerkabinette, bis sie auch im letzten Winkel der Republik ankommen. Einer dieser letzten Winkel ist Schwarzenberg im Erzgebirge, dessen einzige Verbindung zur Außenwelt eine kleine Telefonzelle darstellt. Zum Glück gibt es den Schwarzen-

berger Rummel, wo regelmäßig auch West-Automaten wie Pac-Man und Breakout stehen. Daran verprasst André Weißflog sein Taschengeld. Wow, diese Technik! Diese Spiele! Weißflog kann es kaum erwarten, selbst zu programmieren. Als ihm sein Bruder einen LC80 schenkt, tippt er aus dem mitgelieferten Handbuch seitenweise Befehle in der Maschinensprache Assembler ab: »Irgendwann machte es dann klick, und ich verstand das Grundprinzip des Programmierens«, sagt Weißflog. Als er davon hört, dass im Schwarzenberger Schloss ein Computerkabinett eingerichtet wird, meldet er sich sofort für einen Kurs an, um endlich richtig programmieren zu lernen. »Ich wollte am liebsten sofort mit eigenen Spielen loslegen, es gab ja keine Software zu kaufen. Und an Westrechner kam man nicht heran, zumal sie unbezahlbar waren«, sagt Weißflog. Die Technik macht ihm aber einen Strich durch die Rechnung. Denn im Schwarzenberger Schloss stehen keine »modernen« KC-Modelle, sondern Z 1013 ohne Soundausgabe, dafür mit schwarz-weißer-Blockgrafik und Folientastatur. Für Spiele sind sie absolut ungeeignet: »Diese Tastatur war ein ganz fieses Teil, die Buchstaben waren alphabe-

tisch angeordnet und reagierten nicht immer auf Befehle.« Am Ende löten die jungen Computernutzer ein eigenes Keyboard aus Einzelteilen eines Fernschreibers zusammen. Improvisation wird die Szene in der DDR bis zum Mauerfall begleiten. Weil frühe KC-85-Modelle keinen Joystick-Anschluss bieten, basteln Enthusiasten Tastatur-Aufsätze, mit denen sich die Pfeiltasten per Hebel bedienen lassen. Später gibt es zwar in der DDR produzierte »Spielhebel«, doch die sind knapp. Also schrauben Bastler eigene, die unter anderem aus Fahrradschläuchen und Seifendosen bestehen. Wenn der Staat nicht hilft, hilft man sich eben selbst.

Die Wurzel von Drakensang

Im Computerkabinett lernt André Weißflog schließlich Bernd Beyreuther kennen, beide sind bis heute befreundet und gründen 1995 Radon Labs, wo 2008 das Rollenspiel Das Schwarze Auge: Drakensang entsteht. Bereits Mitte 1986 erfüllt sich für Weißflog der Traum vieler DDR-Bürger: Er bekommt von seinen Eltern einen eigenen, brandneuen KC 85/3 – und seine Karriere als Spieleentwickler beginnt: »Monatelang hatte ich die beiden beknet, mir so ein Teil zu besorgen.



Pengo

Im Hintergrund von André Weißflogs Boulder-Dash-Klon läuft durchgehend die Melodie des Volksliedes »Horch was kommt von draußen rein«. Das Lied war eher eine Notlösung: »Ich habe keine Ahnung vom Musikmachen. Aber aus technischer Hinsicht läuft es super.«



Karate

Stefan Scholz' Kampfspiel ist eines der wenigen, das nach der Wiedervereinigung für den KC 85 erschien. Die Steuerung ist jedoch recht ungenau – und sehr komplex: Fast jedes Manöver erfordert eine eigene Taste, etwa ein Bauchschlag nach links oder ein Gesichtstritt nach rechts.



Enterprise

Enterprise von B. Böttner und B. Mielke war eines der wenigen Spiele, die auf einem Film basieren – auch wenn die Titelmelodie aus »Star Wars« stammt. Alexander Lang versuchte beim Programmieren seines Emulators vergeblich, den Vornamen von Böttner herauszubekommen.



Westliche Computerzeitschriften wie das 64'er-Magazin kursierten auch in der DDR und weckten die Sehnsucht nach moderner Technik. Bild: Stefan Paubel

DDR-Bürger unerschwinglich. »Zum Vergleich: Ein KC kostet mehr als zwei Monatslöhne, ein C64 in der Bundesrepublik weniger als einen«, sagt Kurth. Er schätzt, dass in der DDR durchschnittlich ein Heimcomputer auf 500 Personen kommt; im Westen ist die Verbreitung ungleich höher.

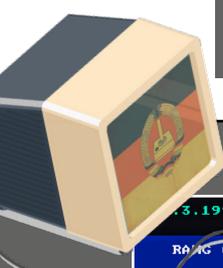
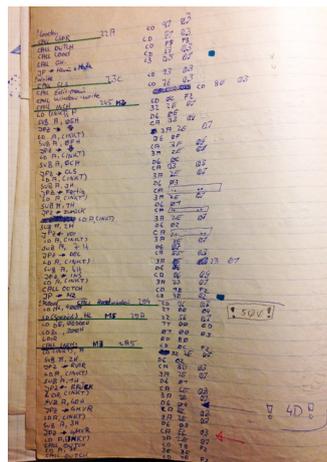
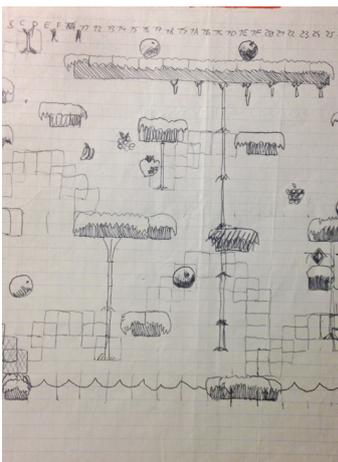
Die ersten Exemplare werden noch mit der Bezeichnung HC ausgeliefert, Heimcomputer. Als sich aber abzeichnet, dass die Produktion niemals alle Haushalte abdecken kann, ändert man den Titel in KC, Kleincomputer. Aus der Not macht das Ministerium für Volksbildung unter Margot Honecker eine Tugend und verteilt die wenigen Computer an öffentliche Einrichtungen. In der Bundesrepublik steht zu diesem Zeitpunkt schon seit vier Jahren der C64 im Laden, der Mitte der 80er-Jahre in immer mehr Kinderzimmern Einzug hält. Dadurch verlagert sich das Spielen in der BRD ins Private, während die meisten Jugendlichen in der DDR in öffentlichen Einrichtungen wie Computerkabinetten spielen.

Das erste eigene Spiel

Ein Pac-Man-Klon ist Weißflugs erstes Assembler-Spiel mit »entsetzlichem Gameplay«, wie er selbst sagt, danach entsteht der Boulder Dash-Klon Pengo. 1988 beginnt mit Jungle das bisher größte Projekt: »Während des Unterrichts schrieb André den Spielcode mit der Hand auf, und ich überlegte mir ein grafisches Konzept. Dazu habe ich die einzelnen Levels farblich auf Karo-Papier gezeichnet«, erzählt Beyreuther. »André ging dann nach Hause und hat im Wohnzimmer am KC 85/3, der am Fernseher der Eltern angeschlossen war, den Code eingetippt und das Gameplay eingebaut.« Um sich inspirieren zu lassen, radeln Weißflug und Beyreuther ins 60 Kilometer entfernte Karl-Marx-Stadt (Chemnitz). Ein Bekannter dort besitzt nämlich einen C64, und die beiden sind »heiß auf die West-Technik«, berichtet Beyreuther. Als die Erzgebirgler vor dem Gerät sitzen, kommen sie aus dem Staunen nicht mehr heraus: »Mir gingen die Bilder von Elite mit seiner 3D-Vektorgrafik jahrelang nicht mehr aus dem Kopf. Das war spektakulärer als mein erstes Mal in Virtual Reality«, erzählt Beyreuther. »Wir ließen uns alles zeigen und fraßen die Eindrücke in uns hinein.«

Das hatte Farbgrafik und Sound! Da meine Eltern einen kleinen Handwerksbetrieb besaßen, klappte das am Ende irgendwie. Normalerweise hat man die Teile nämlich nicht bekommen«, sagt Weißflug. Denn die KC-Produktion geht enorm schleppend voran. Im VEB Mikroelektronik »Wilhelm Pieck« Mühlhausen arbeiten 150 Arbeiter zwar unter Höchstlast, produzieren pro Tag aber nur sechs Geräte – der Fokus des Betriebs liegt auf Taschenrechnern. »Dadurch bekam man die Kleincomputer nur nach Vorbestellung und langer Wartezeit«, erinnert sich Rüdiger Kurth vom Rechenwerk Computer- und Technikmuseum Halle. Hinzu kommt der horrenden Preis: Die wenigen verfügbaren Geräte kosten 3.500 Mark und sind für die meisten

Die Levels von Jungle malten Bernd Beyreuther (oben) und André Weißflug auf Karopapier, den Programmcode notierten sie in Maschinsprache für den U880-Prozessor.



Bekannte DDR-Spiele



Vollgas

Stefan Scholz veröffentlicht sein Rennspiel, das an den Atari-Klassiker Pole Position erinnert, erst lange nach dem Fall der Mauer im März 1991; es benötigt ein Diskettenlaufwerk. Für die Beschleunigung in Kurven gibt es Extra-Tasten, gleichzeitige Tastendrucke kann der KC85 nicht verarbeiten.



