



IBM-PC: Rama, Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.0 FR;
Amiga: Bill Bertram, Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.5;
ST: Bill Bertram, Wikimedia Commons, CC BY-2.5

Die Geschichte des PCs, Teil 3

FÜR EINEN MOMENT ZUKUNFT

ST gegen Amiga: Das dritte Kapitel der PC-Geschichte erzählt vom spannendsten Elektronik-Duell der 80er-Jahre, ausgefochten mit vertauschten Waffen und auf unzähligen deutschen Schulhöfen – und davon, wie eine alte Rechenmaschine gegen die Computer aus der Zukunft obsiegt. Von Henner Thomsen

Das Orchester spielt auf, zu Violinenklängen erhellt eine fulminante Lasershow den Festsaal im illustren New Yorker Lincoln Center. Dann betritt ein Herr im Smoking die Bühne, begrüßt die Gäste und verkündet eine Revolution: ein High-Tech-Produkt, das nicht nur alles besser könne, sondern auch viel mehr als jedes andere. Das Datum: der 23. Juli 1985. Das Produkt: der Commodore Amiga. Das Werbeversprechen: nichts als die Wahrheit. Der Amiga bietet eine mausgesteuerte Oberfläche, Multitasking und unerhörte Grafikpracht, kann Tausende Farben ausgeben, 3D-Animationen, Musik, Sprache, vermutlich auch Kaffee. Das Publikum klatscht, als der Rechner bunte Balkendiagramme malt; jöhlt, als er eine digitale E-Gitarre schrammeln lässt; staunt, als die Pop-Art-Ikone Andy Warhol mit Maus und Minimal-Euphorie ein Digitalportrait verkünstelt (»Das ist ein bisschen großartig«), bevor die Projektion eines Amiga-gereinigten Balletts über die Bühne schwebt, virtuos die Präsentation vollendend. Zwei Erkenntnisse bleiben von diesem denkwürdigen Abend. Erstens: War-






hol ist am Computer etwa so glaubwürdig wie Peter Molyneux. Zweitens: Der Amiga würde alles verändern. Und nichts.

Er-ST-er!

Die Konkurrenz schlief nicht, sie war sogar früher wach. Am 8. Juli 1985, zwei Wochen bevor uns Warhol den Allroundcomputer ins Bewusstsein klickte, nahm Atari einen Teil der Revolution vorweg: Der 520 ST erreichte nicht das multimediale Talent des Amigas, konnte aber ebenfalls mit Bildern umgehen und via MIDI-Anschluss mit Musikinstrumenten, verfügte über den gleichen mächtigen 16-Bit-Prozessor sowie – ein Novum – die maus- und vor allem augenfreundliche Nutzeroberfläche GEM. Sicher, grafische Oberflächen hatten auch andere, etwa der Xerox Star von 1981 oder der Macintosh von 1984. Doch der Star war für Erdenbürger unbezahlbar, und selbst der Mac, gedacht als Maus-PC für die Massen, verfehlte den versprochenen Preis (unter 1.000 US-Dollar) um Haaresbreite (2.495 US-Dollar). Und: Beide öffneten auf ihren Desktops nur karge

Schwarz-Weiß-Fenster. Der ST hingegen hielt, was der Mac versprach, kostete samt Monitor und vierfacher RAM-Menge nur sagenhafte 799 US-Dollar, heute wären das rund 1.140 Euro. Das Beste jedoch: Gegen Aufpreis bekam man statt dem (für damalige Verhältnisse gestochen scharfen) Monochrom- einen Farbbildschirm, der die wichtigste ST-Innovation zur Geltung brachte – seine Fenster waren bunt!

Farbige Nutzeroberfläche, hohe Leistung bei niedrigem Preis, und erwähnte ich die bunten Fenster? Solch ein Gesamtpaket gab es 1985 noch nicht – und nun gleich doppelt. Mit den neuen Maschinen ging der Kampf zwischen Atari und Commodore aus dem 8-Bit-Zeitalter in die 16-Bit-Verlängerung. Becker gegen Edberg? Pfff, das prägende Duell der Achtziger hieß ST gegen Amiga. Oder Warschauer Pakt gegen NATO, aber dieser Krieg blieb ja kalt. Das Duell der Superheimcomputer indes wurde ausgefochten in Elektromärkten, in Fachzeitschriften und auf Schulhöfen. Weitere Modelle wie STF und Amiga 500 mit integrierten Disket-

8-Bit-Heimcomputerserien					
Hersteller/Serie	Apple-II-Reihe (ohne IIGS) Apple II	Atari 8-Bit-Reihe Atari 800	Commodore 8-Bit-Reihe Commodore 64	Sinclair ZX-Reihe Sinclair ZX 81	Amstrad/Schneider CPC-Reihe Schneider CPC 464
					
