

35 Jahre Commodore 64

BROTKASTEN FÜR DIE WELT



In den Achtzigerjahren machte vieles Angst: AIDS, der Kalte Krieg, Kernkraftwerke, der Erfolg von Modern Talking und Frisuren, die aussahen wie ein in Drei-Wetter-Taft getunkter Collie. Zum Glück erschien dann der C64, und alles war gut. Von Harald Fränkel

1982



Und sonst so?

Im Fernsehen läuft »Manni der Libero«, an der Kinokasse ist »E.T.« unschlagbar. Computerspieler-Fans lieben den Film Tron. Sie daddeln Donkey Kong auf dem Colecovision oder Minestorm mit dem Vectrex. Nicole siegt beim Eurovision Song Contest. »Ein bisschen Frieden« gut zu finden, gilt unter Jungs aber eher als uncool.



Abseits digitaler Welten 1982 hoch im Kurs: He-Man-Figuren, das Brettspiel Sagaland und Fanta-Jo-Jos.

Sinclair ZX Spectrum

(Foto: Bill Bertram, Wikipedia, CC BY-SA 2.5)



1983

Kommt 'n Esel in die Wirtschaft ...

Der C64 ist da! Mit der Multiplayer-Wirtschaftssimulation M.U.L.E. erscheint ein Klassiker. Im Kino spiegelt sich die Angst vor der atomaren Apokalypse u.a. in »The Day After« wider. Nenas Anti-Kriegslied »99 Luftballons« klettert auf Rang 2 der US-Charts. Kino-/TV-Hits: »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« bzw. »Ein Colt für alle Fälle«.

C64-Modell »Brotkasten«

(Foto: Evan-Amos, Wikipedia)



Der Commodore 64, liebevoll »Brotkasten« genannt, war für Jungs ein treuer Spielgefährte, oft sogar die erste Liebe, bevor das Nintendo mit dem NES Einzug in die Jugendzimmer hielt. Mit 320 mal 200 Bildpunkten im hochauflösenden Grafikmodus und 16 darstellbaren Farben wurde er zum Regenbogen, der die Welt der Halbwüchsigen bunter machte. Die Reise zu ihren Rainbow Islands war mit nur 64 Kilobyte Arbeitsspeicher möglich – Mama und Papa hätten 125.000 dieser Rechner kaufen müssen, um auf das RAM eines heute eher schwächlichen PCs zu kommen. Dann war da noch »SID«, der Soundchip: Während die IBM-Konkurrenz klang, als sei R2D2 gerade nach dem Komasaufen erwacht, konnte der kleine 64er schon 1a sprechen, besonders klar bei Impossible Mission (1984). Er verfügte über drei unabhängige Stimmen mit 123 Tönen bei acht Oktaven. Jemand wie Chris Hülsbeck, der die Musik für Klassiker wie The Great Giana Sisters oder Katakis schrieb und dem man scherzhaft magische Fähigkeiten nachsagte, kitzelte mithilfe von Tricks sogar fünf Stimmen aus dem Soundchip. Bei Grafik und Sound steckte der C64 den Commodore VIC 20 locker in die Tasche. Der direkte Vorgänger hieß im deutschsprachigen Raum übrigens VC 20, weil es beim Aussprechen von »VIC« Irritationen geben können. Wir erinnern uns alle gern noch an das Kinderbett »Gutvik«, das ein schwedisches Möbelhaus feilbot.

Der Kommissar geht um

Die fortschrittliche Technik des C64 allein erklärt nicht, warum ein mausgraubraunes Dingsbums jahrelang den Spielmarkt dominierte. Weshalb bekam dieser Rechner



C64 im klassischen Design, rechts davon ein Competition-Pro-Joystick und gleich darunter ein Modul, das den Rechner unter anderem um eine Art Windows-Benutzeroberfläche erweiterte.

ähnlich wie Zauberwürfel, Walk- und Pac-Man oder auch die Neue Deutsche Welle Symbolcharakter für eine ganze Dekade? Wie begeisterte er sogar die sogenannte »Null-Bock«-Generation der Achtziger? Wer mit Zeitzeugen in die Vergangenheit reist, bekommt auf diese Fragen viele Antworten. »Der C64 war für mich eine Offenbarung, weil er mich in eine knallige Welt katapultierte, die voller Abenteuer und Erlebnisse war«, schwärmt etwa Michael Thoben (43) aus dem niedersächsischen Saterland. Wenn er nicht gerade versuchte, Urzeitkrebse aus Yps im Waschbecken großzuziehen – was seine Mutter fast in den Wahnsinn trieb – begrüßte er wegen gewisser Aktivitäten, die mit Kopierschutzmaßnahmen zu tun hatten, schon mal den Dorf-Sheriff zu Hause. Als Heranwachsender versorgte der mittler-

weile bullige Hausmann nämlich auch den Polizistensohn mit Schwarzkopien.

Illegal, total egal!

Wer glaubt, dass auf unseren Software-Piratenzweig nun Sozialstunden, Jugendarrest oder die stille Treppe warteten, irrt: Der Ordnungshüter machte sich nur Sorgen, die kostenlose Quelle könnte versiegen. »Benutz dein Pseudonym »MichiSoft« nicht mehr, damit dir keiner auf die Schliche kommt. Andernfalls müsste ich irgendwann reagieren – und ich will nicht ständig 89 Mark ausgeben.« Zusammengefasst heißt das: Es war alles so neu und interessant, für Kinder spannend und Spiele gab's für lau. Ein Unrechtsbewusstsein in puncto illegaler Kopien existierte in den 80ern nicht. Sogar die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende

1984

Das Racing Cockpit von Tomy ist (neben Star Wars-Figuren natürlich) in den Achtzigern ein beliebtes Spielzeug.



Und sonst so?

