35 Jahre Commodore 64

LOAD»SPIELEAUSDERSTEINZEIT«,8,1

Das folgende Essay hat den Überraschungsei-Effekt und erfüllt gleich drei Wünsche auf einmal: Es ist Psychoanalyse, Kriminalreport und Jugendschwank in einem: Warum Spiele früher viel geiler, aber nicht besser waren.

Der Autor

Harald Fränkels Laufbahn als Spieler begann 1978 mit einer Interton VC4000, das ist die erste und bisher einzige komplett in der Bundesrepublik gebaute Konsole. Als er das Modul Panzerschlacht in die Finger bekam, war's um ihn (und über Jahre hinweg auch um das Taschengeld) geschehen – schönen Tank auch! Ehe er 1983 seine bis heute größte Liebe für sich entdeckte, den Commodore 64, hielten ihn diverse Groschenfressergerätschaften bei Laune, das Atari 2600, Intellivision und Colecovision zum Beispiel.

10 PRINT

Eigentlich wollte ich an dieser Stelle eine kurze (!) Kolumne über den C64 schreiben. Doch dann liefen plötzlich meine schönen Jugenderinnerungen Amok, was zu rund 16.000 Anschlägen führte. Zu 16.000 aneinander gereihten Buchstaben, die das Thema »Waren Spiele früher besser?« erläutern und einem historischen Bildungsauftrag gerecht werden. Heutige Counter-Strike-Kindergartenkinder wissen vermutlich gar nicht, dass C64 keine Abkürzung für einen Plastiksprengstoff wie etwa C4 ist, sondern für »Commodore 64«. Dabei handelt es sich um den besten Computer der Welt. Wir nannten ihn liebevoll »Brotkasten«, und weil sich seine Deutschlandpremiere 2018 zum 35. Mal jährt, lobpreise ich ihn mit einer verbalen Hymne.

Waren Spiele also früher besser? Um diese oft strapazierte Frage erschöpfend zu beantworten, sodass sie nie wieder gestellt werden muss, blicke ich mit diesem Essay auf eine längst vergangene Zeit zurück. In den Achtzigerjahren »suchtete« man »Videogames« nicht, sondern spielte sie noch »bis der Arzt kommt«. Ich berichte ferner von einem Elektronikfachgeschäft, das als Umschlagplatz für damals selbstverständliche Schwarzkopien diente (uuuh!). Und ich erzähle vom magischen Moment, als ich mein Lieblingsspiel ever, ever, ever zum ersten Mal sah und die Liebe auf den ersten Kick erlebte. Besagter Titel nahm übrigens den Platz in meinem Herzen ein, der bis dahin für eine TV-Szene mit Heather Thomas reserviert war, wie sie im blauen Bikini durch eine Saloon-Schwingtür tritt (oooh!).

»Verliebt in das Ultraschallbild einer Niere«

Es ist doch klar: Vorher noch nie dagewesene positive Reize fräsen sich in der Regel ins Gehirn, gerade bei Kindern und Jugendlichen. Der Vergleich zwischen Spielen und der ersten Schwärmerei ist deshalb alles andere als weit hergeholt. Ich werde zum Beispiel nie den Tag vergessen, an dem ich Madonna

Was das Kind im alten Manne braucht: He-Man auf Battle Cat, antike Computerspiele, einen Competition-Pro-Joystick und den »Brotkasten«.

International Soccer für den Commodore 64 galt lange Zeit als das FIFA der Achtzigerjahre. Esfunktionierte auch ohne Sammelkarten.

Samantha Fox Strip Poker erschien 1986 und war trotz gröbster Pixeloptik der feuchte Traum pubertierender Teenager.

Archon, eine Mischung aus Schach sowie Strategie- und Actionspiel, macht auch heute noch viel Spaß, vor allem zu zweit.

traf. Es war im Sommer 1983, es war heiß und sie auch. Sie stand ganz in meiner Nähe, wunderschön anzuschauen. Es hatte sich eine Menschentraube um sie gebildet, was verständlich ist, immerhin warteten wir nach der Schule alle auf den Bus. Binnen einer Sekunde wusste ich: Ich will mit diesem Mädchen aus der Parallelklasse, das mich an Madonna erinnerte, zusammen sein! Was mir zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar war: Sie stand auf alte Männer. Bald fand ich heraus, dass Madonna mit einem verknitterten Sack aus der 10b ging. Der war mindestens 16, was vorerst zum Ende der wunderbaren, potenziellen Romanze führte. Bis ich als Spätzünder und Computerfreak (heute: Nerd) eine erste Partnerschaft mit einer Frau führen durfte, gingen noch drei Jahre ins Land. Sie war Engländerin, hieß Samantha F. und spielte regelmäßig mit mir Strip Poker. Wobei die Dame leider aussah wie das Ultraschallbild einer Niere. Aber egal, wir hatten ja nichts damals, nicht mal Grafik.