Bauzeitraum	1977-1993	1979-1992	1980-1994	1980-1992	1984-1990
Wichtige Modelle	Apple II, 1977 erster vollständiger, wirklich massentauglicher PC	400, 1979 spieletauglich dank Steckmodulschacht und 4 Joystick-Anschlüssen	VC 20, 1980 erster millionenfach verkaufter Computer	ZX 81, 1981 extrem günstig, auch als Bausatz; millio- nenfach verkauft	CPC 464, 1984 sehr günstig; integ- riertes Kassettenlauf- werk
	Apple IIe, 1983 fast 11 Jahre unverän- dert verkauft, über- lebte den Apple III	800XL, 1983 64-kByte-Konkurrent für den C64, bestver- kauftes Modell	C64, 1982 eigene Sound- und Grafikchips; meist- verkauftes Computer- modell überhaupt	ZX Spectrum, 1982 farbfähig; Grundstein für die britische Soft- wareindustrie	CPC 664, 1985 lief mit CP/M; integ- riertes Diskettenlauf- werk
Prozessortyp	MOS 6502	MOS 6502	MOS 6502/8502	Zilog Z80	Zilog Z80A

(Bilder von links nach rechts: Rama & Musée Bolo, Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.0 FR; Bilby, Wikimedia Commons, CC BY 3.0; Evan-Amos (2x); Bill Bertram, Wikimedia Commons, CC BY-SA 2.5)

tenlaufwerken heizten es zusätzlich an. Und es war ein Duell mit vertauschten Waffen: Der ST nämlich war im Herzen ein Commodore, während der Amiga ein Atari werden sollte. Was war da nur passiert?

Das Duell mit vertauschten Waffen

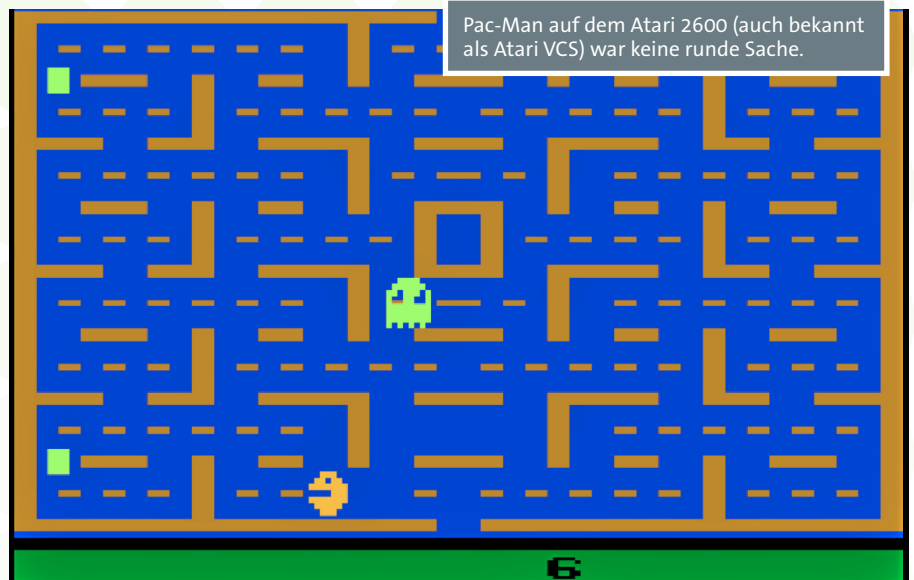
Ein kurzer Rückblick hinter die Kulissen der Computerindustrie: Ein Jahr vor dem Eintritt von ST und Amiga in unsere Dimension suchte ein Herr namens Jack Tramiel eine neue Aufgabe – und schrieb Computergeschichte. Schon wieder. Die von Tramiel in den Fünfzigerjahren gegründete Firma hatte Schreibmaschinen hergestellt, dann Taschenrechner, schließlich Computer. Ihr Name: Commodore. Anfang 1984 jedoch musste Tramiel sein eigenes Unternehmen im Streit verlassen; er nahm die fähigsten Ingenieure mit (darunter den C64-Entwickler Shiraz Shivji) und gründete eine neue Firma namens Tramel Technology (ja, ohne »i«) und ging an die Arbeit: die Entwicklung eines Computers der nächsten Generation. Diesen würden wir heute als Tramel ST feiern – wäre die Geschichte nicht anders verlaufen. Und das ist die Schuld von Pac-Man.

