

# Retro

COMPUTER • SPIELE • KULTUR



D 6,95 Euro | A 6,95 Euro | CH 11,90 CHF

★ 30 Frühling 2014

CSW Verlag | ISSN 1862-2348  
[www.retromag.de](http://www.retromag.de)

## OSTZILLATION Computer im Osten

Die Logik von Tetris  
Das unsichtbare Dritte  
Stasi-Automaten  
Hardware-Schrottplätze  
Bits über den Äther  
KC 85/3 zu gewinnen

# MACH DEINEN TRAUM ZUM BERUF



Design | Events | IT | Sport |  
Marketing

Ausbildungen mit IHK-Abschluss-  
Dein Start in eine spannende Zukunft.

Digital Media Designer  
Digital Media Engineer  
Digital Mobile Media

Mit Mittlerer Reife zum Bachelor.

Macromedia Akademie Stuttgart  
T 0711.280 738-0  
info.stgt@macromedia.de  
www.traumausbildung.de/stgt



Start

August  
2014

## Editorial

*Liebe Leser,*

ein Jahr geht schnell vorüber. In Händen halten Sie das 30. RETRO-Heft und damit die vierte Ausgabe, die von der nun nicht mehr ganz so neuen Redaktion produziert wurde. Die fünfte, unser BASIC-Sonderheft, erscheint pünktlich zum Geburtstag der Programmiersprache, Anfang Mai dieses Jahres. Wir freuen uns, dass wir so viel positiven Zuspruch aus der Leserschaft bekommen und dass sich immer wieder neue Autoren für alte und neue Themen rund um Computer, Spiele und deren Kultur finden lassen. Auch für dieses Redaktionsjahr haben wir wieder einige ungewöhnliche Perspektiven und Themen für Sie in Vorbereitung. Angefangen mit diesem Heft:

Etwa zeitgleich mit dem Relaunch der Retro erschien auch die zweite Ausgabe der Zeitschrift »LOAD« mit ihrem Heftthema »Computer in der DDR«. Die darin angesammelten Texte und angeschnittenen Themen möchten wir im vorliegenden Heft erweitern. Insbesondere die Wechselwirkungen zwischen westlicher und östlicher Computertechnik – jene im Hefttitel angedachte »Os(t)zillation« interessiert uns: Zum einen graben wir noch einmal nach und fördern Beiträge über die Hard- und Software-Entwicklung der DDR aus den Archiven (etwa der »Behörde des Bundesbeauftragten für die Stasi-Unterlagen«), den Ruinen (alter DDR-Rechenzentren) und den Erinnerungen der Zeitgenossen (leitender Hardware-Entwickler der DDR-Elektronikindustrie). Zum anderen gehen wir noch ein paar Schritte weiter nach Osten und tiefer in die Vergangenheit zurück und versuchen ein paar Blicke auf die vergessene Innovationen und Alternativen der Computerindustrie und -theorie der Sowjetunion und ihrer »Satelliten« zu werfen.

Wie Sie feststellen werden, gruppieren sich viele – wenngleich natürlich auch nicht alle – der übrigen Beiträge um das Heftthema herum. Das wollen wir auch künftig so halten: Sie finden also auch Buchrezensionen zum »Ost-Computing«, ein paar Tests von DDR-Spieleklassikern, Nevergreens und Evergreens des Kalten Kriegs und hintervorletzte Betrachtungen zu imperialistischen Gewaltspielelexzessen. Und auch das Hardware-Thema widmet sich dieses Mal einer DDR-Besonderheit – einem »raukopierten« Mikroprozessor, der für eine Fülle interessanter Hardware-Plattformen von Profis und Amateuren gesorgt hat. Und falls Sie selbst noch keinen Kontakt mit Computern aus dem Ostblock hatten, können Sie einen KC 85/3 bei unserem Preisrätsel auf Seite 18 gewinnen.