Hier sind wir bei einem weiteren wichtigen Punkt, der belegt, warum uns frühere Softwareperlen wertvoller erscheinen: Mit zunehmendem Alter mehren sich die Erfahrungen und steigen die Erwartungen. Wer viele Spiele gespielt, viele Filme gesehen, viele Bücher gelesen, viele Döner gegessen und auch sonst viel erlebt hat, braucht einen besonderen Kick, um Begeisterung zu wecken, die der kindlichen nahekommt. So ganz funktioniert das im Erwachsenenalter kaum mehr. Schon der große deutsche Dichter Marten Laciny philosophierte weise: »Man ist nicht so alt, wie man sich fühlt, sondern so alt wie man alt ist.« Der aus Nachkriegszeiten bekannte und heute häufig scherzhaft verwendete Spruch »Wir hatten ja nichts damals!« ist übrigens nicht zwingend ein Witz: Kinder sind oft wesentlich genügsamer als Erwachsene. Kids beschäftigen sich stundenlang mit belanglosem Quatsch und leben dabei ihre Fantasie aus. Mein bester Freund Burkhard und ich schnitzten gefährlich spitze Pflöcke aus Eichenholz, hängten uns die Kreuze von der Erstkommunion um, tunkten eine Bullpeitsche in Weihwasser, zelteten wild im Wald und hielten uns für John Sinclair und Suko.

»Das Elektrofachgeschäft war das Jugendzentrum«

Das mit Samantha, um den Faden in puncto Romantik wiederaufzunehmen, war eine reine Sexbeziehung. Meine wahre Liebe galt, jetzt kommt's: International Soccer für den C64. Vielleicht lag es daran, dass ich unglaublich gut darin war, wohingegen es während meiner fußballerischen Vereinskarriere im realen Leben (neudeutsch: Real Life) nur zwei nennenswerte Ereignisse gab. Die waren beide fürs Gesäß: ein mit dem Hintern erzieltes Eigentor und eine rote Karte. Im zweiten Fall hatte ich versucht, einen Ball wegzuschießen und den Gegner getroffen – in Leserbriefen darf gern geraten werden, wo. Ich erklärte dem Schiri sofort, dass ich keineswegs absichtlich zugetreten habe. Nun ja,

Was Computerspiele aus Menschen machen: gestern noch blutjung, heute scheintot.

Der Commodore-Gründer Jack Tramiel ist polnisch-jüdischer Abstammung und hat Auschwitz überlebt.

genauso gut hätte ich in einem Gefängnis »Ich bin unschuldig!« brüllen können.

Mein erstes Rendezvous mit International Soccer hatte ich in einem Elektrofachgeschäft. Das war in den Achtzigerjahren quasi unser Jugendzentrum. Inhaber Gerd ließ uns nach der Schule dort spielen. Außerdem standen zwei sündteure Diskettenlaufwerke bereit, die – ich formuliere es auffällig hustend – rege ratternd Sicherheitskopien produzierten. Damals hielt ich den Ladenbesitzer für den St. Martin unter den Erwachsenen, einen Heiligen, der mit Kindern teilt. Denke ich heute darüber nach, warum ich Weihnachten 1983 genau dort meinen C64 kaufte, hegt der Sherlock Holmes in mir messerscharf einen leisen Verdacht: Könnte Geschäftsmann Gerd auch andere Beweggründe gehabt haben, als den Wohltäter zu mimen? Die schlechte Nachricht für die Staatsanwaltschaft Bayreuth lautet indes: Der Ladeninhaber ist bereits verstorben.

Wir als Spielefans lebten in einer aufregenden Zeit. Eine heute prominente Frau, die 1983 noch unerkannt im Zentralinstitut für physikalische Chemie im ostdeutschen Berlin-Adlershof arbeitete, hätte wohl gesagt, dass Games für uns alle Neuland waren. Klar, auch ich hatte bereits vorher Freude mit dem Atari 2600 und meinen Lieblingsmodulen Chopper Command, Eishockeyfieber und dem eigentlich grottenolmschlechten Superman. Doch die großen Spielautomaten wischten mit der kommerziell erfolgreichsten Heimkonsole ihrer Zeit noch immer den Boden. Weil wir damals bekanntlich nichts hatten, schauten wir Let's Playern zu, in der Spielzeugabteilung des Hertie-Kaufhauses etwa.