1984 war der US-Spielkonsolenmarkt im Umbruch. Gut, er brach nicht um, sondern zusammen. Marktführer Atari war nicht nur leidtragend, sondern mitschuldig, vergraulte Kunden mit betagter Hardware und einem Überangebot unterirdischer Spiele, darunter die Lizenzgurke E.T. oder die Umsetzung des Automatenhits Pac-Man. Der machte auf dem überforderten Atari 2600 derart viel Spaß (Ironie!), dass von zwölf Millionen pro-

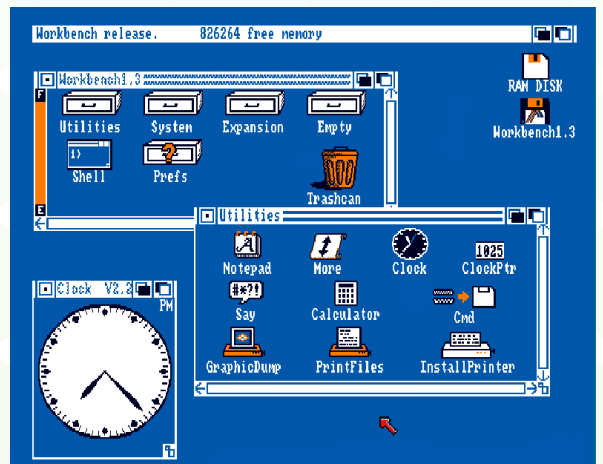
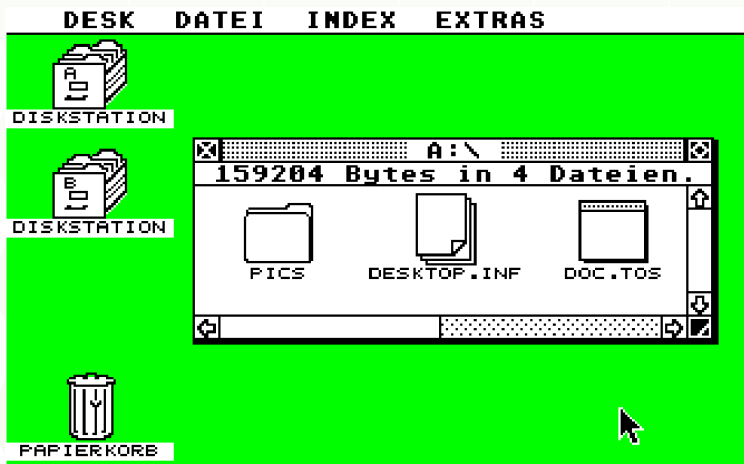
duzierten Spielmodulen lediglich sieben Millionen verkauft wurden, den Rest verscharrte Atari in der Wüste. Nein, Pac-Man war nicht allein schuld an Crash, doch seine Havarie riss das Unternehmen noch weiter in die Tiefe. Im Juli 1984 wurde Atari verramscht – an Jack Tramiel. Der stellte alle Konsolenprojekte ein und die Heimcomputer-Entwicklung um auf ein einziges Projekt: Jenen Computer, an dem seine Mannschaft seit Monaten arbeitete und der im Juli 1985 die Welt bunter machte: als Atari ST.

Dabei hatte Atari ursprünglich andere Pläne für die Ablösung seiner ergrauten 8-Bit-Geräte. Eine Gruppe ehemaliger Atari-Ingenieure um Jay Miner, der jene Computer

einst entwarf, hatte vor Jahren das Unternehmen verlassen und schraubte seitdem an einer superben Spielkonsole mit 16-Bit-CPU sowie speziellen Grafik- und Soundchips. Ihr Codename: Lorraine. 1984 zeigte Atari Interesse am Projekt seines Ex-Mitarbeiters, angesichts der akuten Marktimpllosion jedoch nicht an einer Konsole: Stattdessen sollte Lorraine unter Atari-Regie zu einem Computer werden, dem 1850XLD. Die Kooperation lief zögerlich; als die Commodore-Führung – seit dem Abgang der Hardware-Gurus um Jack Tramiel ohne Entwicklungskompetenz – davon hörte, zögerte sie jedoch nicht: Während Tramiel Atari übernahm, schluckte Commodore Jay Miners



Pac-Man auf dem Atari 2600 (auch bekannt als Atari VCS) war keine runde Sache.



Die ersten farbigen Benutzeroberflächen: GEM auf dem ST (links) und Workbench auf dem Amiga (rechts), beide aus dem Juli 1985. Der DOS-Aufsatz Windows 1.0 – ebenfalls farbig – folgte im November, relevant war er aber noch nicht.