Der Kinofilm »Wargames: Kriegsspiele« wird beinahe Wirklichkeit: In der Fiktion löst ein Computer fast einen Atomkrieg aus. Der Offizier Stanislaw Petrow rettet indes die reale Welt, weil er nicht den berühmten roten Knopf drückt, obwohl ein Satellit einen Angriff der USA auf die Sowjetunion meldet. Es war tatsächlich ein Fehlalarm!



Das Schwarze Auge erscheint als deutsche Antwort auf das Pen-&-Paper-Rollenspiel Dungeon and Dragons.

Wollt ihr uns verapplen?

Im Fernsehen starten die Sendung »Computerzeit« mit Claus Kruesken und die Serie »Magnum«, im Kino der Kassenschlager »Police Academy«. Der Schneider CPC löst den Sinclair ZX Spectrum als zweitbeliebtesten Heimcomputer ab. Apple veröffentlicht den ersten Macintosh. Er kostet (auf heute übertragen) rund 9.000 Euro.

Schneider CPC

(Foto: MOS6502, Wikipedia)



Und sonst so?

Wir sind in einem Douglas-Adams-Jahr: Fans schauen im deutschen Fernsehen die englische Miniserie »Per Anhalter durch die Galaxis«, lesen nach 1981 und 1983 den mittlerweile dritten Roman (»Das Leben, das Universum und der ganze Rest«) und spielen auf dem C64 das Textadventure Hitchhiker's Guide to the Galaxy.



Thorsten Tennert zeigt uns, dass die Sommer in den Achtzigern heißer waren als heute. Eines seiner Lieblingsspiele: The Bard's Tale.

Schriften griff auf gecrackte Spiele zurück, um potenziell »gewaltverherrlichende« Titel zu bewerten. Außerdem gab es (zunächst) keinen Richter und damit keinen Henker. Nun, es kümmerte sich ja auch niemand um andere Verbrechen, Schulterpolster zum Beispiel. Wer den längst ausgestorbenen Beruf der TV-Programmmanagerin noch kennt, erinnert sich an Frauen, die aussahen wie Footballer. Damals war nur Paul noch Breitner.

MacGyver und die Abmahnwelle
Rechtlich kritisch für Spieler wurde es, als Günter Freiherr von Gravenreuth die Bühne betrat, der Predator unter den Juristen. Er jagte die Softwarepiraten der Achtziger und Neunziger förmlich. Verdeckt! So verschickte er, getarnt als minderjährige Mädchen, Briefe an Gamer. Wer mit »Tanja Nolte-Berndel« oder »Simone Reuenberg« Kontakt aufnahm, bekam ungewollt auch Kontakt zur Polizei und eine fette Anwaltsrechnung. Derlei Abmahn-Post war natürlich ähnlich ange-

nehm, wie bei einem Wettbewerb für MacGyver-Frisurdoubles anzutreten. »Für uns war das mit den Kopien wie Murmeln tauschen«, sagt Patrick Förster (47). »Als wir erfuhr, dass es illegal ist, war es umso aufregender. Wer erwartet von pubertierenden männlichen Wesen ernsthaft Einsicht oder Vernunft?« Sein Marktplatz sei der Schulhof gewesen, eine gut funktionierende Tauschbörse. »Quasi Napster ohne Internet. Da konntest du den Typen, der dir Mist angereht hat, noch zur Rede stellen.« Der Systeme-



Michael Lappes Favorit ist das Racing Destruction Set von 1984. Es war seiner Zeit voraus: Spieler konnten damit eigene Strecken bauen.



Bei diesem kuriosen Werk, Sex Games, muss der Spieler wild an seinem Joystick rütteln. Was auch sonst.

Die Module spiel'n verrückt

Die C64-Blütezeit bringt Elite, Space Taxi und Ultima 5. Der Atari ST erscheint. Erstmals im TV: die Sendung »Computer Corner« und »Knight Rider«. Weg vom Fenster: die Spielshow »Alpha 5«. Das NDW-Lied »Computerliebe« landet auf Rang 15 der Charts. Boris Becker gewinnt mit 17 Wimbledon. Im Kino: »Zurück in die Zukunft«.



Der große Bruder des C64, der Commodore 128, verkauft sich ordentlich, erreicht aber nie Spitzenzahlen. (Foto: Evan-Amos, Wikipedia, CC BY-SA 3.0)

Und sonst so?

Eine Hannoversche Hackergruppe dringt mehrfach in westliche Computersysteme ein und verkauft ihre Entdeckungen für mehrere Zehntausende Mark an den sowjetischen Geheimdienst. Die Story um Karl Koch und Markus Hess wird 1990 und 1998 verfilmt (»Der KGB, der Computer und ich« bzw. »23 – Nichts ist so wie es scheint«).

HITLISTING

Zak McKracken (1988)



Der indirekte Nachfolger von Maniac Mansion spielt 1997 und war prophetisch: Was heute das Privatfernsehen tut, erledigen bei diesem Adventure Außerirdische – sie nutzen eine Dummheits-Maschine, um die Menschheit zu verblöden.

Maniac Mansion (1987)



Wie Zak McKracken eines der ersten Point-and-Click-Adventures. Mit gleich mehreren Protagonisten. Und einem Tentakel. Gerüchten zufolge suchen heute noch einige Spieler nach dem Benzin für die berühmte Kettensäge, das es gar nicht gab.

The Great Giana Sisters (1987)



Das Jump&Run war das Super Mario Bros. für den Commodore 64. Genau deshalb gab es Ärger mit Nintendo, Giana Sisters wurde vom Markt genommen und erzielt heute deshalb Sammlerpreise. Die Musik von Chris Hülsbeck gilt unter Fans als legendär.

Winter Games (1985)



Die frostige Variante von Decathlon, Summer Games & Co. bietet – wenig überraschend – die Disziplinen Trickski, Biathlon, Eiskunstlauf, Bobfahren, Skispringen und Eisschnelllauf.