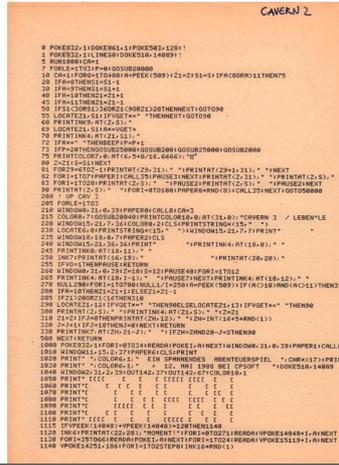
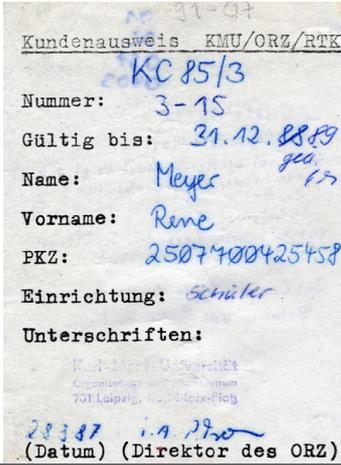
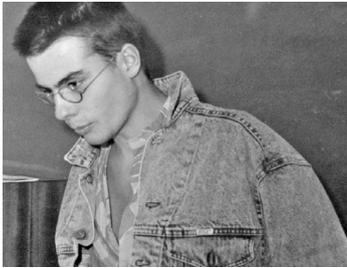
Pyramide

Ein Pixelmännchen klettert Treppen rauf und runter, klabt Spitzhacken und Schwerter auf, gräbt Löcher in Böden, geht Geistern aus dem Weg (oder bewirft sie mit Klingen) und sackt Gold ein. Entwickelt wurde das Kultspiel von Jan Bochmann an der TU Karl-Marx-Stadt.



Sea War

Die U-Boot-»Simulation« ist eines der wenigen ostdeutschen Kriegsspiele. Geschossen wird darin aber nicht: In unterschiedlichen Schwierigkeits- und Tempostufen muss man mit einem U-Boot ein Minenfeld durchqueren, ohne von der lauernden Freigatte entdeckt zu werden.



René Meyer (links in jungen Jahren) programmiert an einem Z9001 der Karl-Marx-Uni Leipzig (unten links); seine Kundenkarte (Mitte links) weist ihn als Computernutzer aus. So entwirft er Programme wie Nimm weg (Mitte rechts) und Cavern 2 (rechts oben). Den BASIC-Code von Letzterem druckt er als Listing aus (rechts unten), das andere Entwickler nachtippen können. Bilder: René Meyer

Nach langwierigen Programmiersessions ist Jungle im Frühjahr 1989 schließlich fertig. Vor dem fertigen Spiel prangt das offizielle Logo von Weißflog und Beyreuther, »SoWa-Co«, Softwarecompany. »Irgendwie mussten wir uns ja nennen, aber eigentlich war das nur ein Spaß, denn Geld wollten wir nicht damit verdienen«, scherzt Weißflog. Kurioserweise passt das zur Ideologie des Sozialismus: Spieler verteilten ihre Software kostenlos untereinander, »antikapitalistisch« also. Ortsverbundenheit merkt man auch im Vorspann zu Jungle. »Fertiggestellt 1989, im Jahr der 800-Jahr-Feier von Erla-Crandorf«, heißt es dort auf Englisch, man möchte ja international klingen. Und der kleine Ort ist bald Spielern in der ganzen DDR ein Begriff.

Szenetreff in Leipzig

Währenddessen entsteht im 100 Kilometer entfernten Leipzig eine richtige Entwickler-szene. Denn dort kann man an zahlreichen Einrichtungen programmieren kann, etwa an der Karl-Marx-Universität (KMU) mit ihren Computerkabinetten und dem Rechenzent-

rum. Als Jugendlicher entwirft René Meyer dort seine ersten BASIC-Spiele. Meyer ist gebürtiger Leipziger, gilt bis heute als Schlüsselfigur der deutschen Retro-Szene und hat jahrelang die Lange Nacht der Computerspiele in Leipzig ausgerichtet. Dank des Vaters einer Mitschülerin erhält seine Klasse 1986 Zugang zum Rechenzentrum der KMU, um dort an einem Computerkurs teilzunehmen. An den KC85-Rechnern wird natürlich nicht nur programmiert, sondern auch gezockt: »Wir hatten Pyramide, Enterprise und Pursuit, mit der Zeit kam eine Sammlung von einigen Dutzend Spielen zusammen. Wir tauschten die Spiele dann auf Kassetten, die wir per Kassettenrekorder auf den Rechner spielten«, so Meyer. »Das war mühsam. Um ein Programm zu kopieren, musste man es im Regelfall fünf Minuten in den Computer einlesen und von dort auf eine zweite Kasette speichern.« In der DDR nutzt man Kassetten, weil Disketten unerschwinglich sind, ein Zehnerpack kostet bis zu 600 Mark.

Meyer und andere Gleichgesinnte merken bald, dass ihnen der Programmierkurs ein-

mal pro Woche nicht reicht. Sie durchforsten die Uni nach freien Computerräumen: »War ein Raum besetzt oder verschlossen, versuchten wir es im nächsten. In einigen stand sogar ein Drucker. Damit ließen sich eigene (und fremde) Programme zu Papier bringen, um sie in Ruhe zu Hause zu studieren.« Die Beharrlichkeit zahlt sich aus, nach einem Jahr bekommt Meyer einen offiziellen Kundenausweis. Jetzt sitzt er oft bis nach Mitternacht in der KMU und entwirft Spiele wie Cavern 2 und Nimm weg. »Gestört hat mich dort niemand, im Gegenteil, den Spielen standen alle immer positiv gegenüber.« So erblüht in der Messestadt eine kleine, aber eingeschworene KC-Szene. Andere Entwickler sieht Meyer regelmäßig an der Leipziger Volkshochschule, im Leipziger Computerklub und beim DDR-Computertreffen in Böhlen, einem Vorort im Süden Leipzigs: »Allein in Leipzig war ich mit einem halben Dutzend Spieleentwicklern befreundet, mit denen ich teilweise heute noch Kontakt habe«, sagt Meyer. An die Spiele von Raimo Bunsen erinnert er sich dabei besonders gern zurück.



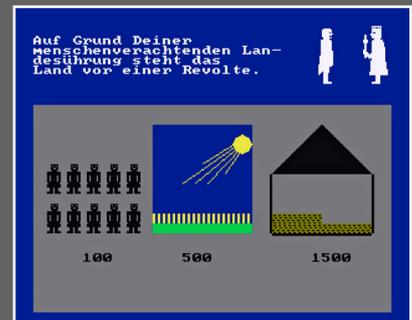
Revolution

Dieses Spiel bringt Raimo Bunsens Vater trotz des ideologisch »richtigen« Settings Ärger mit der Partei ein: Auf Seiten des sandinistischen Nicaraguas beschießt man mit einem Heli honduranische Soldaten, die über eine Mauer stürmen. Außerdem weicht man Raketen aus.



Cave

In André Weißflogs Sidescroller bugsiert man einen Jet in mehreren Geschwindigkeitsstufen durch ein enges Höhlensystem. Ein Jahr nach Weißflog veröffentlicht der Entwickler Jens Hoffrichter eine Variante, in der man auch auf Gegner feuert und Treibstoff sammelt.



König

In dieser Wirtschaftssimulation, einem Klon des C64-Klassikers Kaiser, verwaltet man eine römische Provinz und legt fest, wie viel Ackerland gekauft und bepflanzt werden soll. Daraus errechnet das Spiel dann die Steuereinnahmen – und wie viele Bürger leider verhungern müssen.

Im Magazin Funkamateure veröffentlichten Computerbesitzer ihre Adresse und Hardware, damit ihnen jemand Spiele zuschickt.