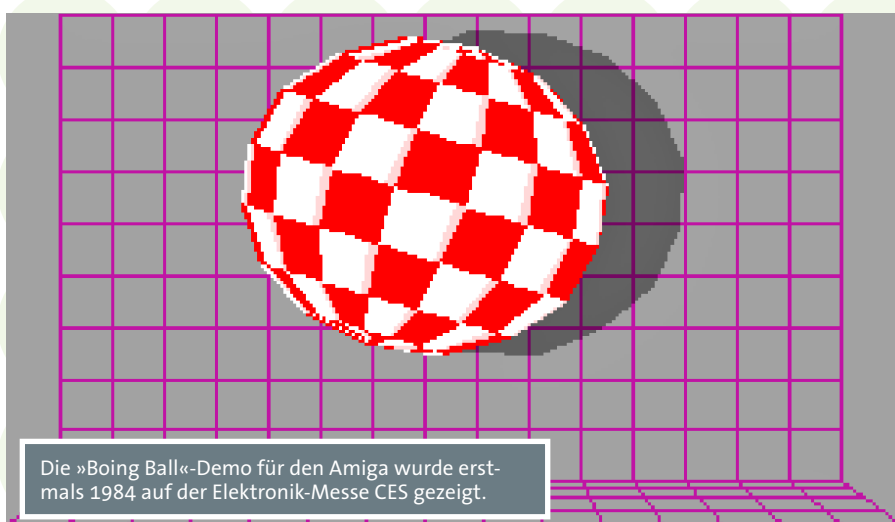
Start-up samt Computerprojekt. So wurde aus Lorraine, die ein Atari werden sollte, im Juli 1985 schließlich: der Commodore Amiga. Das Duell mit dem ST konnte beginnen. Dabei wartete im Hintergrund schon ein erheblich mächtigerer Gegner.

Das Imperium und sein Todesstern
 Noch eine Rückblende. Die letzte, ganz sicher (vielleicht). Im August 1981 betrat IBM mit dem Modell 5150 den seit Jahren vor sich hin explodierenden PC-Markt. Der weltgrößte Computerkonzern kam spät zur PC-



Party und stellte recht abgestandene Technik aufs Buffet, zudem sah sich das Großrechner-Imperium nun erstmals einer Überzahl Konkurrenten gegenüber: dem überirdisch teuren Xerox Star ebenso wie dem Sinclair ZX 80, der mit seinem Billo-Design auch einem Yps-Heft hätte beiliegen können. 1980 stritten über 100 Systeme um Kunden; praktisch jedes Unternehmen mit funktionierendem LötKolben baute in den frühen Achtzigern eigene PCs, vom Spielzeugkonzern Mattel bis zum Synthesizer-Fabrikanten Yamaha. Doch der 5150 fegte nicht nur die meisten aus dem Markt, er wurde sogar selbst zum Inbegriff des PCs. Das Apple-Magazin Incider konstatierte 1983, IBM habe Wettbewerber verschlungen »wie eine Wolke Heuschrecken«. Aber wie?

IBMs »gottgleicher Ruf«, wie Incider formulierte, trug sicher zum Triumph des 5150 bei – und dieser Ruf war durch dessen Qualität weit oberhalb der meisten 8-Bit-Plastikschachteln auch gerechtfertigt: Setzten die Billigkisten etwa gern auf Folientastaturen mit der Haltbarkeit und Haptik eines Grillkäses, lag dem IBM-PC die »Model F« bei, eine Tastatur für die Ewigkeit, deren unzerstörbare Knickfedermechanik uns alle überleben wird. Und während sich typische Heimcomputer mit unzuverlässigen, aber zuverlässig langsamen Datenkassetten abmühten, genoss das IBM-Gerät den Luxus doppelseitiger Disketten. Der IBM-PC mag also teurer gewesen sein als die meisten Heimcomputer seiner Zeit, doch er war tatsächlich auch besser. Dabei war seine Technik bei Weitem nicht sein größter Trumpf, denn leicht angestaubt war sie schon bei Erscheinen. Und gegen die futuristischen Maschinen des Jahres 1985 sah sie erst recht alt aus.

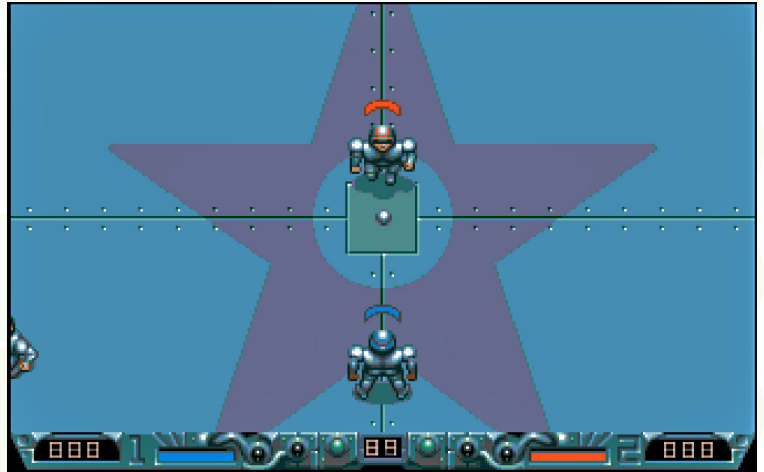
Die viertausendfarbige Revolution
 Atari ST und Amiga waren kein kleiner Schritt, sie waren ein riesiger Sprung. Icons und Fenster (in Farbe!) machten das Auswendiglernen von Befehlsvokabeln überflüssig, überlegene Sound- und Grafikkompetenz erlaubte digitale Musik-, Bild- oder gar Videoproduktion. Vor allem Commodore reüssierte mit Multitasking und Multimedia,



Die »Boing Ball«-Demo für den Amiga wurde erstmals 1984 auf der Elektronik-Messe CES gezeigt.