Boulder Dash (1984)



Vereinfacht ausgedrückt muss die Spielfigur Rockford unter Zeitdruck Diamanten einsammeln, wobei sie graben und Felsbrocken verschieben kann – und abgeben sollte, nicht erschlagen zu werden.

Bubble Bobble (1987)



Bei diesem Jump&Run für einen oder zwei Spieler gilt es, als Saurier 100 Levels mit Monstern zu überleben. Berührungen sind tödlich. Gegen die Kreaturen helfen aber verschießbare Seifenblasen.

Pirates! (1987)



Der Mix aus Rollenspiel, Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie gilt als einer von vielen Klassikern, die Kult-Designer Sid Meier seit 1982 erschaffen hat (Civilization, Railroad Tycoon, Gunship, etc.). Wurde 2004 neu aufgelegt.

Summer Games 2 (1985)



Sportspiele von Epyx kamen zum Großteil ohne wilde Joystick-Rüttelerei aus. Bei Summer Games 2 waren in den Disziplinen Dreisprung, Hochsprung, Rudern, Speerwerfen, Springreiten, Fechten, Kajak und Radfahren eher Rhythmus und Geschick gefragt.

Neuromancer (1988)



Das Rollenspiel basiert auf dem vielfach ausgezeichneten Romanklassiker von William Gibson, der als Ursprung des Cyberpunk-Genres gilt. Die Umsetzung erledigte Interplay, auch bekannt für die Bard's-Tale-Trilogie, Battle Chess und Wasteland.



Test Drive (1987)

Dieses Renn- ist das perfekte Beispiel, dass nicht alle Klassiker gut gealtert sind. Für damalige Verhältnisse war die Cockpitperspektive klasse. Heute fühlt sich die Grafik nach drei Bilder pro Sekunde an. Dabei sind es wohl eher nur zwei.

Die Verfolger:

The Last Ninja 2 (1988), Archon (1983), Turrican 2 (1991), Prince of Persia (2011), Impossible Mission (1984), World Games (1986), Oil Imperium (1987), Donkey Kong (1983, Atarisoft), California Games (1987), Lemmings (1994).

Software-Pirates!

Das Cracken gehörte in den Achtzigern zur Jugendkultur, war ein Art Sport, ein technischer Wettlauf. Laut C64-Wiki.de sind Softwarepiraten schnell zu Ruhm gekommen, manche hielten sie gar für die Robin Hoods der Computerwelt: »Sie nahmen Firmen die teure Software weg und gaben sie den Armen (Schülern), die sich die Software nicht leisten konnten.« Wir sprachen mit einem Cracker über diese Zeit. Er möchte unerkant bleiben, weil er nicht weiß, wie andere Ex-Mitglieder auf ein Interview reagieren, und auch weder seinen richtigen Nick noch eine der Gruppen namentlich nennen, für die er aktiv war: »Manche Mitglieder einer Cracker-Gruppe wussten nicht mal, wer wo dazugehört. Fast wie bei der Mafia.« Heute ist er 42 Jahre und Systemadministrator.



GameStar: Wie und wann bist du zum Cracken gekommen?

Ich bin spät eingestiegen, 1989, mit einigen BASIC-Sachen. Dann hab ich schnell die richtigen Leute kennengelernt und mit Assembler²⁾ angefangen.

Cracker, Coder und Swapper, das warst du alles. Kannst du uns erklären, was man darunter versteht?

Cracker waren die User, die die Kopierschutzmechanismen entfernten und Trainer²⁾ integrierten. Als Coder hast du unter anderem Intros programmiert und mit Musikern und Grafikern zusammengearbeitet. Swapper verschickten Spiele und Programme an andere Gruppen weltweit, zum Beispiel in die USA. Es lief viel über BBS. Einige Coder haben alles gemacht, aber das war selten. Die Rivalität zwischen den Gruppen war teils heftig. Es zählte nur, wer den First Release schaffte.

Apropos BBS: Kannst du ein paar Begriffe aus dieser Zeit erläutern?

Wir haben wegen des Bundeskriminalamts »PLK« genutzt, also Postlagerkarten, damit wir nicht mit Adressen arbeiten mussten, sondern anonym blieben. Beim »Stamp Cheating« hat man Briefmarken mit Haarspray oder Klebestift behandelt, um die Stempel mit Wasser entfernen zu können. »Supplier« lieferten die Originalspiele, manche kamen von Mitarbeitern der Softwarefirmen. »Lamer« waren für uns User, die Codings klauten oder bei gecrackten Spielen ihre Intros davorsetzten. »BBS« heißt Bulletin Board System, das ist eine Mailbox mit 2400-Baud-Modem.

Kannst du einem Laien grob und möglichst einfach erklären, wie das Cracken funktionierte?

Vereinfacht ausgedrückt schaue ich mir die ProgrammROUTINEN des Spiels an, suche nach einer Kopierschutzabfrage und tilge sie.