Anzeigen

Atari 800 XE, 3 TM, mit Datensette XC 12, 4000 M. Garantie vorh. Wolf, M.-Bey-Str. 14, Cottbus, 7500
 Atari 800 XL, m. Datas. 3500 M. Hofmann, Dunkersstr. 2a, Berlin, 1058
 Atari 800 XL, neuwertig, 3200 M. Kalleidat, Rotkamp 3, Berlin, 1093
 Atari 800 XE, m. Datas. 3200 M. Pollex, Am Schwarzenbusch 30, Wismar, 2400
 Atari 800 XE, 4000 M. Schneider, Mokkauer Str. 118/101, Leipzig, 7025
 Atari 800 XL, 1 Jahr alt, 3900 M. Glauch, Tarostr. 1, Leipzig, 7010
 Atari 800 XL, 3200 M. Floppy m. DOS 1050, 4800 M. Kassettentasterfacem. Motorsteuerung 1. Atari 600/800 XL, 250 M. Kirschner, Am Faß 6, Sangerhausen, 4700
 Atari (XL)XE! Bauart, für Lichtstift (Schaltung, Leiterplattenlayout, Testprogramm), alles DDR-RE, 25 M. Adams, Ribbeckstr. 47a, Potsdam, 1572
 Atari-Zusatzausr. (50500 M) Liste anford. Thamm, Virechowstr. 55, Leipzig, 7022
 Atari-Datenrec. XC 12, 800 M, 24 x CD 4887, je 20 M; 40 x 7450, je 2 M; ca. 26, 57, 27, 025 MHz, je 50 M; Lit. „Sprühende Ideen mit ATARI-Graphic“, 150 M. „Das gr. C 64-Apnebuch“, 300 M. Zeile, im Neuen Garten 1 B, Potsdam, 1500
 Drucker Atari 1025, neuw., 3200 M. Datenrec. XC 12, 4500 M. Masterdisk DOS 2.5 Atari, 200 M. H. Zander, Bahnrstr. 114, Wittenberg, 2090
 ZX-81 (17 K), Zub. BASIC-Hb., 1.4 TM. Heilig, Durloustr. 6, Leipzig, 7010, Tel. 512766
 ZX-81 16 K, dazu Handbücher (engl. u. deutsch), 1500 M, progr. wissenschaftl. Taschenrechner, Commodore PR 100, m. Handbuch, 400 M. Wiedner, Niemegker Str. 8, Bitterfeld, 4400
 ZX-81 (16 K), m. Hb., 1850 M. 64-k-RAM 1, 2x 81, 950 M. Heber, Wörner Str. 35, Berlin, 1058 (schr.)
 ZX-Spectrum, 48 K, mit Lit., Drucker GP 50 S, je 3500 M. Kasa-Pleocor, CG 6010, 550 M. Wölfler, Frankenhäuser Weg 9, Leipzig, 7058 (schr.)
 ZX-Spectrum, 48 K u. C 64, je 3000 M. Fricke, Mittelstr. 35, Ascherleben, 4320
 ZX-Spectrum, 48 K, 3000 M. Junek-FS, 300 M. Glätzer, P.-Neruda-Str. 14, Berlin, 170
 ZX-Spectrum, 48 K, 2. TM, 1000 M. Grottel, 170
 C 16, 2200 M. Datensette 1531, 4000 M. Seiler, Weststr. 15, Radebeul, 8122
 C 116, (64-K-RAM) m. Lit., 3900 M. Pasch, Schulstr. 26, Hoyerswerda, 7700, Tel. 726 58
 C 16 m. Dat., umf. Lit., 3500 M. Oschmann, Hans-Scholz-Str. 1, Erfurt, 5066
 BASIC-Taschencomputer PC-1401, 40-K-RAM u. 4,2-k-RAM, 1500 M. Gensik, Unter den Linden 16, Werdau, 1512
 Progr. Taschenrechner TI 57 II, mit nichtflüchtigem Speicher u. Koffer, neuw., 650 M. Umland, A-Bebel-Str. 17, Schwedt, 1930
 POCKET-Comp. HP-11 C, ca. 1,8 KByte, 700 M. Baumgärtel, Fr.-Kirsch-Zelle 16, Berlin, 1160
 20 Disketten, 80 M/Steck, C 520 D, 25 M; Max 725, 20 M; LED 19-33 u. e. Liste anford., Linnert, Max-Planck-Ring 2, H404, Himmau 6300 (schr.)
 25 Disketten, 5, 25 Z., Steck 50 M; Tel. Berlin 4 39 91 32
 C Plus 4 m. Floppy 1551, 7,5 TM. Rietdorf, Einsteinst. 11, Neubrandenburg, 2000
 C Plus 4 m. Datensette 1531, Zub. u. 3 Handb., 53 TM. Leppert, Gartenstr. 79, Falkenstein, 9704 (schr.)
 C Plus 4 m. Floppy 1551 u. Lit., 7,9 TM. Krause, Brandiser Str. 15, Leipzig, 7050
 C Plus 4 m. Drucker, 12,5 TM. Bauer, Str. 114, Halle-Neustadt, 4090
 C Plus 4 m. Datensette, 4 190 M. Klemm, 3012 (schr.) o. Tel. 4 89 58
 C Plus 4 m. Datas., Joyel, v. Adapter 4,5 TM. Köhlhaas, Bernberger Str. 3, Hehlenleben, 3235, Tel. 3 63
 C Plus 4 m. Datas. 3,5 TM. Olemann, B.-Kellermann-Str. 6, Magdeburg, 3090
 ZX-81 m. 16-K-RAM u. Lit., 1250 M. Loh, Zoltowkiesallee 26, Frankfurt (O.), 1200
 ZX-81 (16 K), 1200 M. Wehr, Menseburger Str. 155, Braunsbedra, 4205, Tel. 25 74
 ZX-81 (16 K) m. Handb. u. Softw., 1950 M. Meischer, K.-Marx-Str. 2, Auerbach, 9162
 ZX-81 (16 K), 1,8 TM. Datenrec., 700 M. nur zus. Tel. Berlin 4 39 55 34
 Atari 800 XE, 27 TM, C Plus 4 m. Floppy 1551, 5,7 TM. Bengel, Omsweitzer Ring 50, Dresden, 8038
 VC 20 m. Datas., 1,5 TM. Commodore, 170

nimmt der Prozessor. Beim Sound muss man ebenfalls Abstriche machen, er ist nur zweistimmig. Bunsen merkt zudem, dass die Standard-Programmcodes des staatlichen Mikroelektronik-Herstellers »Wilhelm Pieck« aus Mühlhausen zu umständlich und daher langsam sind. Also verbessert der 16-Jährige Performance und Sound selbst: »Am Ende beschleunigte ich die Grafik durch eigene Tools und Optimierungen um das Zehnfache. Vor allem der geringe KC-Speicher von 36 Kilobyte machte Probleme, weswegen ich komplexe Komprimierungswerkzeuge entwickeln musste. Offizielle Anleitungen gab es dafür keine.« Generell gibt es wenig Programmierliteratur, ein paar Bücher sind im Umlauf, vielfach als schlecht lesbare Kopien, die förmlich auseinanderfallen. Für Mad Breakin schreibt Bunsen einen optimierten Code, der die kleinen Bälle pixelweise animiert und gleichzeitig eine Kollisionsabfrage liefert. Das Ergebnis ist für damalige Verhältnisse beeindruckend: Hohes Tempo, flüssige Animationen und gleichzeitig abgespielte Musik beeindrucken viele DDR-Spieler.

Die inoffiziellen Gamescoms der DDR

Nachdem Bunsen sein Spiel fertig hat, verteilt er es an andere Spieler. In der DDR ist das kein Problem, weil Software dort keinen urheberrechtlichen Schutz genießt. Das hat das Leipziger Bezirksgericht in einer Grundsatzentscheidung vom September 1979 beschlossen, wonach Software »weder als wissenschaftliches Werk noch als gestalterische Leistung« gilt. Raubkopien kann es also per Definition nicht geben, zumal Spiele nicht offiziell verkauft werden. Wie bei anderen seltenen Konsumgütern besorgt sich jeder selbst, was er braucht, meist über Tauschgeschäfte. Um Spiele auszutauschen, geben Programmierer ihre Adressen in Vorspännen an. Kreuz und quer wandert Software durchs Land. Vor allem die Leipziger Frühjahrs- und Herbstmesse ist ein wichtiger Umschlagplatz.

Offiziell stellen diverse Hersteller auf den KC-85-Computern Nutzprogramme aus, etwa zum Erfassen von gesammeltem Altpapier. »Doch in Wirklichkeit vertrieb sich das Standpersonal die Zeit damit, Spiele zu installieren und zu testen«, verrät Bunsen. »Ich bin also mit meinen Spielekassetten von Stand zu Stand marschiert und habe sie kopieren lassen.« Dann musste er nur noch abwarten. »In den nächsten Tagen bin ich wieder auf die Messe und habe mich tierisch gefreut, wenn auf allen KCs mein Spiel lief. Die Software verbreitete sich an den Messeständen in rasendem Tempo, wie bei einer Kettenreaktion. Das waren keine Frühjahrs- und Herbstmessen, das waren die inoffiziellen Gamescoms der DDR.«

»Man konnte sein Spiel ebenfalls via Anzeige offiziell in Magazine und Zeitungen setzen lassen«, erinnert sich Jens Müller, der damals Spiele für den Z 1013 programmiert. In der Rubrik »Erfahrungsaustausch gesucht« im Funkamateure-Magazin lässt er 1989 seine Adresse abdrucken: »Das machten die kostenlos. Ich habe daraufhin richtig viele Zuschriften bekommen und war allein drei Monate damit beschäftigt, Software zu tauschen.« Computerbesitzer schalten Anzeigen mit ihrer Hardware, auch von West-



Dank des Kassettenrekorders für den KC85 konnten Entwickler Spiele untereinander tauschen. Bild: René Meyer

Den KC kitzeln

Raimo Bunsen gehört zu den erfolgreichsten Spieleentwicklern in der DDR, mit 16 Jahren programmiert der Leipziger den bekannten Breakout-Klon Mad Breakin. Und wie André Weißflog ist er ein Glückspilz, dank der Firmkontakte seines Vaters steht in seinem Elternhaus ein eigener KC 85/2. Auch Bunsen bringt sich das Programmieren selbst bei, angefangen mit BASIC. Für Mad Breakin orientierte er sich wie Weißflog und Beyreuther an Westspielen: »Man klaute sich diverse Ideen aus C64-Spielen und machte daraus einen Mix, der einigermaßen gut aussah, ruckelfrei lief und spielbar war.« Das ist schwieriger, als es klingt, weil die KC-85-Hardware nicht auf Spiele ausgelegt ist. Anders als der C64 oder der Amiga 500 verfügt der DDR-Rechner über keinen separaten Grafikchip, alle Darstellungen über-



Bekannte DDR-Spiele



Wüstenplanet

Dieses Shoot'em-Up vermischt allerlei Science-Fiction-Universen: Man fliegt mit einem verdächtig an die »Star Trek«-Enterprise erinnernden Jäger über einen »Wüstenplaneten«, auf dem »Spice« angebaut wird, und schießt Feindflieger ab, um einen »Todesstern« aufzuhalten.



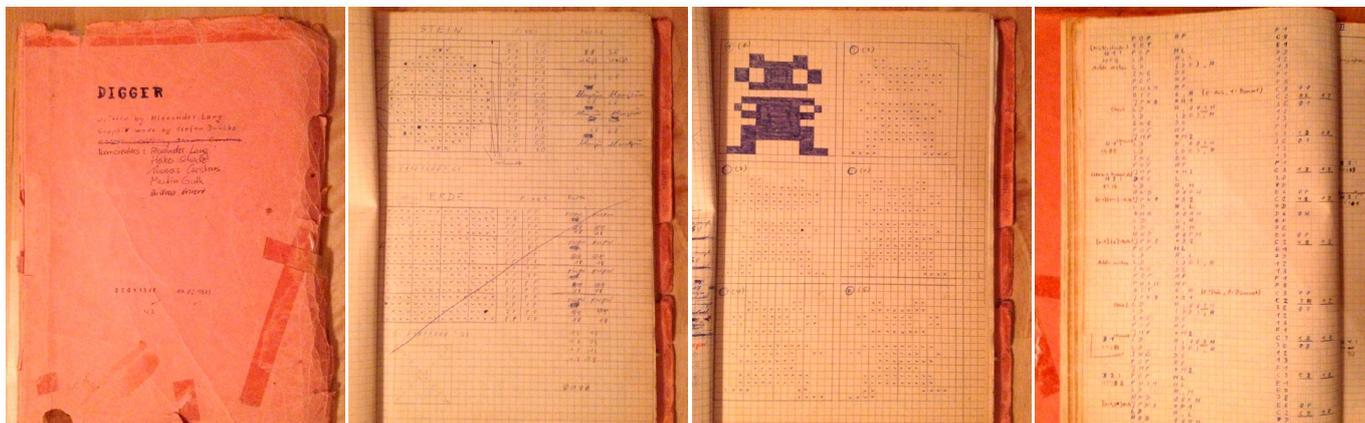
Ladder

Ein beliebter Donkey-Kong-Klon, nur ohne Riesenanfänger, »Jump Man« und Prinzessin: Man klettert Leitern empor und hüpfert über Abgründe, während von oben Felsbrocken herabrollen. Auf Bürocomputern lief eine Variante des Spiels in simpler ASCII-Zeichensatzgrafik.