Atari ST vs. Commodore Amiga		
Hersteller/Serie	Atari ST-Reihe 1040 STF	Commodore Amiga-Reihe Amiga 1000
		
Bauzeitraum	1985 – 1993	1985 – 1996
Wichtige Modelle	520 ST, 1985 erster Computer mit farbiger Grafik-Oberfläche (GEM)	Amiga 1000, 1985 spezielle Grafik- und Soundchips, präemptives Multitasking
	1040 ST, 1986 erster Heimcomputer mit 1 MByte RAM Grundausstattung	Amiga 500, 1987 Laufwerk und Tastatur im Gehäuse; erfolgreichstes Modell
Prozessortyp	Motorola 680x0	Motorola 680x0
<small>(Bilder: ST: Bill Bertram, Wikimedia Commons, CC BY-2.5, Amiga: Kaiiv/Pixel8, Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0)</small>		

Dimensionssprung: Speedball 2 – Brutal Deluxe (1990) auf dem C64 (unten) und seinem Nachfolger als Deutschlands beliebteste Spieleplattform, dem Amiga 500 (rechts). »Ice cream!« ertönte nur auf Letzterem.



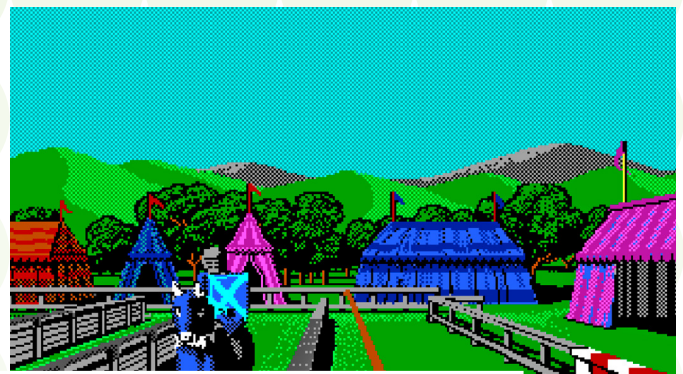
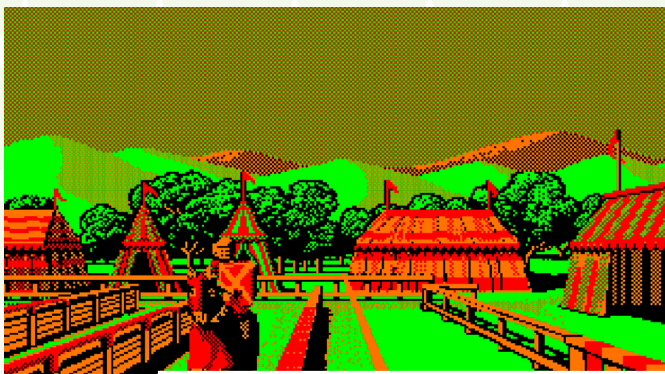
obwohl dieser Begriff erst im nächsten Jahrzehnt erfunden wurde, und so musste der Amiga uns auch erscheinen: wie aus der Zukunft. Wenn vielfarbige 3D-Grafiken zu Vierkanal-Samples hüpfen wie der ikonische Amiga-Ball, wirkte die stumm blinkende DOS-Kommandozeile im direkten Vergleich wie urzeitliche Höhlenmalerei. »Für Musik- und Videoanwendungen ist der Amiga unübertroffen«, lobte die New York Times, »Walt Disney hätte ihn geliebt.«

Millennials mögen nicht erlauben, was der Sprung vom digitalen Kartoffeldruck zum Realbild bedeutete – poetisch erklärt es Jimmy Maher in seinem Amiga-Buch »The Future Was Here«: »Während frühere Computer isoliert von der Welt existierten, ihre Bilder und Töne nur in ihrem Speicher lebten, war der Amiga Teil dieser Welt und in der Lage, sich mit ihr zu verbinden in all ihrer analogen Pracht.« Der Amiga bildete diese Welt mit viertausend Farben ab, der aktuelle IBM-PC beherrschte: eine einzige. Selbst mit optionaler CGA-Grafikkarte schaffte er nur vier

pathologisch hässliche Farbtöne, mit neuester EGA-Karte sechzehn. »Die frühen Grafikmodi waren für Textverarbeitung und Datenbankfelder gemacht«, erklärt Erik Simon, Mitgründer des Traditionsstudios Thalion, das damals prächtige Titel für Amiga und ST entwickelte (siehe Interview). Es schien, als solle man »mit der Kiste auf keinen Fall spielen können«. Die neuen Computer jedoch waren wie dafür geschaffen.