Administrator aus dem fränkischen Bayreuth spielt die Klassiker dieser Zeit bis heute gern: »Man hängt ja einen Rembrandt auch nicht ab, nur weil ein Laserdrucker bessere Bilder macht.« Fragt man ihn, ob es wegen der Schwarzkopien mal Probleme gegeben habe, erwidert er trocken: »Ja. Die Floppys waren oft kaputt.«

Papa kaufte beim Dealer

»Ich wusste zunächst überhaupt nicht, dass ich illegale Ware besitze. Ich dachte, Computerspiele sind kostenlose Werke irgend-

welcher User«, erzählt Alex Ney (43) aus Esen. »Vor einem C64-Spiel waren ja teils zwei oder drei Intros, man blickte ja gar nicht mehr durch.« Sein Vater habe bei einem »Spreader« gekauft, das steht im Szenejargon für die Verteiler der Kopien. Alex betont, dass er von dieser Zeit profitiert hat, weil es ihm der Brotkasten ermöglichte, ohne Band Musik zu machen: »Ich weiß nicht, ob ich andernfalls überhaupt Musiker geworden wäre.« Damit steht er übrigens nicht allein da: Ohne SID hätte es vielleicht auch die Elektro-Kombo Scooter nicht gege-

ben. H.P. Baxters Partner Rick J. Jordan kam über den 64er zum Synthesizer. Musikproduzent Michael Cretu, er arbeitete unter anderem mit den 80er-Ikonen Hubert Kah, Peter Schilling und Sandra, experimentierte ebenfalls mit SID. »Der C64 war die ultimative Spiele-, Musik-, Programmiermaschine und sogar sozialer Klebstoff«, attestiert Alex dem Vorzeige-Homecomputer.

Staying Alive

Im Fall von Alexander Klock, der im Raum Hamburg lebt, bereicherte der 64er nicht nur



Das Nintendo Entertainment System, kurz NES, ist für die Spielhistorie wegweisend. Es führt u.a. das Steuerkreuz ein. (Foto: Evan-Amos, Wikipedia)

Und sonst so?

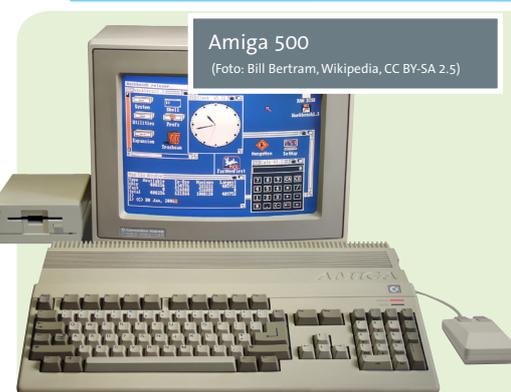
Die Internationale Bewertungsskala für nukleare Ereignisse stuft den Störfall von Tschernobyl in die höchste Kategorie ein. Beim Unglück der Raumfähre Challenger sterben alle Astronauten. Im Kino macht Ferris blau und Rocky vermöbelt Ivan Drago. Falco liebt Jeanny und die männliche Jugend möchte Samantha Fox touchen.

Windows der 80er

Comodore veröffentlicht den 64C, der nicht mehr aussieht wie ein Brotkasten. Neu ist auch das diskettenorientierte grafische Betriebssystem GEOS. Wie im Jahr zuvor erscheinen eine Menge hochkarätiger Spiele, etwa International Karate, Leaderboard, Tass Times in Tonetown, The Pawn, The Sentinel und Uridium.



Comodore C64C (Foto: Wikipedia)



Amiga 500 (Foto: Bill Bertram, Wikipedia, CC BY-SA 2.5)



Wenn zum Beispiel Passwörter aus dem Benutzerhandbuch verlangt werden. Um den Code zu durchsuchen, brauche ich einen Maschinensprachemonitor. Ich habe das Action-Replay-Modul verwendet, das man in den Expansionsport des C64 steckt, da ist ein Monitor und damit ein Dissassembler dabei. Der Dissassembler wandelt Maschinensprache in verständlichere Assemblersprache um, sodass der Cracker erkennt, welcher Befehl wann ausgeführt wird. Hat man die Stelle mit der Code-Abfrage, kann man diese aber nicht einfach löschen, weil dann die Zuordnung für alle anderen Adressen nicht mehr korrekt wäre. Stattdessen überschreibt der Cracker die Anweisung zum Beispiel mit einem NOP – das steht für »No Operation« und ist eine Nulloperation, eine Prozessoranweisung, die einfach nichts bewirkt. Abschließend habe ich Stellen gesucht, wo Leben abgezogen werden und so weiter, ein Intro inklusive Trainer programmiert, das dann vor das Spiel gesetzt wurde, und der Release war fertig. Das war jetzt aber wirklich eine sehr, sehr grobe Beschreibung für Laien, in der Praxis ist sehr viel mehr Wissen und Arbeit nötig.

Ging es beim Cracken um Geld?

Nein, für mich nie. Ich wollte nur beweisen, dass ich besser bin als die Programmierer der Firmen und mich in unsere Gruppe einbringen, mir Anerkennung erarbeiten.

Ist es richtig, dass Cracker als Helden galten?

Groupies gab es nicht [grinst], aber man war halt jemand im Schulhof, wenn man Spiele schon ein bis zwei Wochen vor dem Erscheinen hatte.

Hatte deine Tätigkeit rechtliche Konsequenzen? Hattest du gar unschönen Kontakt mit Günter Freiherr von Gravenreuth?

Erwischt wurde ich nie. Alles weggeräumt habe ich aber schon ein bis zweimal – als sie einen Kontakt hochgenommen hatten. Ich wusste ja nicht, ob meine PLK dort gefunden wird. Günter Freiherr von Gravenreuth bin ich nie begegnet, habe aber natürlich viel von ihm gehört.

Wie hast du die Zeit damals erlebt, und was ist davon geblieben?

Die C64-Szene war schon eine besondere für mich. Eine Zeit, in der ich viel Anerkennung bekam, was für einen Jugendlichen was Cooles ist. Ich habe heute noch Kontakt zu einigen Leuten von damals.