Bellum

Wie im Apple-II-Klassiker Artillery bombardiert man in Detlef Paulins Bellum mit einer ballistischen Kanone Feindstellungen, indem man den richtigen Schusswinkel einstellt. Außerdem kann man gegnerische Geschosse abfangen und ein Raumschiff abschießen.



Den Quelltext seines Boulder-Dash-Klons Digger notierte Alexander Lang in sein Notizbuch und rechnete ihn dann in Byte-Code um.

Geräten wie C64 und Atari, damit ihnen jemand Spiele zuschickt. Weil viele Haushalte kein Telefon haben, ist das der einfachste Weg, sich auszutauschen. Ein Internet-Forum wäre für DDR-Bürger Science Fiction.

8.000 Mark für einen Pinguin

Zum Epizentrum des Spieltauschs avanciert Ost-Berlin. Alexander Lang nutzt für seinen Boulder Dash-Klon Digger das Centrum-Warenhaus am Alexanderplatz. Digger hat er »trocken« programmiert, also in der Schule auf Papier vorgeschrieben und später in den KC85/3 seines Internats getippt. Auch im Centrum gibt es einen KC85/3, kaufen kann man ihn wegen der Warenknappheit zwar nicht, aber immerhin ausprobieren. Also nimmt Lang seine Digger-Kassette mit, überspielt sie auf den Rechner – und geht wieder nach Hause. »Anfangs dachte ich mir nichts dabei, doch nach wenigen Wochen rief meine Mutter aus meiner Heimatstadt Waren an der Müritz (Mecklenburg-Vorpommern) an und sagte, dass mein Spiel dort der absolute Renner sei.« Digger gilt als das weitverbreitetste Spiel der DDR, sogar der VEB Mikroelektronik »Wilhelm Pieck« Mühlhausen (MPM) bekommt Wind davon.

»1988 kontaktierte mich der VEB und lud mich nach Mühlhausen ein. Sie sagten, dass ihnen das Spiel sehr gut gefällt und sie es gern kommerziell vertreiben würden. Allerdings sollte ich es noch ein wenig verändern«, erzählt Lang. Weil sich das MPM einen leichteren Einstieg ins Spiel wünscht, kommen zu den 25 Levels der Ursprungsversion fünf weitere hinzu. Auch den Startbildschirm muss Lang anpassen. In der Ursprungsversion erscheinen sein Name und die Humboldt-Universität in Berlin, nun prangt dort hochoffiziell der VEB als Produzent. »Am Ende erhielt ich dafür ganze 3.000 Mark, für einen Jugendlichen eine gigantische Summe. Die wollten den Leuten wirklich etwas bieten, denn der Grundtenor in der DDR war sonst: Es gibt einfach nichts zu kaufen.« Digger erscheint auf der »Spielkassette 7« für 38 Mark das Stück. So kann der MPM die von der Politik geforderte Konsumgüterquote erfüllen und die DDR-Spieler mit Unterhaltungselektronik versorgen.

André Weißflogs Pengo veröffentlichte das MPM ebenfalls, auf »Spielkassette 6«. An seinen Besuch im Mühlhausener Betrieb erinnert sich der Schwarzenberger noch genau: »Die waren da alle total freundlich und

fürten mich gemeinsam mit einer Gruppe durchs Werk. Mir ist erst später klageworden, dass auch die anderen junge Entwickler waren, deren Spiele kommerziell vertrieben werden sollten.« Für Pengo ändert er nur den Startbildschirm – und erhält 8.000 Mark. Davon kaufte sich Weißflog einen Farbfernseher, für die meisten DDR-Bürger ein Wunschtraum. Ende der 1980er keimt also auch in der DDR der kommerzielle Spielhandel – und wäre wohl noch weitergewachsen. Im Archiv des Dresdner Elektronik-Kombinats Robotron gibt es einen Bericht über den KC S 900, einen 16-Bit-Computer, der speziell auf Spiele ausgelegt war. Doch der wird nie produziert, weil die Mauer fällt.

Spiele für den Sozialismus

In der DDR verbreiten sich Spiele vor allem unter Jugendlichen, Erwachsenen ist das Medium oft unbekannt. Außer denen in der SED-Führung, die Spiele von Anfang an als Staatssache begreifen. »Die DDR registrierte früh die Faszination der jungen Menschen für Computer- und Automaten Spiele«, weiß der Kulturwissenschaftler Jens Schröder. Er beschäftigte sich in seiner Magisterarbeit »Auferstanden aus Platinen« mit der Rolle



Autorennen

Der Name ist Programm: Mit einem Rennwagen rast man von oben nach unten durch einen Hindernisparcours. Niedlich ist die Animation nach einem Crash: Dann marschiert ein kleines Pixelmännchen zum Wrack und schiebt es von der Strecke, um den »Schrottplan« zu erfüllen.



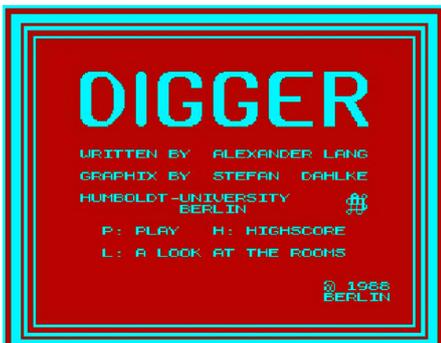
Pursuit

Diesen Pac-Man-Ableger gibt es zwei Varianten: entweder mit Teufeln, die den Spieler verfolgen, oder in Hase-und-Wolf-Manier mit, nun ja, einem Langohr, der von Isegrims gejagt wird. Unterschied zum Original: Das Labyrinth ist asymmetrisch und hat Sackgassen.



Gatecrasher

Auch dieses Denkspiel von Norbert Fritz wurde vom VEB Mikroelektronik »Wilhelm Pieck« Mühlhausen vertrieben. Man lässt darin Felsbrocken durch ein Labyrinth mit umschaltbaren Toren kullern, um Zielboxen zu füllen. Doch nicht in jede davon müssen gleich viele Steine.



Den ursprünglichen Digger-Vorspann seines Spiels Digger musste Alexander Lang anpassen.

von Unterhaltungssoftware im DDR-System. »Wie der Westen merkte auch die DDR, dass Computer ein bestimmender Faktor in der weltweiten Wirtschaft werden. Computerspiele waren ein willkommenes Mittel zum Zweck, um junge Menschen an den Rechner zu holen und die Elite von morgen auszubilden.« Die DDR stellt die Technik kostenlos in Computerkabinetten bereit, die jungen Programmierer sollen das kleine Land an die Weltspitze im Mikroelektronikbereich katapultieren.

Auch die Forschung, die den ideologischen Vorgaben der SED unterliegt, betont die Vorteile des Spielens. Auf der Konferenz »Computernutzung in der außerunterrichtlichen Tätigkeit« im Oktober 1988 in Halle steht für den Forscher Dr. Gerd Hutterer fest, dass »Computerspiele ihren Zweck beim Überwinden der Scheuschwelle vor dem Computer erfüllen«. Sein Kollege Horst Völz ist überzeugt, dass sich mithilfe von Computerspielen »Fertigkeiten im Umgang mit der neuen Technik herausbilden. Sie wecken die innere Bereitschaft und das Interesse für neue Technik. Kinder lernen am Computer spielend.« Hutterer spricht auf der Konferenz auch über die Ideologie des Sozialismus.

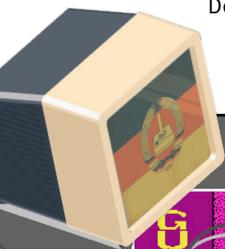
Demnach besitzen Computerspiele »objektiv Tendenzen, die Ideen und Werte des Sozialismus durch die Kinder über Spiel und Romantik aneignen zu lassen.« Neben der wirtschaftlichen Bedeutung sieht die SED in Spielen nämlich eine neue Möglichkeit, ihre Ideologie zu verbreiten.

»Computersport« gegen den Klassenfeind

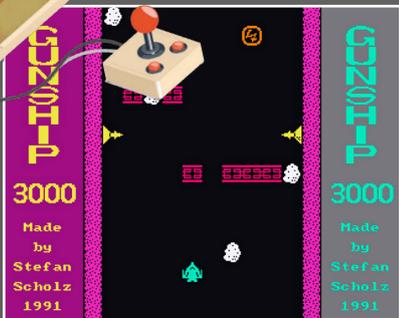
Das politische System der DDR basiert auf der Ideologie des Sozialismus. Er gilt als »einzig richtige Weltanschauung in allen politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Fragen«, erklärt der Historiker Jürgen Kocka. Er bezeichnet das System auch als »Erziehungsdiktatur«, in der jeder Einzelne umerzogen werden sollte, damit eine neue, sozialistische Gesellschaft entstehe. Wer nicht mitmachen will, wird gezwungen. »In Bildungsinstitutionen wie Kindergärten, Schulen oder Universitäten waren die Menschen diesem politisch-ideologischen Anspruch ausgesetzt«, sagt Kocka. Auch Computerspiele sollen die Ideologie durchsetzen. In nahezu allen Pionierhäusern, FDJ-Jugendklubs und Schulen stehen Computer, die Spielkonsole BSS 01 oder der 1986 entwickelte Arcade-Automat PolyPlay. »Auf dem 7. Pioniertreffen in Karl-Marx-Stadt wurden sogar von Arbeitsgemeinschaften programmierte Spiele öffentlich ausgestellt, um die Leistungsfähigkeit der KC-Reihe zu demonstrieren«, fand Jens Schröder heraus.