*Shift left logically,  
Stefan Hältgen*



## 30 x RETRO

Der kostbare Moment  
zwischen Gestern und Morgen

*Ein Grußwort der Herausgeber*

Als vor zehn Ausgaben im Editorial, aus Anlass der 20. RETRO, nicht nur die vergangenen fünf Jahre gefeiert, sondern auch die zukünftigen fünf Jahre freudig erwartet worden sind, schien diese euphorisch umschlungene Zukunft recht weit weg. Wir genossen den Moment, vergaßen all die Schwierigkeiten und Mühen für einen Augenblick und erfreuten uns an dem, was wir erreicht hatten. Doch wie sie es so an sich hat, ist sie nun da, diese Zukunft – und auch gleich schon wieder halb Vergangenheit. Sagenhafte siebeneinhalb Jahre RETRO sind nun insgesamt zu bestaunen und natürlich gleichermaßen Rück- wie auch Ausblick wert. Wie verlief diese Zukunft tatsächlich, die wir aufgrund der Vergangenheit so beschwingt erwarteten? War es wirklich eine Fortsetzung des Erfolges oder doch eher reine Überlebenskunst am Rande der Verzweiflung?

Einerseits hat sich an der größten Herausforderung, dem Printmarkt, nicht viel geändert. Positiv ist allenfalls, dass die RETRO sowohl im Print- als auch im Digitalbereich inhaltlich wie organisatorisch derzeit sehr gut aufgestellt ist. Doch ist das ausreichend, um dem Markt langfristig zu trotzen und die Zukunft der RETRO dauerhaft zu sichern? Nein, definitiv nicht! Jedes neue Heft ist und bleibt insgesamt eine Herausforderung. Andererseits wurde bereits vor zweieinhalb Jahren das Geheimnis des Erfolges genau in dieser Fragilität gesehen. Dadurch entsteht eine charakteristische Aufmerksamkeit, ein spezielles Bewusstsein für die Aufgabe, die wir uns gestellt haben. Und wahrscheinlich war keine andere Redaktion jemals so gut für diese Aufgabe geeignet wie das gegenwärtige Team. Zum Ausruhen kommt man dabei natürlich nicht. Aber zu einem besonderen Produkt.

In Bezug auf unsere Zeitschrift läge Kurt Tucholsky absolut richtig: Die RETRO existiert in einer Übergangszeit – aber sie kann anscheinend auch nur in einer solchen Zeit erfolgreich sein! Ihre größte Herausforderung ist gleichzeitig ihr größter Vorteil: Die RETRO lebt im und vom kontinuierlichen Wandel. Nur durch die Mischung von Gestern und Morgen erfährt sie Stabilität im Heute. Um sich dieser besonderen Leistung klar zu werden, halten wir einen Moment inne und den genießen Augenblick. Bevor es schon wieder Vergangenheit ist – und die Zukunft bereits wartet.

*Ihre Herausgeber  
Enno Coners und Stephan G. Humer*

# Inhalt

## NEWS

- 05 Kalender
- 06 Kurzmeldungen

## THEMA: COMPUTER IM OSTEN

- 10 Die Entwicklung des Poly-Play
- 16 Interview zum KC 85
- 18 Preisausschreiben
- 19 BASIC im DDR-Radio
- 22 digital AG Halle
- 25 Zur letzten Instanz
- 28 Apple-II-Klones aus Bulgarien
- 30 Der Ternärcomputer SETUN
- 32 30 Jahre »Tetris«-Mathematik
- 34 Poly-Play ... durchgespielt

## HARDWARE

- 37 Hardware-Schwerpunkt: Der UB880
- 44 Kolumne: Der sympathische Türkeil
- 46 Sinclair QL
- 52 Sharp X68000
- 54 Mini-Arcadeautomaten selbst gebaut

## SOFTWARE

- 56 Die Geschichte von »Ultima« [1/2]
- 60 Evergreen/Nevegreen
- 62 Angespielt: Leiter, Joe Gunn – Gold Edition, Planet Stronghold, Super Mario 3D World, Cyber Huhn, Death Sword, Hunger Shark, Drop, La Guerra de Gamber, The Chaos Engine, 8BitMMO