¹⁾ Assembler: Programm, das Assemblersprache in Maschinensprache übersetzt, also quasi in die »Programmiersprache« eines Computers

²⁾ Trainer: Programm, das Cheats in Spiele einbaut, sodass der Spieler z.B. in einem Intro positive Effekte auswählen kann (unendlich Lebensenergie, unzerstörbares Raumschiff etc.)

die Jugend: Er befasst sich heute noch viel damit und stellt fest, dass die Zahl und Qualität neuer Spiele seit etwa 2010 spürbar steige. »Für mich besteht die Faszination des C64 nicht aus der verklärten Nostalgie der alten Spiele. Ich freue mich, Neues zu erleben und bin erstaunt, wie Entwickler die Messlatte immer höher legen.« Das Jahr 2004, in dem Turrican 3 erschien, sei so etwas wie ein Weckruf für die Szene gewesen. »Der 64er war immer da, er lebt, atmet und entwickelt sich weiter«, bekräftigt der 44-jährige Hardwareadministrator. Er organisiere Retro-Treffen mit bis 50 Teil-

nehmern, wo dieser Spirit erlebbar sei.

Auf mein Commando!

»Vor dem 64er klangen Spiele wie Digitalwecker. Selbst Systeme mit guten Sound-Fähigkeiten, das NES etwa, dümpelten diesbezüglich lange vor sich hin«, meint Oliver Lindau aus Bielefeld. »Man kann schwer beschreiben, was einem durch den Kopf geht, wenn der Sound eines Donkey Kong als Standard gilt und man dann die Musik von Commando hört, gegen die selbst der Soundtrack des Arcade-Automaten billig wirkt.« Der 45-jährige

Systemadministrator ist ähnlich wie Alexander Klock noch aktiv, was den C64 angeht – nämlich in der Demoszene. Hier geht's um Wettbewerb, ähnlich wie im E-Sport, nur eben für Programmierer, Grafiker und Musiker. »Mich machen die fetten Pixel und der Chip-tune-Sound nach wie vor an. Vor allem aber ist der C64 eine Plattform, die von einem kleinen Team an ihre Grenzen gebracht werden kann, und die immer noch Spielraum bietet, diese neu auszuloten, wenn man um die Ecke denkt«, erklärt er den Reiz seines Hobbys. »Das Größte war die Zeit, als ich mit dem 64er

1988

DSDS-Simulator

Weiter geht's mit Hits wie IK+, The Last Ninja und Wizball. Chris Hülsbeck, als Musiker und »Soundmagier« erfolgreich, konzipiert mit To be on Top ein ganzes Spiel (das heute wohl DSDS-Simulator heißen würde). Comic-Autor »Brösel« (Rötger Feldmann) landet mit »Werner, normal ja!« auf Rang 7 der Buchbestseller.

Und sonst so?

Der Amiga 500 erscheint. Bei dem sieht Defender of the Crown noch besser aus als auf dem C64. Im Kino rockt »Dirty Dancing«. Die Herrenwelt guckt lieber »Spaceballs« - oder im TV Sophie Marceau (»La Boum«). »MacGyver« und das »A-Team« starten, Mathias Rust landet mit einer Cessna am Roten Platz. Strafe: vier Jahre Arbeitslager.



Microprose Soccer (Bild) löst das 1983 erschienene International Soccer als bestes Fußballspiel ab.

Und sonst so?

Beim Gladbecker Geiseldrama sterben drei Menschen. Journalisten geraten in die Kritik, weil sie mit im Fluchtfahrzeug unterwegs sind. 70 Menschen kommen beim Flugtagunglück nahe Ramstein um. Steffi Graf gewinnt den »Golden Slam«, also die vier wichtigsten Tennisturniere und die olympische Goldmedaille in einem Jahr.

Ein Ballerspiel namens Zaziki

In diesem Jahr starten »Alf« und Zockerkönig Franco Campana (»Pronto Salvatore«) ins TV-Geschäft. An Spielen erscheinen z.B. Times of Lore, R-Type und Katakis. Den Namen des zuletzt genannten haben die Gütersloher Entwickler aus dem Telefonbuch. Sie entdecken ein griechisches Restaurant »Katakis« ... passt!



Geisterjäger John Sinclair, die erfolgreichste Hefromanserie nach Perry Rhodan, erreicht Jubiläumsband 500.

README!



Telematch
(1/1983 bis 4/1984)



Happy Computer
(11/1983 bis 2/1990)



64'er
(4/1984 bis 1/1990)



ASM
(3/1986 bis 2/1995)



Power Play
(1/1987 bis 4/2000)

Der Beginn des Heimcomputer-Zeitalters bescherte dem Zeitschriftenmarkt einen mächtigen Kick. Die Telematch war das erste deutschsprachige Magazin, das sich schwerpunktmäßig mit Spielen beschäftigte.

Happy Computer (die Erstaussgabe zierte noch der Schriftzug »Hobby Computer«, was zu einem Markenrechtsstreit führte) hatte anfangs nur eine Games-Rubrik. Die wuchs schnell, hieß zunächst »Der große Spiele-Sonderteil« und erschien später als regelmäßige monatliche Beilage »Power Play«. Daraus entwickelte sich schließlich ein eigenständiges Heft. Die Redaktion um Heinrich Lenhardt, Boris Schneider, Martin Gaksch und Anatol Locker erlangte Kultstatus.

Die 64'er war wegen der Tipps, Tricks und sogenannten Listings ein Begriff. Der Leser tippte oft seitenlange Ausdrücke von Programmen ab, um so an kostenlose Software und Spiele zu kommen. Die Zeitschrift ASM (Aktueller Softwaremarkt) wiederum lasen Jugendliche hauptsächlich wegen des schnoddrigen Schreibstils.

meinen Lebensunterhalt bestreiten konnte.« Oliver wirkte als Grafiker bei sehr guten Spielen wie Think Cross, The Second World, Rolling Ronny und Neuronics mit. Dabei lernte er die Eigenheiten des Marktes kennen: »Simulationen, Strategie- und Rollenspiele liefen unabhängig von der Qualität, Actionkracher wie Turricon oder Lionheart wurden kopiert.« Ein deutsches Phänomen ist das Faible für Wirtschaftssimulationen à la Hanse, Kaiser, Die Fugger oder Vermeer. Auch Sportspiele (Summer Games, Winter Games, Decathlon

usw.) finden sich hier häufiger auf Toplisten als woanders auf der Welt.