Die Gesellschaft für Sport und Technik (GST) nimmt Computerspiele 1987 sogar in ihren Dachverband auf. Die GST ist eine vormilitärische Massenorganisation mit ideologischen Einfluss, die vor allem Jugendliche ans sozialistische Feindbild – den Westen als »kapitalistisch-imperialistischen Klassenfeind« – gewöhnen soll. 1987 richtet die GST im Radiosportverband den Bereich Computersport ein, regelmäßig werden sogenannte Programmierolympiaden veranstaltet. Zugleich warnen Horst Völz und Gerd Hutterer auf der wissenschaftlichen Konferenz in Halle ausdrücklich vor »westlichen« Spielen, die angeblich »Suchterscheinungen, Phantasielosigkeit und Aggressivität fördern«. Der Wissenschaftler Frank Hille proklamiert, dass Westspiele durch die »inzwischen hervorragenden Möglichkeiten für Grafik, Animation und Sound offen zur ideologischen Manipulation verwendet werden«. Den offensichtlichen Widerspruch, dass die DDR selbst ihre eigenen Spiele zur ideologischen Manipulation verwendet, ignorieren die Forscher. Hutterer spricht die Funktion von Spielen sogar offen aus: »Es ist gegen-

Der PolyPlay ist ein in der DDR entwickelter Arcade-Automat. Bei seiner Produktion hat allerdings die Stasi ihre Finger im Spiel. Bild: Deutsches Computerspielmuseum



Bekannte DDR-Spiele



Gunship 3000

In Stefan Scholz' Shoot'em-Up ergreift man den Steuerknüppel eines kleinen Raumjägers, um eine »außerirdische Kampfflotte« abzufangen – 100 Ufos wollen abgeschossen werden. Bei einem Fehlschlag bemerkt das Spiel hochmotivierend: »Sie sind ein Versager!«



Bennion Geppy

Das Magazin Retro Gamer bezeichnete den Helden von Raimo Bunsens Geschicklichkeitsspiel mal als »Sonic der DDR« – Geppy kann zwar nicht springen, wohl aber rennen. Und er muss Münzen einsammeln. Aber auch Schlüssel für Türen. Und andere Items. In einem Labyrinth.



Mach 1

Detlef Paulins Sidescroller verpflanzt seine Spieler auf den Mond, wo sie laut Einleitung »endlich bedenkenlos rasen« können. Also schwingt man sich aufs Motorrad, überspringt Hindernisse, schießt außerirdisches Getier aus dem Weg und füllt den Treibstoffvorrat nach.

wärtig die wichtigste Forderung an Spieleprogramme, dass Spielidee und -gestaltung einem bestimmten Thema zugeordnet sind, sodass auch ideologische Positionen bezogen oder gefestigt werden können.« Spiele sollen zu Propagandazwecken genutzt werden. Doch dazu kommt es nicht mehr, weil der Ostblock kurz darauf zusammenbricht. Bis zuletzt warnt auch die von der SED kontrollierte Presse vor der westlich-ideologischen Manipulation in Spielen. Noch im November 1989, dem Monat des Mauerfalls, erscheint in der Zeitschrift Funkamateure ein Artikel mit der Überschrift »Bomben, ballern, metzeln«. Darin ereifert sich der Autor F. Noll über die »Ballerspiele aus dem Westen«. Gewalt, Menschenfeindlichkeit und Brutalität würden sich wie eine »Epidemie in Wohn- und Kinderzimmern in Form von Spielen auf Heimcomputern ausbreiten«. Als Beispiele nennt Noll die Flugsimulation Falcon und das Gesellschaftsspiel Lords of Conquest. Immer wieder benutzt er Begriffe aus der Zeit des Nationalsozialismus. In den Luftkampfscenen bei Falcon sei das »großdeutsche Leben noch in Ordnung«, bei

Lords of Conquest der »Endsieg« erst erreicht, wenn alle Gegner besiegt seien. Die Wortwahl ist bewusst, die westdeutsche Bundesrepublik gilt in der Staatsräson der DDR als Nachfolgestaat des NS-Regimes. »Nicht von ungefähr schließen sich in der BRD an Baller- und Metzelspiele neofaschistische Softwareprodukte an«, schreibt Noll. Er meint das von Neonazigruppen entwickelte Spiel KZ-Manager für den C64. Dass es in der BRD verboten wurde, unterschlägt er.

»Falsche« Spiele dürfen nicht erscheinen

Die meisten DDR-Spiele sind vergleichsweise harmlos: Geschicklichkeitsspiele, Brettspielumsetzungen oder Klone von kinderfreundlichen West-Automaten à la Pac-Man. Ein Grund dafür ist die technische Schwäche der KC-Computer verglichen mit West-Rechnern wie C64 und Amiga 500. Zudem gibt es keine Profi-Entwickler, sondern ausschließlich Jugendliche, die sich alles selbst beibringen müssen, weswegen die Spiele technisch und inhaltlich simpel blieben. Kein Vergleich mit großen, professionellen Entwicklerstudios wie Electronic Arts und dem 1988 für den Amiga 500 erschienenen Grafikwunder F/A-18 Interceptor. Jens Schröder sieht hinter den friedlichen Spielen aber keinen Zufall, sondern eine »kalkulierte Harmlosigkeit« vonseiten der SED-Regierung, die notfalls dafür sorgt, dass es die ideologisch »richtigen« Spiele gibt.

Davon berichtet auch Raimo Bunsen, der 1986 das Spiel Revolution entwickelt. Darin thematisiert er den »Contra-Krieg« in Nicaragua. Von 1981 bis 1990 kämpfen dort von den USA unterstützte Guerilla-Gruppen gegen die linke Regierung der Sandinisten. Die

DDR unterstützt die Sandinisten offiziell mit Waffen und militärischer Ausbildung. »In meinem Game klettern Contra-Rebellen von Honduras über eine Mauer nach Nicaragua, um die braven

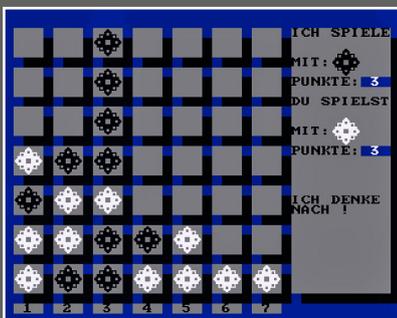
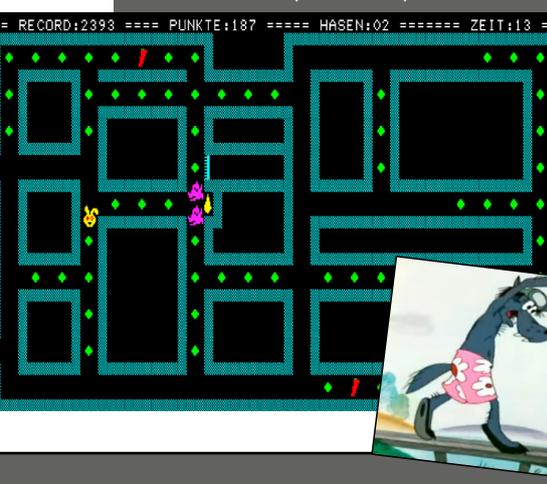
Sandinisten anzugreifen. Als Spieler befand man sich auf der Seite der Sandinisten und musste so viele gegnerische Rebellen von der Mauer schießen wie möglich«, erzählt Bunsen. Der Spieler kämpft also für das »Gute« im ideologischen Sinne der DDR. Der junge Leipziger verbreitet sein Spiel wie gewohnt auf der Leipziger Messe, wo es reißenden Absatz findet. Wie üblich hinterlässt er seinen Namen und seine Adresse im Vorspann. »Es dauerte nur wenige Tage, da wurde mein Vater ins Büro seines Parteisekretärs gerufen und zur Rede gestellt, wie es denn sein könnte, dass sein Sohn Kriegsspiele programmiere.« Negative Folgen hat Revolution für Bunsen nicht, womöglich, weil man »im Spiel getreu der DDR-Propaganda auf der richtigen Seite kämpfte«.

Alexander Lang ist sich damals bewusst, dass alle Motive, die gegen die vertretene Ideologie verstoßen, Tabu sind. »Dazu gehörten insbesondere Kriegsspiele, da sie konträr gegen einen der gepredigten Grundpfeiler der Gesellschaft standen, nämlich den Frieden«, sagt Lang. Aus Angst vor den Konsequenzen verzichtete er als jugendlicher Spieleentwickler darauf, Software zu entwickeln, die klar gegen die staatlichen und politischen Grundsätze verstößt. »Es handelte sich bei der DDR schließlich um eine waschechte Diktatur mit allen Konsequenzen für Gegenspieler. Wenn man als junger Mensch zu aufmüpfig war, konnte man seinen Studienplatz verlieren.« Allerdings ist nicht jede Art von Gewalt- und Kriegsdarstellung per se verboten ist. Beispiele sind das Star-Trek-Spiel Enterprise oder Sea War, in dem man ein U-Boot steuert. Es gab also eine Freiheit für Spieleentwickler in der DDR, die jedoch von der SED-Ideologie begrenzt war.

Die Stasi schaltet sich ein

Um sicherzustellen, dass in der DDR ideologisch »richtige« Spiele erschienen, wird ihre Produktion mitunter von höchster Stelle in

Auf dem PolyPlay-Automaten läuft das DDR-Kultspiel Hase und Wolf, eine Abwandlung von Pac-Man, die auf einer russischen Zeichentrickserie (kleines Bild) basiert.



Taktik

Ralf Marquart programmiert 1987 diesen »Vier gewinnt«-Ableger, in dem wir allerdings nur drei Steine in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe bringen müssen. Gewonnen hat am Ende derjenige, der die meisten Dreierreihen gebildet hat. Nur gegen die KI spielbar.