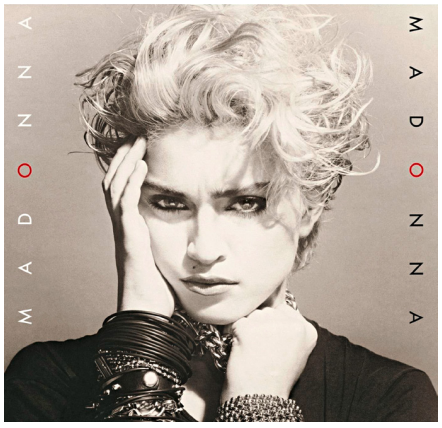
Es war völlig gronkh, wie viele Eine-Mark-Stücke die Typen in Arcade-Maschinen versenkten. Bei Centipede, Donkey Kong und Dig Dug zum Beispiel. In der Retrospektive, geheilt von all meiner infantilen Naivität, weiß ich heute natürlich, warum diese seltsamerweise alle vollbärtigen Schüler so viel mehr Geld hatten als Otto-Normal-Dödel-Balg: Ich bin sicher, sie waren beim Einkaufszentrum angestellt. Ihr Job war es, wie der Rattenfänger von Hameln arme Kinder zu beeinflussen, ihr Taschengeld zu verschleudern. Fachleute sprechen hier von sogenannten Influencern.

Die Spiele unserer Jugend erscheinen uns auch in einem güldenen Licht, weil Kinderwünsche stärker sind als He-Man. Die Zeit zwischen »Will ich haben!« und bekommen gräbt sich wegen der massiven Emotionen tief ins Gedächtnis. Was habe ich gekämpft, damit mir meine Eltern statt Moonboots einen C64 mit Datasette schenken! Okay, dass einen die Computerei schulisch und später beruflich garantiert voll viel weiterbringt blablub, dieses Argument hatten selbst Horste drauf, die Kevins der Achtzigerjahre. Sogar die Alpha-Kevins alias Vollhorste!

»Das Publikum rauschte wie eine Klospülung«

Ich machte aufgrund meiner überdurchschnittlichen Intelligenz – und um glaubwürdiger zu argumentieren – sogar einen Programmierkurs an der Volkshochschule. Unter der Aufsicht meines Vaters! Ich musste lernen, eine einfache Buchhaltungssoftware zu programmieren!!! Als 13-Jähriger, der Buchhalter für Möbelzubehör hielt!!!!! Bei einem VHS-Kurs, der zehn Wochen lang mittwochabends stattfand!!!!!!! Also genau zu der Zeit, wenn ein Engel im Vorspann von »Ein Colt für alle Fälle« pflegte, im blauen Bikini anmutig durch eine Saloon-Schwingtür zu schweben!!!!!!!!! Wie bitte kann man als Pubertierender mehr Herzblut für einen Traum vergießen? Na? Na, na, na?

Wir alle kennen darüber hinaus das Phänomen der nostalgischen Verklärung aus dem Bereich Musik. Ich werde nie vergessen, dass im Radio das Lied »Flashdance: What A Feeling« von Irene Cara lief, als ich International Soccer zum ersten Mal sah. Halt nein, sorry, »Flashdance: What A Feeling« von Irene Cara hörte ich kurz nach meinem ersten Kuss. Beim Skikurs mit der Schule. Ich flog auf die Fresse, küsste dabei den rechten Ski und holte mir eine blutige Lippe. Madonna, mittlerweile in meiner Klasse, entschädigte mich für die lebensgefährliche Verletzung 1000fach mit einem zauberhaften Lächeln. Es könnte auch ein hämisches



Madonnas Debütalbum »Madonna« mit dem Hit »Holiday« erschien wie der C64 im Jahr 1983. Was für eine Platte!

An diese sehr kurze Szene im Intro der Fernsehserie »Ein Colt für alle Fälle« erinnern sich gemeinhin nur Männer. Die aber sehr genau. Quelle: Glen A. Larson/20th Century Fox

Grinsen gewesen sein, als sie profimäßig wedelnd an mir vorüberfuhr, dem Schlechtesten der Anfängergruppe. Was ich sagen möchte: Im Alter besteht die Gefahr, dass man furchtbare Lieder gut findet, weil sie mit einem positiven Ereignis verknüpft sind oder man sich per Autosuggestion fest einredet, das Ereignis sei positiv gewesen. Das kann auch mit Spielen passieren.