Für manche Heimcomputer der 8-Bit-Ära gab es mehr Programmierhandbücher zu kaufen als Programme, Nutzer sollten sich gefälligst eigene schreiben. Nicht so bei ST und Amiga: Schon im Geburtsjahr 1985 erschienen für beide zusammen fast 50 Spiele, 1990 kamen weit über 1.000 Titel heraus – fast viermal so viele wie fürs NES. Vor allem der Amiga 500 beherrschte wie sein Vorfahre C64 die hiesige Spielelandschaft, ließ uns staunen über Defender of the Crown (die Grafik!) oder Speedball 2 (»Ice cream!«). Die bürokratische IBM-Plattform war für den Heimgebrauch noch uninteressant, sie wur-

de erst zwei Jahre nach dem Heimcomputer-Doppelschlag langsam spieletauglich: 1987 boten VGA-Grafikkarten mehr Farben fürs Auge und Adlib-Soundkarten erträgliche Klänge fürs Ohr, passende Spiele wie King's Quest 4 ließen noch bis 1988 auf sich warten. Doch um solche Opulenz zu genießen, mussten IBM-Nutzer nicht nur jene Karten einbauen, sondern ihnen auch IRQs zuweisen (obwohl niemand wusste, was das heißt), die Systemdatei Autoexec.bat editieren, Treiber in die Config.sys eintragen und zwölfmal neu starten, während sie Disketten jonglierten und magischen Binärcode rezitierten. Für feudalen Spielegenuss auf einem ST oder Amiga reichte es: ihn einzuschalten. Nein, die IBM-PCs waren zu dieser weichenstellenden Zeit kaum die besten Computer auf dem Markt. Doch sie wurden es. Ihr Trumpf im Kampf gegen die Heimcomputer? Es war nicht ihre Technik, nicht ihr Preis und bestimmt nicht ihr Design in Plattenbau-Ästhetik. Ihr Trumpf war es, nicht einzigartig zu sein.



Defender of the Crown (1986) von Cinemaware war prächtig, aber nicht überall gleich – von links im Uhrzeigersinn: das Ritterturnier unter DOS mit CGA-Grafikkarte, DOS mit EGA, Atari ST, Commodore Amiga.





Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) zeigte, dass der IBM-PC die Heimcomputer nicht nur mit 3D-Grafik abhängte: Das 2D-Adventure war unter DOS (oben) detaillierter als auf dem Amiga (unten).



Das Mantra der Kompatibilität

In den ersten Jahrzehnten des Computerzeitalters bedeutete jedes Modell einen Neuanfang: Ob Apple I oder Schneider CPC, alle brachten ihre eigene Architektur mit und erschufen darauf ihre eigene Software-Welt. Manche neue Welt war voller Verheißung: Die klappenden Mac-Menüs! Die bunten ST-Fenster! »Ice cream!« Doch neue Welten zu betreten war ein Wagnis, denn mitnehmen konnte man nichts – weder hinein noch hinaus. Programmierer und Käufer mussten wählen zwischen Dutzenden unterschiedlichen Systemen, und wer schlecht wählte, steckte fest in einer Welt ohne Software-Nachschub oder mit überteuerter Hardware. Kompatibilität gab es oft nicht mal zwischen Systemen desselben Herstellers: Die Spiele des Commodore PET ließen sich im VC 20 nicht mehr nutzen, dieser verlangte neue Software ebenso wie der C64, dessen Programme wiederum der Amiga schmähte – und der 500 Plus startete dank neuer Betriebssystemversion nicht alle Spiele des 500. Wer sich in eine Computerwelt entführen ließ, blieb in der Regel darin gefangen.