## RETROKULTUR

- 68 Bücher: Sammelrezension zur DDR-Computerliteratur, Auferstanden aus Platinen, Computing in Russia, Sophistication & Simplicity, Helden der Kindheit, Ready Player One
- 78 Filme: 23 – Nichts ist so wie es scheint
- 82 Hintergrund: Probleme der Softwarearchivierung, Interview mit Andreas Lange zum Softwarearchiv
- 89 Musik: Symphonic Selections, Einmal Japan und wieder zurück
- 93 Brettspiele: Pixel Lincoln



Hardware aus dem zusammengezimmert, was gerade da war – Marc Schweskas Roman »Zur letzten Instanz«: Seite 25



Kriegsspiele hatten es im verordneten Pazifismus nicht leicht. Auf den Poly-Play hat es keines geschafft: Seite 10



Die schönsten Computer kamen aus Russland. Stefan Höltgen stellt den SETUN vor: Seite 30



Hardcore-Science-Fiction gab es auch aus der DDR, wie Ralf Bülow in Erinnerung ruft: Seite 68



Archivierung tut not! Datenträger verrotten, verlieren Informationen und geben den Inhalt nicht mehr preis: Seite 82



Mit sozialistischen Grüßen zum Heftende verabschiedet uns Karl-Eduard von Schnitzler: Seite 94

# Kalender

Text: Michael Wagner-Hildebrand und Sebastian Bach

### KC-Treffen 2014

DDR-Computer-Treffen  
Termin: 4. bis 6. April 2014  
Ort: Am Weinberg 1, 39264 Bornum – OT Garitz  
Webseite: www.kcclub.de

### 18. ZX-TEAM-Treffen

ZX81- und ZX-Spectrum-Meeting  
Termin: 4. bis 6. April 2014  
Ort: 36145 Hofbieber (Mahlerts)  
Webseite: www.zx81.de

### Quo Vadis 2014

Entwicklerkonferenz  
Termin: 8. bis 10. April 2014  
Ort: Cafe Moskau, Karl-Marx Allee 34, 10178 Berlin  
Webseite: rtro.de/quovadis

### A Maze Berlin 2014

Internationales Festival  
Termin: 9. bis 14. April 2014  
Orte: Urban Spree, Revaler Str. 99, 10245 Berlin; The WYE, Skalitzer Str. 86, 10997 Berlin  
Webseite: www.amaze-berlin.de

### Gamefest

Interaktive Ausstellung  
Termin: 12. April 2014  
Ort: Computerspielmuseum, Karl-Marx-Allee 93a, 10243 Berlin  
Webseite: rtro.de/gamefest

### Game Circuits #11: Pac-Man-Physik

Operative Computerspielanalyse  
Termin: 24. April 2014  
Ort: Humboldt-Universität, Georgenstraße 47, 10117 Berlin  
Webseite: rtro.de/gamecircuits

### 15. Vintage Computer Festival

Retro-Computer-Event  
Termin: 3. und 4. Mai 2014  
Ort: Baumkirchner Straße 57, 81673 München  
Webseite: www.vcfe.org/D

### 8. Lange Nacht der Computerspiele

Festival für Retro-Gaming  
Termin: 10. Mai 2014  
Ort: HTWK Leipzig, Karl-Liebknecht-Straße 145, 04277 Leipzig  
Webseite: rtro.de/langen8

### Retro-Börse Ruhrgebiet

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 10. Mai 2014  
Ort: Zentrum Altenberg, Hansastraße 20, 46049 Oberhausen  
Webseite: www.retroboerse.de

### Interface 2

Kieler Retro-Computer-Treffen  
Termin: 17. Mai 2014  
Ort: Neue Heimat, Dorfstraße 101, 24222 Schwentinental OT Klausdorf  
Webseite: www.connworld.de

### HomeCon 28<sup>2</sup>

Retro-Usertreffen  
Termin: 17. und 18. Mai 2014  
Ort: Alte Schule, Taubengasse 3, 63457 Hanau  
Webseite: www.homecon.net