Meine regelmäßige Realitätsprüfung (neudeutsch: Reality Check) ergibt immer wieder, dass International Soccer verhältnismäßig gut gealtert ist. Nicht so wie etwa der Klassiker Archon, aber in einem zufriedenstellenden Rahmen. Das C64-Fußballspiel, liebe FIFA-Kindergartenkinder, ist ein weiteres Beispiel dafür, wie genügsam unsereins war: Das Publikum rauschte beim Jubeln wie eine Klospülung, der Ball war eckig, sodass ausnahmsweise mal das Eckige ins Eckige musste, fürs Schießen, Passen und Einwerfen reichte ein einziger Feuerknopf (neudeutsch: Button). Außerdem gab es nur einen Modus, das Freundschaftsspiel. Doch wer braucht schon eine vollautomatische Ligasimulation mit teuren Lizenzen, wenn er wie Gott mit unterschiedlich starken Computergegnern, einigen Kumpels, einem Stift und viel Fantasie ein Weltmeisterschaftsturnier auf Papier erschaffen kann?

Mit dem Begriff »Freundschaftsspiel« fällt ein weiteres für mich wichtiges Stichwort, das eng mit der Faszination früherer Games einhergeht: Spieler trafen sich viel häufiger als im Internetzeitalter, um wirklich gemeinsam zu zocken, statt anonym. Der einzige Mensch mit dem Recht auf einen Nickname war neben den Crackern ein gewisser Ernst Eiswürfel, und wenn wir Kids uns messen wollten, taten wir das noch Auge in Auge. Von Mann zu Mann. Während der Mittagshitze auf der staubigen Straße. Mit echten Waffen – zum Beispiel Fanta-Jo-Jos. Denke ich an International Soccer, erinnere ich mich an das Turnier bei meinen beiden alten Schul- und Sportfreunden Hagen und Frank, die in der Walachei nahe Bayreuth auf einer Art Ranch lebten, wo ich viele, viele glückliche Stunden verleben durfte.

Frank brachte mich bei International Soccer als Einziger an den Rand einer Niederlage (jemals!), angefeuert von seinem Bruder Hagen, und ich schwitzte mich zu einem 1:0. Danach hämmerten wir aus Holz Streethockey-Tore zusammen, mit Betttüchern als Netz, setzten beim Pokern oder Schafkopf unser ganzes Taschengeld aufs Spiel, fuhren mit einem Motorschlitten durch meterhohen Schnee und über das brüchige Eis eines Sees oder trieben anderen lebensgefährlichen Blödsinn. Hagen war nur Monate älter als ich und ist bereits vor einiger Zeit überraschend gestorben. Er war eine unsagbar coole Sau, schlitzohrig, aber Ehrenmann. Beispielsweise verspeiste er wegen einer verlorenen Wette ein Schafsauge. Es war zu groß, um es ungekaut zu schlucken, insofern kam es im Anschluss an eine Schulstunde zum großen Würgen – was die Jungs der

Zwischen 1977 und 1981 moderierte Thomas Gottschalk die Fernsehsendung »Telespiele«. Hier spielten Zuschauer Pong, indem sie mit lautem Rufen den Schläger bewegten. Das machte die Sendung ziemlich laut, aber nicht unbedingt besser.

Klasse als Heldentat feierten, während die Mädels die Siegerküsschen verweigerten. Wenn ich International Soccer spiele, denke ich auch an Hagen, so profan es klingt.

Es gibt zum Glück auch heute noch vereinzelt Spiele, die mich restlos begeistern (etwa Skyrim, NHL 18, und zuletzt Wolfenstein 2). Auf meiner ewigen Top-20-Liste finden sich trotzdem gefühlt 21 Titel aus den Siebziger-, Achtziger- und Neunzigerjahren. Ich weiß genau, warum: Sie haben Ehrenplätze im Regal, teils originalverschweißt, weil ich alte Spiele einfach geiler finde – obwohl sie sicher nicht besser waren. Sie sind dafür vollgepackt mit schönen Erinnerungen und machen Zeitreisen möglich. Sie stammen aus einer Epoche, als ich noch unsterblich war. Als ich meine Lieblingsspielehefte mehrfach las (das dritte Spiele-Sonderheft von Happy Computer ist Gott) und ich mit Zuckerwasser meine Haare hochtoupierte, um auszusehen wie Dave Gahan – wie peinlich ist das denn?