Per Anhalter durch Zak McKracken

Wer in den 80er-Jahren einen weiblichen C64-Fan finden wollte, hätte genauso gut versuchen können, von einem mit Unendlichem Unwahrscheinlichkeitsantrieb ausgestatteten Raumschiff aus einen Pottwal zu fotografieren. Anja Weiligmann (46) aus der Nähe von Münster in Nordrhein-Westfalen ist ein solches Fabelwesen. Auch bei ihr ka-

men spät Originale ins Haus, mit dem ersten PC nämlich. Da stellte sie fest, welchen Mehrwert Verpackungen und Handbücher haben. Jungen GamePro-Lesern sei im Rahmen unseres Bildungsauftrags erklärt, dass Handbücher so etwas wie ein Wiki sind, allerdings ausgedruckt auf hauchzart geschnittenen toten Bäumen. Wie das Leben einen strafte, wenn man damals illegal und deshalb ohne Hilfe unterwegs war: »Ich habe den Anfang von Zak McKracken ungefähr hundertmal gespielt, bis uns ein Kumpel meines Bruders

1989



ZDF-Ferienprogramm: Journalisten-Großmeister Heinrich Lenhardt und Moderator Benny Schnier letsplayen Marble Madness.



Project Firestart

Danke, Anke!

Spiele des Jahres: Gauntlet 2, Spherical, Shinobi und Test Drive 2. Die 1987 in Japan veröffentlichte PC Engine, eine Spielkonsole, hat anders als im Herstellerland keinen Erfolg. Für das ZDF-Ferienprogramm, seit 1979 hauptsächlich moderiert von Anke Engelke und Benny Schnier, kommt das Aus.

Und sonst so?

Was für ein Glück, dass David Haselhoff in Berlin »Looking für Freedom« (Rang 5 in den Jahrescharts) singt und eine Lederjacke mit Lampen auf den Schultern trägt! Bekanntlich kommt es nur dadurch zum Mauerfall. Im Kino begeistert »Rain Man«, auf RTL ist erstmals der Preis heiß, Brettspiel des Jahres wird Café International.

1990



Game Boy
(Foto: Evan-Amos, Wikipedia)

Tetris für alle

Spielzeuge des Jahres in Deutschland sind das Sega Mega Drive und vor allem der Game Boy. Bei der bekanntesten tragbaren Konsole ist das meistverkaufte Spiel der Geschichte gleich dabei: Tetris.



Turricon

sagte, dass man auch speichern kann. Ja, wir waren jung und technisch offensichtlich nicht die hellsten Kerzen auf dem Kuchen.«

Ein Colt für alle Fälle

»Der C64 war der jugendliche Freund, der mein Lebensgefühl prägte«, resümiert Thorsten Tennert (43), der im Sauerland lebt. Er habe schnell erkannt, dass Originale für ihn wertig sind: »Ich liebte die Dungeons-&Dragons-Rollenspiel-Packungen, und vom Geruch des frisch aufgerissenen Civilization träume ich selbst 25 Jahre später manchmal.« Danke, dazu jetzt bitte keine Details! Stattdessen eine weitere Frage: Waren Spiele früher besser? »Es wäre ungerecht, das zu sagen. Sie waren eine neue Erfahrung, erfrischend anders als die etablierten Medien«, so Thorsten, der wie jeder zweite C64-Fan heute als Systemadministrator arbeitet, einen Hund besitzt und Anhänger der Serie »Ein Colt für alle Fälle« war. Wobei klar sein sollte: Colt Seavers war wirklich cool. So cool, dass er angeblich Dolomiti pinkelte.

Da, da, da! Tasette!

Stefan Kahllund (39), Mitinhaber einer Beratungsfirma für Banken, kaufte seinen 64er vom gesparten Zeugnisgeld. »Ich war das glücklichste Kind der Welt. Bis ich feststellte, wie lahm eine Datasette ist und ich den C64 irgendwo anschließen muss, um ein Bild zu kriegen.« Statt eines Monitors kam der Fernseher der Eltern zum Einsatz. Beim Speichermedium musste Stefan immer wieder durch die Hölle. Spiele von handelsüblichen Magnetband-Musikkassetten zu laden, dauerte gefühlt länger als der Bau des Flughafens Berlin-Brandenburg. Fünf, zehn, 15 Minuten! Diskettenlaufwerke schaufelten die Daten flinker

ANZEIGE IST RAUS!

Als der Commodore 64 regierte, gab es in puncto Schwarzkopien so gut wie kein Unrechtsbewusstsein. Kein Wunder, selbst manchen Zeitschriftenmachern dämmerte erst gegen Ende der Achtzigerjahre/Anfang der Neunziger, dass sie sich zumindest von Urheberrechtsverstößen distanzieren sollten (siehe 1) »Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten«. Die Jugend kratzte das zunächst kaum, sie dealte weiter fröhlich vor sich hin. Ein Anzeigenkunde hatte 400 Originalspiele zu Hause? Genau, und unter dem Bett seines Kinderzimmers lebte ein Einhorn! Die Angabe »C65« fällt darüber hinaus in den Bereich unfreiwillig komischer Schreibfehler (2). Ein weiterer Quell der Freude waren Inserate in Pseudocool-Englisch: »No Losers and Lammers?« Is' klar! (3) Ebenfalls regelmäßig zu sehen und ernst gemeint waren »Verlosungen«. (4) Dagegen sind Lootboxen heutzutage ein Akt der Nächstenliebe. Witzigerweise blüht das Geschäft mit C64-Spielen noch heute. Beim Online-Auktionshaus eBay reicht es, wenn ein Verkäufer in seinem Angebot vermerkt, dass sich auf seinen 5,8 Millionen Disketten noch Sicherheitskopien befinden, die der Käufer zu löschen habe. Außer er besitze die entsprechenden Originale. Ha. Ha.