### Alternatives Computer Meeting

Treffen für alternative Systeme  
Termin: 23. bis 25. Mai 2014  
Ort: Dorfgemeinschaftshaus Flechtorf, 38165 Lehre  
Webseite: rtro.de/amigalan

### 13. Radio PARALAX-Treff

Retro- & Hörer-Treffen  
Termin: 31. Mai 2014  
Ort: Obere Lichtenplatzer Straße 70, 42287 Wuppertal  
Webseite: www.radio-paralax.de

### Retro-Börse Eindhoven

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 8. Juni 2014  
Ort: Antoon Coolenlaan 3, 5644RX Eindhoven, Niederlande  
Webseite: rtro.de/retronl

### [connected] 16

Norddeutsches Retro-Usertreffen  
Termin: 18. bis 20. Juli 2014  
Ort: Altes Stadtwerkehaus, Uetersen  
Webseite: rtro.de/connected

### DoReCo #41

Dortmunder Retro-Treffen  
Termin: 21. Juni 2014  
Ort: AWO, Syburger Straße 75, 44265 Dortmund  
Webseite: www.doreco.de

### 5. Retrobörse Bayern

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 19. Juli 2014  
Ort: KuKo, Kufsteiner Straße 4, 83022 Rosenheim  
Webseite: www.retroboerse.de

### HomeCon 29

Retro-Usertreffen  
Termin: 9. August 2014  
Ort: Alte Schule, Taubengasse 3, 63457 Hanau  
Webseite: www.homecon.net

### gamescom 2014

Messe für interaktive Spiele  
Termin: 13. bis 17. August 2014  
Ort: Kölnmesse, Köln  
Webseite: www.gamescom.de

### Interface 3

Kieler Retro-Computer-Treffen  
Termin: 16. August 2014  
Ort: Neue Heimat, Dorfstraße 101, 24222 Schwentinental OT Klausdorf  
Webseite: www.connworld.de

### 2. Retrobörse Linz

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 6. September 2014  
Ort: Tabakfabrik, Peter-Behrens-Platz 11, 4020 Linz, Österreich  
Webseite: www.retroboerse.at

### [connected] 17

Norddeutsches Retro-Usertreffen  
Termin: 6. und 7. September 2014  
Ort: Altes Stadtwerkehaus, Uetersen  
Webseite: rtro.de/connected

### DoReCo #42

Dortmunder Retro-Treffen  
Termin: 12. bis 14. September 2014  
Ort: AWO, Syburger Straße 75, 44265 Dortmund  
Webseite: www.doreco.de

### HomeCon 30<sup>2</sup>

Retro-Usertreffen  
Termin: 20 und 21. September 2014  
Ort: Alte Schule, Taubengasse 3, 63457 Hanau  
Webseite: www.homecon.net

### Retro-Börse Apeldoorn

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 28. September 2014  
Ort: Matenpark, Heemradenlaan 130, 7329BZ Apeldoorn, Niederlande  
Webseite: rtro.de/retronl

### Vintage Computing Festival Berlin

Retro-Computer-Event  
Termin: 3. bis 5. Oktober 2014  
Ort: Pergamon-Palais, Georgenstraße 47, 10117 Berlin  
Webseite: www.vcfb.de

### 14. Retrobörse Bochum

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 11. Oktober 2014  
Ort: Falkenheim, Akademiestr. 69, 44789 Bochum  
Webseite: www.retroboerse.de

### Retro-Börse Eindhoven

Börse für Computer und Konsolen  
Termin: 2. November 2014  
Ort: Antoon Coolenlaan 3, 5644RX Eindhoven, Niederlande  
Webseite: rtro.de/retronl

### Interface 4

Kieler Retro-Computer-Treffen  
Termin: 15. November 2014  
Ort: Neue Heimat, Dorfstraße 101, 24222 Schwentinental OT Klausdorf  
Webseite: www.connworld.de