Der IBM-PC befreite uns aus dieser Gefangenschaft. Seine Welt ist offen, hier herrscht das Gebot der Kompatibilität. Dank Kompatibilität ließ sich ein DOS-Programm, für den IBM 5150 gekauft, noch ein Jahrzehnt später auf einem 486er mit Windows starten. Wozu auch immer. Und dank Kompatibilität hingte der technische Fortschritt der Plattform nicht ab, sondern hielt sie im Rennen: Auch jener 5150 ließ sich mit neuer Hardware verjüngen, folgte sie doch dem Industriestandard mit x86-Prozessor und ISA-Steckplätzen. Ein Amiga 500 ließ das nur begrenzt zu – seine Spezialchips, die seinen Erfolg anfangs antrieben, hielten ihn plötzlich zurück. In den Neunzigern zogen die IBM-Systeme dank 32 Bit und SVGA an Atari und Commodore vorbei, Windows 3.0 machte die Spitzentechnik endlich der Maus und so dem Massenmarkt zugänglich. Und je erfolgreicher der IBM-Standard wurde, desto wichtiger wurde devote Kompatibilität. Das bekam 1983 auch IBM selbst zu

Der IBM PC Jr (1983) mit seiner grauenhaften, wenn auch kabellosen Tastatur. Das US-Magazin TIME nannte ihn einen der »größten Flops in der Geschichte des Computers«, 1985 wurde er eingestellt.

spüren: mit seinem günstigen PC-Modell für daheim, dem PC Jr. Er war ein Desaster – unter anderem, weil er eine grässliche Kaugummitastatur hatte anstelle des göttlichen F-Modells, auf der zu schreiben wie eine erotische Fingermassage ... Aber ich schweife ab, Hauptgrund für das Scheitern des Juniors war (ausgerechnet!) seine mangelnde Kompatibilität zum PC-Standard. Den Preisnachteil legte der IBM-Standard trotzdem ab: Da der PC eine offene Plattform war und jedes Bauteil frei verfügbar, folgte eine Flut fernöstlicher Klone, die oft nur ein Drittel des Originals kosteten.

Spießer an die Macht

ST und Amiga waren nie im Büro angekommen, gegen die günstigen IBM-Klone verloren sie nun auch an der Heimatfront. Deren seriöses Image erwies sich sogar als Vorteil gegenüber den Spielmaschinen: Einen Computer kaufte man nicht zum Spaß, sondern für die Hausaufgaben oder Büroarbeit nach Feierabend. Ganz bestimmt! Über Spiele sprach man nicht, schon gar nicht als Erwachsener. Die Realität war eine andere, wie EA feststellte, als der Publisher 1985 in den DOS-Spielemarkt einstieg: »Leute, die ihre Computer für Tabellenkalkulationen kauften, verbringen 22 Prozent ihrer Zeit mit Spielen.« Ihr wisst, dass das untertrieben ist. DOS-Gaming prosperierte, Leidtragende waren die Heimcomputer. Während 1992 die Zahl neuer ST- und Amiga-Titel sank, gesossen die Kompatiblen erstmals überlegene Exklusivtitel: 1992 kam Ultima Underworld, 1993 ein Shareware-Shooter namens Doom. Nun war es der IBM-PC, der die Maßstäbe setzte, und jeder wollte einen haben und die neue 3D-Pracht erleben, allen Config.sys-Qualen zum Trotz.

Schon 1991 entfielen auf den Amiga nur noch fünf Prozent des US-Computerspielemarktes, auf den ST noch weniger, 82 Prozent waren in DOS-Hand. Alternativ boten sich Konsolen an, die sich dank Nintendo und eines neuen Qualitätsbewusstseins



Heimcomputer vs. IBM-PC: die Sicht des Spieleentwicklers

Erik Simon war 1988 Mitbegründer des Entwicklerstudios Thalion, das sich technisch herausragenden Spielen für Atari ST und Amiga widmete, etwa dem Rollenspielklassiker Amberstar. 1993 wechselte Simon mit seinem Team zu Blue Byte, um dort Albion zu entwickeln – nur noch für DOS. Später war er beteiligt an Titeln wie Die Siedler III, Spellforce, Gothic 2 und Anno 1701; heute leitet er sein Spielegrafikstudio cView.

»Doom?
Das war eine Ansa!e!«



GameStar: Erik, du hast mal gesagt, Spieleentwicklung sei auf dem PC anfangs »so gut wie unmöglich« gewesen – warum?

Simon: Als wir uns damals näher mit dem PC beschäftigten, packte uns das Grausen: Die frühen Grafikmodi waren für Textverarbeitung und Datenbankfelder gemacht. Die gruseligsten Farbpaletten, die man sich vorstellen konnte, dazu kam die sehr langsame Art, Pixel anzusprechen. Dabei waren wir vom Atari ST nicht unbedingt verwöhnt, da gab es keine Custom-Chips wie beim Amiga, die bei schnellen Grafiktricks geholfen hätten – wir waren also schon in einer guten Position, aus einfacher Hardware Erstaunliches rauszuholen. Aber wir wollten keine optischen Rückschritte machen.

Warum hat sich der PC gegen ST und Amiga durchgesetzt, obwohl er anfangs technisch doch eindeutig unterlegen, teurer und obendrein schwerer zu bedienen war?