Quelle: Aktueller Software-Markt (ASM)

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

- * Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!
- * Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!
- * Kleinzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd“ werden nicht veröffentlicht.
- * Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.
- * Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

Tausche Software für C 65. Ich habe 400 Spiele, z. B. Pitstop 1 und 2, Lsho Dares Wins 1 und 2, Bruce Lee, Slapshdt Hokey. Eduard Papen, St. Martinusweg 39, 6063 BT Vloorop (NL).

Hallo Freaks! You want the newest stuff for you, C64 Disk and Tape if you are interested dial?-Info to-Zero Boy 6601 Bübingen- Postfach 12 41. PS. No Losers and Lammers. Zero Boy the cool swapper!

2-3 Tage alte Software bei: T.A.T., Postfach 2, A-4611 Buchkirchen!! Günstig und schnelle Erledigung.. Auch Anfänger und Abomöglichkeiten! Gratisliste also Modemswapping! So be cool and write to us soon!! Eure letzte

Verschenke an den 1., der mir 10 DM schickt das Original EP Circuit für C-64, dem 25. 100 Leerdisketten. Dem 50. einen Plus 4 mit Datasette und mehreren Spielen, dem 75. 200 Disk. und dem 100. Einsender einen nagelneuen C-64. die Preise werden 100% verlost! Viel Glück! Postf. 1722, 6720 Speyer

1991

Auch der C64 bekommt 1990 eine Top-Umsetzung des Klassikers. Außerdem erscheinen u.a. Creatures, Turrican und Great Courts.

Und sonst so?

Die deutsche Wiedervereinigung ist da, noch mal #DankeHasselhoff! Hip sind die Comics »Das kleine Arschloch« und »Der bewegte Mann« von Ralf König bzw. Walter Moers. Deutschland wird zum dritten Mal Fußballweltmeister. Im TV starten »Tutti Frutti« (Striptease!) und »Baywatch«, im Kino »Pretty Woman« und »Werner: Beinhardt«.



Im Jahr 1991 erscheinen zwei Simpsons-Spiele: Bart vs the Space Mutants (Bild) und The Simpsons Arcade Game.



Steigenberger Hotel Manager

Und sonst so?

AIDS ist seit 1981 als Krankheit erkannt, nun stirbt Queen-Sänger Freddy Mercury an der Seuche. Die Scorpions liefern mit »Wind of Change« die zweitwichtigste Wiedervereinigungs-Hymne nach »Looking for Freedom« und landen sowohl mit der Single als auch dem Album »Crazy World« auf Rang 1 der Jahres-Charts.

Brettspiele, die die Welt bedeuten

Der Steigenberger Hotel Manager trifft den Geschmack der WiSim-verrückten deutschen C64-Besitzer. Klaus Teuber tütet zum dritten Mal nach Barbarossa (1988) und Adel verpflichtet (1990) den Preis für das Brettspiel des Jahres ein (Drunter und drüber). Im TV starten die Simpsons – und es erscheinen dazu zwei Spiele.

GOLD STINKT NICHT

Schon der normale C64-Brotkasten und seine Spiele sind beliebte Sammelobjekte, die aber kaum nennenswerte Preise erzielen. Etwas anders sieht es beim Commodore SX-64 aus, dem weltweit ersten mobilen Rechner mit Farbmonitor. Er wiegt rund 11 Kilogramm und hat keinen Akku, insofern ist er wohl ein Schlepptop. Ende 2017 brachten SX-64 beim Online-Auktionshaus eBay zwischen 500 und 600 Euro. Die Commodore 64 Gold Edition kam laut Retroreport.de zuletzt vereinzelt auf über 6.000 Euro. In der Regel sackt ein Verkäufer aber »nur« zwischen 1.500 und 3.500 Euro ein. Die Gold Edition erschien 1986, nachdem eine Million C64 über die Ladentheken gegangen waren. Sie diente bei einer Feier im Münchner BMW-Museum als Geschenk für Commodore-Mitarbeiter, Politiker und Journalisten. Wie viele dieser Goldstücke existieren, darüber streiten die Gelehrten.

Nur um die 250 Geräte soll es vom C65 geben. Das Modell war als Nachfolger des C64 geplant, kam aber nicht über den Prototypen-Status hinaus. Zwischen 2009 und 2017 waren bei eBay sechs Rechner im Angebot, die einen durchschnittlichen Erlös von jeweils rund 16.000 Euro brachten. Am 8. November vergangenen Jahres kam ein Prototyp mit Speicherweiterung unter den Hammer, und das war der Hammer: Die Auktion endete bei 81.450 Euro. Dafür bekäme man rund 2,3 Kilo Gold.



Foto: Thomas Conté, Wikipedia, CC BY-SA 2.0 Commodore 64, Goldene Edition
Foto: Machine, Wikipedia, CC BY-SA 3.0 Commodore 65
Foto: Hedning, Wikipedia, eigenes Werk, CC BY-SA 3.0 Commodore SX-64

in den Speicher. Sprinter waren sie aber keineswegs, was ihnen den Beinamen »Schneckenkarussell« bescherte. Wohl dem, der von Schnellladeprogrammen wusste oder eine Cartridge wie Action Replay oder Magic Formula hatte. Die Turbolader gaben fünf- bis 40-mal mehr Gas.