The Name of the Rose

Mit dem Umberto Eccos Roman »Der Name der Rose« hat André Fränkels Spiel zwar nicht wirklich viel zu tun, dafür aber mit Fränkels vorigem Werk Maze, in dem man ebenfalls ein Labyrinth erkundet. Diesmal geht es darum, Rosen zu finden und zum Ausgang zu tragen.



Bomb Jack

Diese Kopie des gleichnamigen Arcade-Klassikers unterscheidet sich deutlich vom Original. Während man darin nämlich beim Hüpfen über Plattformen Bomben in richtiger Reihenfolge entschärfen muss, geht es im Klon von Stefan Scholz lediglich darum, Bälle einzusammeln.

Auftrag gegeben und überwacht – zu sehen am PolyPlay, dem einzigen Arcade-Automaten der DDR. Erst Mitte der 2000er-Jahre finden Forscher heraus, dass das Ministerium für Staatssicherheit (MfS) hier die Finger im Spiel hatte. Eine »Kartell« getaufte Abteilung der MfS-Bezirksverwaltung Karl-Marx-Stadt beeinflusst 1984 maßgeblich die Arbeit an PolyPlay: »Kartell diente als ein geheimpolizeilich-operativer Rahmen und förderte die Entwicklung von Prototypen«, weiß Jens Zirpins. Der Archivar forscht in seiner Freizeit in Archiven, Museen und Sammlungen zur Geschichte des Automaten.

Die geheime Entwicklungswerkstätte ist die einzige ihrer Art innerhalb des Ministeriums, dort arbeitet eine kleine Anzahl hauptamtlicher und inoffizieller Stasi-Mitarbeiter. Zeitweise helfen externe Fachkräfte aus. Laut Stasi-Akten stammt der Auftrag zum Bau von Spielautomaten von Günter Mittag – einem der höchsten DDR-Politiker – und landet auf Umwegen bei »Kartell«. Die Entwicklung des Prototyps dauert etwa vier Monate. 1985 wird der Polyplay dann vom VEB Polytechnik und Präzisionsgeräte in Chemnitz zur Serienreife gebracht und produziert. Die Stasi lenkt auch danach die Entwicklung. Den Akten zufolge leistet das Entwicklerkollektiv »umfangreiche materielle und personelle Unterstützung für die ersten 50 Spielautomaten. Das MfS dokumentiert zudem die Entfernung eines Shoo'em-Ups namens Ufo von Poly-Play-Automaten, nachdem sich ein Berliner Lehrer 1985 bei dem für Jugendfragen zuständigen ZK-Sekretär Egon Krenz beschwert hat. Die Stasi erwähnt das Spiel in einem Vermerk als »Programm Weltraumkrieg«, laut Zirpins wohl eine Folge der zeitgenössischen Kritik am US-amerikanischen SDI-Programm (Strategic Defense Initiative, ein Abwehrschirm gegen sowjetische Interkontinentalraketen).

1986 schreibt die Stasi in einem Bericht, dass durch die Produktion des PolyPlay der Staatsplan des VEB Kombinate Polytechnik »materiell abgesichert« und die »Solidität (Stärke) wiederhergestellt« sei. Bis 1990 werden circa 2.000 PolyPlays produziert und in Freizeiteinrichtungen, Ferienheimen sowie Gaststätten aufgestellt. Der Preis beträgt 22.000 Mark pro Gerät – ohne Spiele. Das entspricht ungefähr drei Kleinwagen des Typs Trabant 601. Laut Zirpins weckt der Arcade-Automat das Interesse der Bevölkerung. 50 Pfennig kostet eine Spielrunde, an guten Tagen wandern mehrere hundert Mark



Raimo Bunsen (oben) und Bert Schulzki sind in der DDR-Entwicklerszene sehr aktiv.



in einen Automaten. Zum Erscheinen lobt die Zeitschrift »Jugend+Technik«, dass sich der PolyPlay »wohltuend von Videospieleautomaten westlicher Herkunft unterscheidet, weil er nicht Sternenkrieg, antihumane Gesinnung oder Gewalt verherrlicht«. Ob die Stasi auch andere Spiele oder gar private KC85-Entwickler beeinflusste, ist bisher ungeklärt. Fest steht aber, dass verdeckte Ermittler in Computerklubs herumschnüffeln. Denn insbesondere in Ost-Berlin bildet sich eine Szene um Westspiele heraus, die nicht im Sinne der Staatsführung sein kann.

Ost-Berlin, das »Schaufenster des Ostens«

Während es den Bürgern in der restlichen DDR oft an allerlei mangelt, sieht es in Ost-Berlin besser aus. Über die Jahre spannt die SED dort ein »umfangreiches Netz der Sonderversorgung«, wie es die Historikerin Juliane Schütterle nennt. Der »Parteiauftrag Berlin« stellt sicher, dass die DDR-Hauptstadt bevorzugt versorgt wird. Für Technikenthusiasten ist das eine gute Nachricht, denn so steigt die Wahrscheinlichkeit, einen West-Computer zu ergattern. Einige Ost-Berliner gelangen durch Verwandte im Westteil der Stadt an die begehrte Technik. Immer wieder verirren sich zudem C64 oder Sinclair ZX Spectrums in Gebrauchtläden oder in In-

tershops, in denen man mit Westgeld bezahlen kann. Das ist jedoch teuer, der Wechselkurs zwischen West- und Ostmark liegt im Durchschnitt bei 1:7. Zahlt man im Westen für einen Amiga 500 1.750 DM, kostet er in der DDR circa 12.000 DDR-Mark. Das entspricht dem Jahreslohn eines Ingenieurs.

Der DDR-eigene KC 85 ist derweil auch in der Hauptstadt Mangelware. Das führt zur absurden Situation, dass es im Ost-Berlin der mittleren 80er-Jahre mehr West-Rechner als KC-Computer in Privatbesitz gibt, erzählt Bert Schulzki. Er ist damals stolzer Besitzer eines C64 und als Programmierer in der Stadt unterwegs: »Die KC-85-Serie habe ich selten privat gesehen. Gefühlt gab es damals also mehr West-Computer.« Schulzki schätzt, dass 1987 die Sinclair-Computer ZX Spectrum und ZX81 am weitesten verbreitet sind, gefolgt vom C64 und dem Atari 800 – der KC 85/3 war das Schlusslicht. Schulzki bekam seinen C64 von seinem Opa. Denn Rentner dürfen seit 1964 ungehindert nach West-Berlin reisen. Zahlreiche Jugendliche aus der DDR beauftragen daher Omas und Opas, die begehrten Geräte zu besorgen. West-Technik kann man problemlos in die DDR einführen, nur Datenträger fängt der Zoll ab. Um den technologischen Rückstand aufzuholen, sind der DDR-Führung sogar Computer des »Klassenfeindes« recht.

»Kopierhochburg« im Ostblock

In Ost-Berlin entstehen rund 20 Computerklubs, deren Besucher Rechner mitbringen oder ausprobieren können. Die meisten Spieler treffen sich im zentralen Klubhaus der FDJ, dem »Haus der jungen Talente« (HdjT). Stefan Paubel leitet dessen Club, seit 1984 beschäftigt er sich mit Computern. Mit Ost-Technik will er jedoch nichts zu tun haben: »Das DDR-Zeug war ja nun wirklich nicht so toll.« Also bittet Paubel die HdjT-Leitung um Erlaubnis, einen Computerklub einzurichten – mit West-Rechnern: »Wenn man schon einen Klub aufzieht, dann doch mit der besseren Technik. Kurioserweise hat der Direktor sofort zugesagt, mich aber noch gefragt, ob ich nicht auch ein paar KCs oder PolyPlays haben will. Da habe ich gelacht und gefragt, was ich damit soll.« Mit 24.000 Mark Startbudget fährt Paubel nach Köpenick und kauft zwei C64 sowie ein Diskettenlaufwerk. Als Monitore benutzt er DDR-Kofferfarbfernseher, die ohnehin im HdjT herumstehen.

Klassiker selber spielen

Dank Emulatoren lassen sich beliebte DDR-Spiele komfortabel im Browser erleben. Arcade-Titel für den PolyPlay-Automaten finden Sie auf PolyPlay.de. Zahlreiche Spiele für die KC85-Serie hat Alexander Lang unter Lanale.de/kc85_emu gesammelt und spielbar gemacht.



Es ist völlig normal, dass Entwickler im Vorspann ihre Adresse nennen, um andere zum Spielertausch zu ermuntern.

Computer in der DDR

Das **Kombinat Robotron** war der größte Computerhersteller der DDR mit Sitz in Dresden. Gegründet wurde er 1969, mehr als 68.000 Menschen arbeiteten dort. Zum Kombinat gehörte der VEB Robotron-Messelektronik »Otto Schön« Dresden. Dort wurde der KC 85/1 und der KC 87 hergestellt. Die Rechner galten als die Konkurrenzprodukte zur KC-Serie des MPM. Ob es zentral geplant war, zwei Heimcomputerserien zu bauen, ist unklar. Der VEB Robotron-Elektrotechnik Riesa produzierte den Selbstbaurechner Z 1013. Im Robotron Büromaschinenwerk Sömmerda wurde der Bürorechner PC 1715 gebaut.

Der KC 85/1 entsteht im Robotron-Kombinat in Dresden. Bild: Enrico Grämer

Z 1013: Der Mikrorechner-Bausatz erschien 1985 mit Leiterplatte und Folientastatur. Man musste erst ein Netzteil und Anschlüsse für Fernseher und Kassettenrekorder mit der Leiterplatte verlöten. Er war als Konsumgut vorgesehen und wegen seines günstigen Preises unter Computereinsteigern beliebt.

KC 85/1: Der Robotron-Rechner hieß ursprünglich Z9001. Nachdem die Politik den Einsatzschwerpunkt auf Bildungseinrichtungen verlagerte, wurde der Rechner 1985 in KC85/1 umbenannt. Ein U880-Prozessor treibt den Computer an, die Programmiersprache BASIC wird von Kassette oder ein Zubehör-Modul geladen. Er war bei Spielern eher unbeliebt, weil er nur über Zeichengrafik verfügte, sowie den Kleincomputern aus Mühlhausen technisch unterlegen und überdies inkompatibel dazu war. Die Bauteile kamen ausschließlich aus Ostblock-Ländern.