Aus technischer Sicht: VGA-Grafik. Ich habe damals immer gewitzelt, dass bei den PC-Konstrukteuren die Nummer 1 in der Feature-Liste war: »Man darf mit der Kiste auf keinen Fall spielen können!« Mit den VGA-Karten mit ihrem 1-Byte-per-Pixel/256-Farben-Modus hat sich diese arrogante Einstellung geändert: Dieser Modus sah genial aus, und durch den Speicheraufbau konnte man die Grafik rasend schnell ansprechen. Für die ersten Spiele mit texturierter 3D-Grafik war der PC auf einmal dem ST und Amiga überlegen.

Wolfenstein-ähnliche Grafik haben wir mit all unseren Tricks auf den 16-Bitern noch geschafft, aber Doom? Alter, das war eine Ansa!e! Auf einmal war es unsere Lieblingsplattform, die alt aussah.

Ein Hauptproblem für Thalion und den Amiga waren Raubkopien – haben sie dem PC weniger geschadet?

Schwer zu sagen, weil zu dem Thema nicht viele Daten bereitstehen. Aber tendenziell war das Kopieren auf dem PC nicht so sehr Selbstzweck einer »Szene« wie bei den 16-Bitern, denke ich.

Hätte Thalion früher auf den PC setzen sollen?

Ja, hätten wir natürlich. Viel mehr gibt's da nicht zu sagen. Wir waren damals aber eben mehr von der Faszination an Spielen und Grafik getrieben als von Markttendenzen. Aus finanzieller Sicht ein klarer Fehler, aber ohne diese Leidenschaft würde ich nicht heute immer noch gerne in der Spieleindustrie arbeiten, wo es meist ganz schön hart hergeht. Passt also schon.

Hast du noch einen alten ST oder Amiga zu Hause?

Ja, doch ich habe ihn schon ewig nicht mehr angeschmissen. Ich schaue mir aber oft Demo-Videos der noch lebendigen Szene an und wische mir so manche Nerd-Träne aus den Augenwinkeln.

(hey, gute Spiele sind ja besser als schlechte!) aus der Asche des Marktes erhoben. Derweil schafften es Atari und Commodore nicht, ihr Innovationstempo zu halten, neue Systeme wie Falcon und Amiga 1200 kamen zu spät. Das Ende war unvermeidlich: 1993 verließ Atari den Computermarkt, um sich mit dem Jaguar erneut dem Konsolengeschäft zu widmen. Mäßige Idee. Commodore war im Jahr darauf insolvent, die Amiga-Marke ging darauf durch mehrere erfolglose Hände. Und die anderen? Von den über 100 PC-Plattformen, die 1980 um Kunden buhlten, waren 1994 noch zwei erwähnenswert: Den Macs gehörte ein Zehntel des Computermarktes – den Kompatiblen der Rest. Im gleichen Jahr schloss auch Erik Simons Studio Thalion, Vorzeigespiele für ST und Amiga fanden keine Abnehmer mehr. Simons Team wechselte zu Blue Byte und entwickelte fortan für DOS. Die fahle Büromaschine hatte die farbmächtigen Heimcomputer besiegt.

Bleibt alles anders

Der PC begann als Traum, als Idee eines Computers für jeden. Vor über 40 Jahren formulierte der Altair 8800 die These, dass man diesen Traum verwirklichen könne, der Apple I erbrachte ihren Beweis, der Apple II setzte sie um. Und der IBM-PC? Er war nicht der erste persönliche Computer, fügte der Idee aber einen entscheidenden Gedanken

hinzu: Nicht nur klein und offen, günstig und nutzerfreundlich sei der PC, sondern auch kompatibel. Kompatibel zu Vorgängern, Nachfolgern, Konkurrenten, zu einer Hardware-Galaxie und einem grenzenlosen Software-Universum. Heute verführen uns neue Computer nicht mehr in andere Welten wie einst die glamouröse Amiga-Show, sondern sorgen dafür, dass wir die unsere nicht mehr verlassen müssen. Das ist das Gebot der Kompatibilität, gegen das ST und Amiga verstießen. Was also blieb von der Revolution im Juli 1985, jenem kurzen Moment Zukunft?

Nichts. Weil sie die Macht der IBM-Klone eben doch nicht brach. Und irgendwie doch alles, weil sie uns bewusst machte, was ein Computer sein kann: nicht bloß eine Büromaschine für trockene Texte und triste Tabellen – sondern ein Künstler, ein Musiker, ein ewiger Quell leuchtender, klingender, bewegender Wunder. Und vor allem: die beste Spieleplattform der Welt. ★

Kapitel 4 der PC-Geschichte beleuchtet die wichtigsten Stationen des Weges von der Büro- zur Spielmaschine.

Doom (1993) lässt sich übersetzen mit »drohendes Unheil«, für die Heimcomputer war es das auch – für ST und Amiga kam es nicht mehr. Für Letzteren existieren aber Fan-Portierungen.