BASIC Instinct

Zur Markteinführung in Deutschland kostete der Commodore 1.400 Mark, ein Disketten-

laufwerk etwa noch mal so viel. Diese horrenden Summe von 2.800 DM entspricht inflationsbereinigt einem ähnlichen Euro-Wert. Michael Lappe aus dem fränkischen Bad Staffelstein holte sich den C64 später gebraucht. Der 48-jährige Ordermanager hat es nie bereut, sein Konfirmationsgeld zu opfern: »Der C64 war der Beginn einer neuen Ära. Er bot unglaublich viele Möglichkeiten, sich zu verwirklichen. Man konnte damit programmieren, komponieren, sich künstlerisch austo-

ben, seinen Papierkram erledigen und sich unterhalten lassen. Ich habe wie viele andere Listings abgetippt, in BASIC programmiert und ein Adventure auf die Beine gestellt.« Der Brotkasten war also weit mehr als ein Technikmonster. Außerdem passte er mit seinen farbenfrohen Spielen zeitlich perfekt in die schrillen Achtzigerjahre. Hauptgrund für seinen Erfolg war aber, das beweisen die Anekdoten unserer Zeitzeugen, dass dieser Rechner Emotionen weckte. Er war eine

1992

Sargnägel überall

Nach dem Amiga und den seit 1989/90 mit Soundkarten gepimpten IBM-PCs wildert nun auch noch das neue Super Nintendo Entertainment System im Revier des C64. Es gibt noch tolle neue Spiele wie Black Gold (Rainbow Arts/Starbyte), Enforcer, First Samurai, Locomotion und Robin Hood Legend Quest, doch das Ende naht.

Und sonst so?

Talk- und Gameshows drängen ins TV-Geschäft, etwa »Hans Meiser« und »Familienduell«. Zum Zweitgenannten erscheint sogar ein erstklassiges C64-Spiel. Auf RTL startet mit »Eine schreckliche nette Familie« eine Sitcom, die das Jahrzehnt prägen wird. Boris Becker und Michael Stich gewinnen im Doppel olympisches Gold.

Familienduell



Super Nintendo Entertainment System

(Foto: JCD1981NL, Wikipedia, CC BY-SA 3.0)

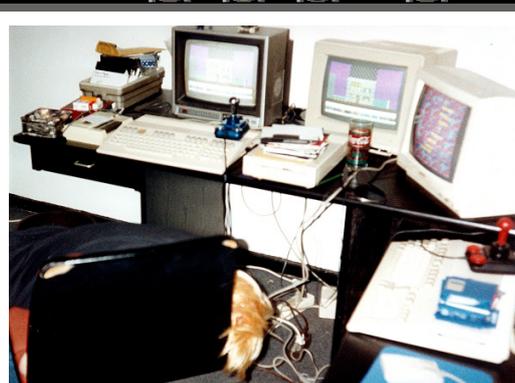
1993



Mayhem in Monsterland

Und sonst so?

Die C64-Hits dieses Jahres heißen Mayhem in Monsterland, System und The Great Giana Sisters 2. Der König der Heimcomputer ist aber längst der PC, im Jahr 1993 kaufen sich geschätzt elf von zehn Benutzern ein CD-ROM-Laufwerk: wegen des Star Wars-Spiels Rebel Assault, das damals als »filmreif« (*hust*) galt.



Anja Weiligmanns Nummer 1 ist Zak McKracken. Nun arbeitet sie als Games-Übersetzerin.

Oliver Lindau posierte einst im Gauntlet-Pulli, gestrickt von Oma. Sein Lieblingsspiel ist das legendäre Hüpfball-Shoot-'em-up Wizball.

Maschine, kam aber den Menschen ganz nah. Deswegen steht er bis heute als meistverkaufter Computer der Geschichte im Guinness-Buch der Rekorde.

Dennoch: So richtig verstehen die Faszination für den Plastikbomber wahrscheinlich nur alte Männer, die einst zwischen Formaldehyd-Spanplatten und Asbest-Fuß-

böden groß wurden und heute trotzdem noch leben. Jungs, die mittags Mirácoli-Tag feierten, um 16 Uhr mit Frau Sommer Kaffee tranken und sich beim Spruch »Der C64 pflegt die Hände schon beim Spielen!« scheckiglichten. Kerle, die einst mit einer Nagelschere an Disketten herumschnippelten, unter der Nummer 32-16-8 eine gewisse

Rosi telefonisch zu erreichen suchten, in Kellern von Wüstenrot-Reihenhäusern Party machten, mit Slime rumgematscht und ihr Erspartes für einen Brotkasten ausgeben haben, statt es auf die hohe Ado-Goldkante zu legen. Ja, so war das damals, nach dem Krieg, als unser Resümee nur lauten konnte: Der C64 – da weiß man, was man hat. ★

1994



Der König wankt

Im Kino sorgt Jurassic Park für offene Münder. Der Film setzt neue Maßstäbe im Bereich Computertechnik. Die Welt spielt mit Dinos und Figuren der Firma Kenner. Den GamePro-Award für den dämlichsten Werbespruch der Dekade gewinnt die Post, die ihre neuen Leitzeiten mit dem Slogan »Fünf ist Trümpf« kredenzt.



Flummis World

Und sonst so?

Wer 1994 den Sprung vom C64 zum PC wagt, freut sich über massenhaft Top-Neuerscheinungen: Jagged Alliance, Master of Magic, System Shock, TIE Fighter, UFO: Enemy Unknown, Wing Commander 3: Heart of the Tiger und Warcraft. Und sonst so? Michael Schumacher wird erstmals Formel-1-Weltmeister!



In Deutschland beginnt der Siegeszug der Power Rangers 1994. Mittlerweile besteht die Serie aus 24 Staffeln.

Der König ist tot

R.I.P. C64! Commodore ist pleite und meldet am 29. April Insolvenz an. Flummis World und Move: The Ultimate Challenge sind die spielerischen Höhepunkte des Jahres. So wirklich tot ist der C64 nicht, bis heute erscheinen neue Spiele – doch das ist eine Geschichte, die bei einer anderen Gelegenheit erzählt wird.