KC 87: War die Weiterentwicklung des KC85/1 und besaß mehr Arbeitsspeicher (16 KByte), allerdings keine Vollgrafik. Wie der Vorgänger hatte er einen Anschluss für einen »Spielhebel«.

PC 1715: Der typische Bürorechner in der DDR Mitte der 80er-Jahre. Eine Festplatte gab es nicht, auf dem Gerät liefen illegale Klone westlicher Software wie des Datenbanksystems dBase und des Schreibprogramms WordStar. Rüdiger Kurth schätzt, dass es in der DDR Ende der 80er-Jahre etwa 100.000 Bürocomputer gab.

Das **Kombinat Mikroelektronik Erfurt** (KME) war der direkte Konkurrent zum Kombinat Robotron Dresden im Bereich Mikroelektronik. Zum KME gehörte der VEB Mikroelektronik »Wilhelm Pieck« Mühlhausen (MPM), der den KC85/2-4 und den KC Compact entwickelte. Unter Spielern und Entwicklern waren das die beliebtesten Geräte.

LC 80: Ein Experimentier-Rechner für den Ausbildungsbereich. Programmieren konnte man über eine Taschenrechnerartatur, Befehle musste man im Hexadezimalcode eingeben. Der LC80 war der erste Computer, den es für die DDR-Bevölkerung 1984 zu kaufen gab. Wegen einer Anfrage aus Großbritannien sollte eine Export-Variante mit Holzgehäuse und Tastaturschablone für ein integriertes Schachspiel produziert werden, dazu kam es aber nie.

KC 85/2-4: Unter Spieleprogrammierern der beliebteste Kleincomputer der DDR. In allen Rechnern steckte die 8-Bit-CPU U880, die die Vollgrafik berechnete. Die Hardware wurde mit jedem neuen Modell leistungsfähiger. Der KC85/3 besaß einen integrierten BASIC-Interpreter, der KC85/4 64 KByte RAM. Das Betriebssystem hieß CAOS (Cassette Aided Operating System). Es gab zwei Modulschächte für Speichererweiterungen, Druckeranschluss und Software. Der KC85/4 akzeptierte Diskettenlaufwerke. Versierte Bastler tauschten den Arbeitsspeicher gegen leistungsfähigere Module aus, das Ergebnis bekam die inoffizielle Bezeichnung KC85/5.

KC Compact: Der letzte Heimcomputer der DDR, der zum 40-jährigen Republikgeburtstag im Oktober 1989 erschien. Anders als die KC85-Serie ist er keine Eigenentwicklung, sondern zum West-Rechner Schneider CPC kompatibel. Wegen der geringen Produktionszahl gilt er heute als seltenes Sammlerobjekt.



Der KC85/3 aus Mühlhausen war bei Spielern sehr beliebt. Bild: Michail Jungierek

```
* KC-CAOS 4.2 *
ZBASIC
ZSMITH
ZJUMP
ZMENU
ZSAVE
ZVERIFY
ZLOAD
ZCOLOR
ZDISPLAY
ZMODIFY
ZWINDOW
ZKEYLIST
ZMODUL
ZSYSTEM
ZADOUT
Z24DUP
Z
```

Auf dem KC85/2-4 läuft das CAOS-Betriebssystem. Bild: Frank Ludwig

Anfang 1986 eröffnet der Computerklub, mehr als 300 Besucher kommen, der kleine Raum quillt über. Viele bringen eigene West-Computer wie C64 und Atari mit, erzählt Paubel. Ein paar KC85-Nutzer habe es auch gegeben, aber »die spielten im Klub keine große Rolle. Für Präsentationen und andere Spielereien waren die Rechner wegen des fehlenden Grafikchips ungeeignet«. Paubel organisiert zudem Vorträge, etwa zur Midi-Keyboard-Steuerung am C64 und für Computergrafiken. Er ist sich sicher, dass sein Klub im Fadenkreuz der Stasi war: »Dass die da präsent waren, war völlig normal. Die wussten genau Bescheid, was wir treiben.« Die Behörden greifen jedoch nicht ein, obwohl Paubel mit seinen Vorträgen provoziert. Beispielsweise zeigt er Filmszenen aus »Star Wars« und »Tron«, um Computergrafik zu demonstrieren. »Das hat keiner verhindert, da war ich teilweise selbst baff. Die haben uns wohl geduldet, weil sie so alle verdächtigen Personen auf einem Haufen hatten.«

Mit der Zeit sprechen sich Paubels Computerkenntnisse herum. Im Frühjahr 1988 ruft sogar ein Offizier der DDR-Luftwaffe an und fragt, ob ihm Paubel aktuelle Kriegsspiele vorführen könne. »Es gibt keinen Är-

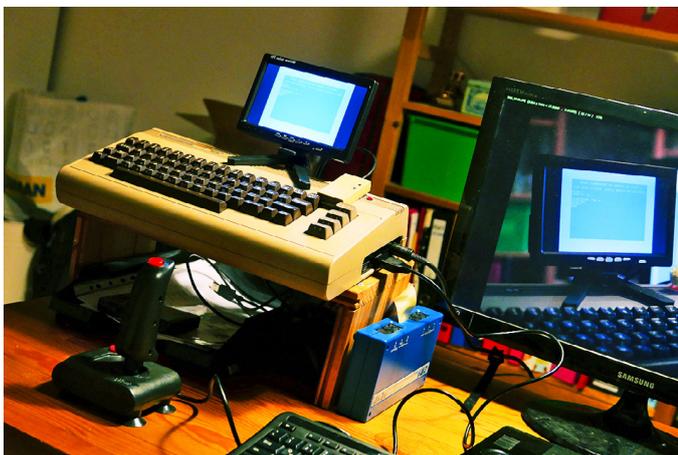
ger, keine Sorge, sagte der Offizier gleich, sie wollen nur sehen, was technisch mittlerweile möglich ist. Da habe ich die Flugsimulation F/A-18 Interceptor für den Amiga und noch ein paar andere Kriegsspiele eingepackt.« Zur Präsentation stehen den 20 Offizieren die Münder offen. Woher Paubel die West-Technik hat, fragen sie nicht. Warum sie die Spiele sehen wollen, auch nicht – womöglich möchte das ostdeutsche Militär Simulationen zur Ausbildung nutzen.

In weiser Voraussicht hat Paubel zudem einen Zettel im Computerklub aufgehängt. Darauf steht: »In diesem Klub ist es verboten, kriegsverherrlichende Spiele zu spielen.« Es soll die Stasi zumindest ein wenig beruhigen. Vor diesem Zettel sitzt eine Gruppe von Spielern, die es regelmäßig kaum erwarten kann, bis Paubel und eingeladene Experten mit ihren Vorträgen fertig sind. Denn die C64-Enthusiasten wollen nur eines: Spiele kopieren. Das HdjT gilt nämlich als »Kopierhochburg für die Ostblockstaaten«, in der Kassetten von Hand zu Hand wandern. Darauf: der antirussische, in der Bundesrepublik indizierte Shooter Raid Over Moscow oder das ebenfalls indizierte Shoot'em-Up Blue Max. Aber auch einzelne

selbsterstellte Grafiken und modifizierte Spiele zeigen die Jugendlichen. Sie gehören zur Ost-Berliner Demo- und Crackerszene. Ein Mitglied der Gruppe ist »Pepper«. Sein richtiger Name: Timo Ullmann, der heutige Chef des Berliner Entwicklerstudios Yager.

Die C64-Szene in Ost-Berlin

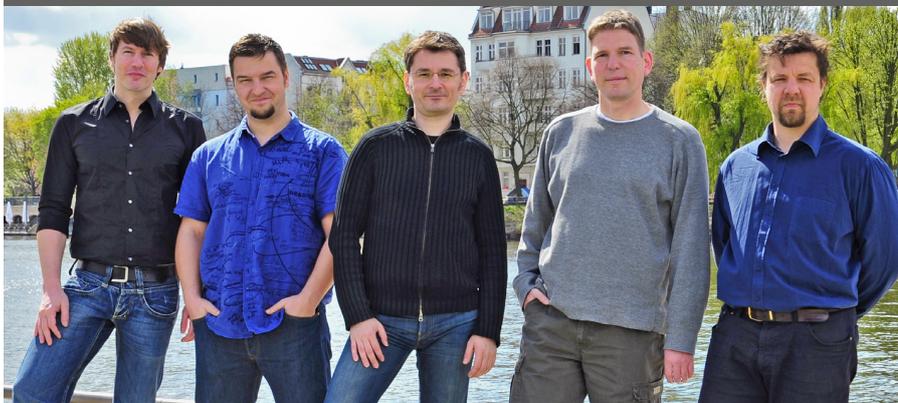
Ullmann wird in Ost-Berlin geboren und ist früh von Computerspielen begeistert. Er verprasst wie André Weißflog sein Taschengeld an Arcade-Automaten. Während ein Großteil der DDR-Jugend gezwungen ist, in Computerkabinetten zu programmieren und ein paar wenige Glückliche wie Raimo Bunsen eigene KC85 besitzen, bekommt Ullmann sogar einen C64 geschenkt. Sein Vater arbeitet im Außenhandel und kann den Rechner mit Westgeld kaufen. Er beginnt, Spiele mit Mitschülern zu tauschen, etwa Defender of the Crown. »Ich habe aber früh gemerkt, dass mir Spielen nicht reicht – ich wollte eigene Software programmieren«, erzählt Ullmann. Er wälzt das Fachbuch »C64 intern« und eignet sich Kenntnisse in Assembler an. Mitte der 80er trifft er im Computerklub Hohenschönhausen Weggefährten, die er bis heute kennt – darunter drei spätere Yager-



Volker Strübing's C64 läuft noch heute. 1988 entwickelt er darauf gemeinsam mit dem Programmierer Tube das Musikprogramm Perfect Sound.