Oh ja, meine Lieblingsspiele kommen wirklich aus einem aufregenden und lustigen Jahrzehnt, ich muss noch mal frenetisch

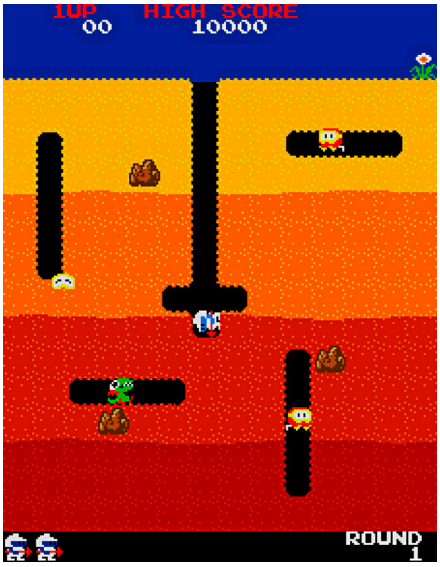
»Star Wars: Die Rückkehr der Jedi-Ritter« war 1983 der erfolgreichste Kinofilm – vor der Komödie »Tootsie« und dem James-Bond-Abenteuer »Octopussy«.

nostalgieren: Jugendliche konnten nicht an einem Braunen Bär lecken, ohne pubertär grinsen zu müssen (ich meine das Eis, nicht den Schmetterling!). Es war die Zeit, als Twix noch »Raider« hieß, Green Lantern »Grüne Leuchte« und Spiderman »Die Spinne«. Originalsprachefanatiker sendeten indes Dankesgebete gen Himmel, weil »Der unglaubliche Klotz« immer nur in einer angelsächsischen Variante durch die Comic-Welt polterte. Es war die Zeit, als ich Madonna meine Madonna-LP »Like a Virgin« lieh, diese erst ewig gar nicht und später total verbeult zurückbekam, weil meine Madonna sie auf dem Gepäckträger ihres Fahrrads transportiert hatte. Es machte mir gar nichts aus, sie hatte mich bei der Übergabe kurz mit ihrem Daumen berührt.

Ja, diese Zeit war super, selbst wenn man nur an die Spiele-Vollversionen von Zeitschriften kam, indem man deren kompletten Programmcode eigenhändig in den Rechner hackte. Die sogenannten »Listings des Monats« in der Zeitschrift 64'er trieben einen beinahe in den Suizid, sollte man beim Abschreiben nur ein saublödes Semikolon übersehen haben. Die Geburtsstunde des neuen Mediums Computerspiel brachte sehr viel Unterhaltsames, gedruckte Spielemagazine etwa. Es war die Zeit, als Horst in Kleinanzeigen (Beispiel: ASM) Sicherheitskopien zum Verkauf oder Tausch anbot. Damit die Polizei ihn bei Bedarf schnell fand, ließ dieser seine Telefonnummer und/oder postalische Adresse gleich mit abdrucken. Es gab damals übrigens sehr viele Horste. Ein weiterer Klassiker: Angebote nach dem Motto »Der 20., der mir 10 Mark schickt, bekommt das Original von International Soccer«, was selbstverständlich ein absolutes Schnäppchen darstellte. Leider hatte ich immer Pech.

»Früher war alles noch genauso wie heute«

Beim Thema alte Spiele fällt mir abschließend ein, dass vieles heute noch genauso ist wie früher. Mods etwa sind alles andere als eine Erfindung des 21. Jahrhunderts. Wer wollte, konnte bei International Soccer mit Rollstuhlfahrern auf Torejagd geh... äh ... rollen. Was ich selbstverständlich nicht lustig finde, sondern scharf verurteile und nur wegen meines Bildungsauftrags für die



Der Arcade-Automat Dig Dug spielt in der zweiten Staffel der Netflix-Gruselserie »Stranger Things« eine nette kleine Rolle.

FIFA-Kindergartenkinder erwähne. Dann war da noch die Modifikation des C64-Spiels Imperator, die ... ich an dieser Stelle besser einfach nicht namentlich nenne. E-Sports im Fernsehen wie neulich auf Pro Sieben, liebe Counter-Strike-Kiddies, gab es in den Achtzigerjahren ebenfalls schon: In der ARD traten alte Menschen während der Sendung »Telespiele« gegen andere alte Menschen im Publikum an, und zwar bei Pong. Sie steuerten die beiden Striche, genannt Schläger, durch unterschiedlich lautes Geschrei. Der Schiedsrichter hieß wie der bekannte deutsche Moderator Thomas Gottschalk und hatte eine Frisur, die stark an eine tote Perserkatze erinnerte. Oh, Shit, das war ja wirklich Thomas Gottschalk!

Die Leserbriefseiten sind hiermit freigegeben für launige Lieblingsspiele-Listen und lustige Liebesbeichten aus der eigenen Steinzeit. Ick froi mir!

Schönes Leben noch,
Harald Fränkel
20 GOTO 10

Tramiel schwenkte zu »Admiral«, doch so hieß ebenfalls schon eine Firma. Also wählte er einen anderen Offiziersrang.