Die Yager-Gründer Uwe Benecke, Roman Golka, Timo Ullmann, Philipp Schellbach und Matthias Wiese (oben, von links) lernen sich in den späten 80ern im Computerclub des HdJT kennen.



Mitgründer (Philipp Schellbach, Roman Golka, Uwe Benecke), Tobias Herre, Volker Strübing, der heutige Yager-Anwalt Claas Oehler sowie Bert Schulzki. Sie alle sind stolze Besitzer eines C64 und treffen sich zum Spielen im kleinen Pionierhaus.

Ullmann erinnert sich: »Es war wunderbar, wir haben unsere C64 und Diskettenlaufwerke in Handtücher eingewickelt und dann in coole 80er-Jahre-Aktenkoffer gepackt. Im Computerclub gab es dann richtige Zocker-Sessions mit Bier aus der Kaufhalle.« Überwacht fühlen sie sich beim Spielen nicht, wie Volker Strübing erzählt: »Das kleine Pionierhaus lag etwas abseits, und der Clubhausleiter ist mit seinem Kittel über den Gang geschlurft, der hatte gar keine Ahnung, was wir da machen.« Neben dem Spielen interessiert sich die Gruppe früh dafür, selbst kreative Ideen umzusetzen. Sie

beginnen, Musiken aus Spielen zu rippen und präsentieren sie in selbstgeschriebenen Demos. »Wir waren uns im Klaren, dass wir für DDR-Verhältnisse echt privilegiert waren«, sagt Strübing. »Andere Jugendliche mussten sich damit zufriedengeben, in Schulen und Jugendzentren an KC-Computern zu sitzen, während wir unsere eigenen West-Geräte hatten. Unsere C64 waren wie ein Tor in eine neue Welt. Da gab es keine Erwachsenen und keine politischen Zwänge wie in der FDJ. Da waren wir frei.« Im HdJT fürchtet die Gruppe zwar anfangs die Stasi-Spitzel und zittert, wenn sie Kriegsspiele wie Raid Over Moscow tauscht. »Das hat aber irgendwie keinen interessiert«, sagt Ullmann. »Wenn Raid Over Moscow in die falschen Hände gelangt wäre, hätten wir richtigen Ärger bekommen. Die hatten aber anscheinend alle keine Ahnung von der Ma-

terie.« Während die DDR-Führung die KC85-Szene noch einigermaßen überblickt und etwa bei Raimo Bunsens Revolution oder beim eigenen PolyPlay eingreift, hat sie bei der West-Technik den Überblick verloren.

Die Cracker- und Demopioniere

Es bilden sich mehrere Demogruppen sowie Einzelkämpfer: Hotware (Timo Ullmann und Roman Golka), HHMC (Philipp Schellbach, Tom Polten), The Creators (Claas Oehler), Syntax Terror (Volker Strübing) und Tube (Tobias Herre). Die Entwickler setzen unterschiedliche Schwerpunkte. Strübing spezialisiert sich auf C64-Musik und veröffentlicht 1988 mit Tube zusammen Perfect Sound. Das Programm erlaubt es, die Synthesizer-Musikroutinen des Spiels To be on Top für eigene Musik zu verwenden. Hotware veröffentlicht 1989 The Nippon Tunes II, mit dem man die Musik aus The Last Ninja 2 selbst abspielen kann. Bert Schulzki ist damals ebenfalls mit dabei und erklärt, wie wichtig Cartridge-Module für das Cracken sind: »Mit einem Steckmodul konnte man das Spiel an der aktuellen Stelle unterbrechen und den Programmcode analysieren. Nach ein paar Modifikationen lief das Spiel dann ohne Datenträger.« Das ist oft schwierig, denn die ausgelieferten Disketten sind randvoll mit Daten. Zusätzlich müssen die Cracker aber noch den modifizierten Code unterbringen. »Deswegen musste man oft den Speicher durchforsten und an anderen Stellen etwas einsparen. Durch die erhöhte Effizienz ist ein gecracktes Spiel sogar qualitativ oft besser als das Original«, sagt Schulzki. Ullmann macht diese Erfahrung bei The Last Ninja 3. Er knackt den Kopierschutz, verkleinert das Spiel von drei auf zwei Disketten und baut mit Philipp Schellbach einen neuen Startbildschirm mitsamt Cheatefunktion ein.

Im Mai 1989 schließen sich die einzelnen Grüppchen zu Dytec zusammen, kurz für Dynamic Technologies, der einzigen Demo- und Crackergruppe der DDR. Ein größeres Projekt ist die Portierung von Bomberman auf den C64. Ullmann programmiert das Spiel, Benecke designt die Grafiken, und Golka baut einen Adapter, mit dem man sogar vier Joysticks an den C64 anschließen kann



Mit dem Programm The Nippon Tunes II (links) ermöglicht es die Demogruppe Hotware, die Musik von The Last Ninja 2 (rechts) abzuspielen.

– das Original-Bomberman bot nur einen Solomodus. Dytec orientiert sich an Demo- und Crackergruppen im Ausland. »Da konnten wir damals natürlich nicht mithalten«, sagt Ullmann. »Wir waren in der DDR zu isoliert und brauchten viel zu lange, um an die Software zu kommen.« Die Organisation ähnelt jedoch der einer westlichen Crackergruppe. Es gibt Supplier, die Spiele aus dem Westen in die DDR schmuggeln. Cracker entfernen den Kopierschutz, Stepper verteilen die fertigen Programme. Obwohl Dytec gegen die internationale Konkurrenz keine Chance hat, ist die Gruppe in der DDR die unangefochtene Nummer eins. Aber nicht lange. Dytec existiert nur ein halbes Jahr, dann fällt die Mauer – und alles ändert sich.

Die Mauer fällt, die Technik ändert sich

Am 9. November 1989 fällt die Mauer. Noch am 7. Oktober hat das MPM zum 40. Republikgeburtstag den brandneuen KC Compact präsentiert. Doch dann geht alles schnell. Über die offene Westgrenze überschwemmt der C64 samt Software die DDR, keiner will mehr einen KC haben. Die letzten KC-Spiele erscheinen 1992. Viele DDR-Computer und der PolyPlay werden verschrottet, nur eine Handvoll Automaten überstehen die Wiedervereinigung. Die Kombinate und VEBs werden von der Treuhandanstalt aufgelöst.

Drei Tage nach der Währungsunion fahren Bernd Beyreuther und André Weißflog am 4. Juli 1990 mit einem frischen Bündel D-Mark-

Scheine nach Bayern und kaufen sich eine komplette Amiga-Ausrüstung. Von dem lang-samen KC85 haben sie die Nase voll. Raimo Bunsen entwickelt derweil keine Spiele mehr: »Als mit der Wende plötzlich für jedermann die C64 und unendlich viele Games verfügbar waren, musste ich einsehen, dass mein Spezialwissen von einem Tag auf den anderen veraltet war. Und so hing ich mein Programmierhobby an den Nagel und entschloss mich, Jura zu studieren. Ein Freund hatte mir erzählt, dass man damit angeblich sehr viel Westgeld verdienen konnte.«

Dytec macht sich einen Namen bei der internationalen Konkurrenz – und existiert bis heute. Volker Strübing, Tobias Herre und Uwe Beneke entwickeln für Blue Byte das Puzzle-Spiel Atomino, Strübing produziert bis heute Musik auf seinem C64. Timo Ullmann und andere Dytec-Mitglieder lernen Anfang der 90er-Jahre André Weißflog und Bernd Beyreuther bei Terratools kennen, einer Firma in Babelsberg. Dort arbeiten sie an diversen Spieleprojekten, Weißflog und Beyreuther etwa an Urban Assault, das 1998 von Microsoft vertrieben wird. 2000 gründen sie Radon Labs und entwickeln mit Das Schwarze Auge: Drakensang ihr bislang größtes Spiel. Ehemalige Dytec-Mitglieder formieren sich zu SEK-Ost und entwickeln Wiggles und ParaWorld, Timo Ullmann gründet mit seinen vier Mitstreitern 1999 Yager, 2003 erscheint ihr Erstling, die Flugsimulation Yager für die erste Xbox. Ullmann weiß

noch, wie »uns die Erfahrungen bei Dytec dabei geholfen haben. Eine Konsole ist ein geschlossenes System mit einer festgelegten Rechenleistung. Auf dem C64 haben wir gelernt, wie man aus so einer begrenzten Umgebung die maximale Leistung kitzelt.«

Nachdem er über 20 Jahre nichts mit KC-Computern mehr zu tun hatte, überkam Alexander Lang die Nostalgie. 2014 liest er einen Artikel über Computerspiele in der DDR, woraufhin er anfängt, einen KC85-Emulator für den Browser zu entwickeln. Sein Digger baut er zuerst ein, es folgen 150 weitere Spiele: »Daran saß ich dann ein paar Monate, ich arbeitete mich Befehl für Befehl vor. Das war für mich eine Erinnerung an schöne alte Zeiten.« Auch Weißflog entwickelt 2015 einen umfangreichen KC-Emulator für den Browser. Er überlegt sich sogar, wieder ein neues Spiel für den KC85 zu entwickeln: »In alter Tradition müsste es eigentlich wieder ein Arcade-Klon werden. Mit meinem jetzigen Wissen kann ich noch einiges mehr aus der Maschine herausbekommen. Sogar rudimentäre 3D-Grafik ist möglich.« Nachdem Radon Labs 2010 Insolvenz anmelden musste, arbeiten er und Beyreuther im Mobile-Bereich. »In kleinen Teams kann man viel mehr Energie in das Spiel selbst stecken und alles direkter beeinflussen«, sagt Beyreuther. »Man hat weniger Ressourcen und muss sehr effektiv programmieren. So holen wir uns den alten Zauber zurück, als wir noch DDR-Spiele entwickelt haben.« ★

Das Schwarze Auge: Drakensang (Radon Labs) und Spec Ops: The Line (Yager) stammen von Ex-Mitgliedern der DDR-Entwicklerszene.