# Kurzmeldungen

Text: Michael Wagner-Hildbrand und Carsten Lucassen

## Resident Evil wieder online

Capcoms »Resident Evil«-Spieleserie hat in den vergangenen Jahren viele Ableger hervorgebracht. Zu den interessantesten Nebenschauplätzen gehört die »Outbreak«-Reihe, derer zwei Teile für die PlayStation 2-Konsole erschienen. Von der Neuausrichtung eines »Resident Evil 4« ist hier noch nichts zu spüren: Die »Outbreak«-Abenteuer warten mit der altbekannten Optik auf – dank Online-Anbindung kämpfen allerdings bis zu vier Spieler in diversen Horror-Szenarien gemeinsam ums Überleben. Leider hat Capcom die Server bereits vor Jahren abgeschaltet. Dank des von Fans auf die Beine gestellten Outbreak Server-Projekts ist es aber nun wieder möglich, »Resident Evil Outbreak« online zu spielen; benötigt werden allerdings die japanischen Versionen der Spiele. Weitere Informationen zur richtigen Konfiguration finden sich im eingerichteten Forum, wo man sich auch direkt auf die Suche nach Mitstreitern machen kann. Link: [rtrro.de/outbreak](http://rtrro.de/outbreak)



## The Dark Mod

Die »Thief«-Trilogie der Looking Glass Studios steht bei Fans hoch im Kurs, zumal der erste Auftritt des Meisterdiebs Garrett im Jahr 1998 das Stealth-Action-Genre neu definierte. Inspiriert von diesem Meilenstein der Spielgeschichte ar-



beitet die Homebrew-Szene fleißig an »The Dark Mod«, die nun in der aktualisierten Version 2.01 erschien. Die Modifikation basiert auf id Softwares »Doom 3«-Engine, deren Quellcode freigegeben wurde, und wartet im Vergleich zum Original vor allem mit deutlich verbesserter Optik auf. Doch nicht nur Spieler, sondern auch kreative Köpfe kommen auf ihre Kosten: »The Dark Mod« bietet einen Leveleditor, mit dem eigene Abenteuer erstellt werden können. Eine Vielzahl an diebischen Aufgaben steht zum kostenlosen Download zur Verfügung. Link: [www.thedarkmod.com](http://www.thedarkmod.com)

## Apple-II-Tracker

Die Produktdatenbank »Macracker« ist um den Bereich »Classic Apple Desktops« erweitert worden. Neben Informationen zu 68k-Macs enthält das Programm jetzt auch Informationen zu den 8-Bit-Apple-Systemen sowie zum Apple IIgs. Zu jedem Rechner gibt es einen Systemüberblick sowie Details zum Betriebssystem, zum eingebauten Speicher, zu den Grafik- und Erweiterungsmöglichkeiten. Ein Foto und ein historischer Abriss runden den Eintrag ab. »Macracker« verzeichnet Apple-Hardware von der Unternehmensgründung bis heute; bei jedem Produkt wird zusätzlich der Support-Status ausgegeben. Kurios: Obwohl die Datenbank sehr umfangreich ist, gibt es keinen Eintrag für die Apple Lisa – wohl aber für den Macintosh XL. Link: [www.macracker.ca](http://www.macracker.ca)



## Stellenabbau bei TI

Texas Instruments steckt wieder in Schwierigkeiten. Bis Mitte 2015 will der Chip-Hersteller insgesamt 1100 Arbeitsplätze abbauen – die Mehrzahl davon in Japan. Bereits nach dem Zusammenschluss mit Wettbewerber National Semiconductor sowie nach dem Ausstieg aus dem Geschäft mit Chips für Smartphones beziehungsweise Tablet-Computern war es zu Ent-

lassungen gekommen. Für Texas Instrument ist diese Situation nicht neu: Nach einem Preiskampf mit Atari und Commodore musste sich TI Ende 1983 aus dem Computer-Geschäft zurückziehen. Zuvor hatte das Unternehmen mit dem TI 99/4A 1981 den ersten Heimcomputer mit 16-Bit-Prozessor auf den Markt gebracht. Auch als Hersteller von Taschenrechnern war der heute viertgrößte Halbleiterhersteller der Welt erfolgreich. Texas Instruments beschäftigte 2013 rund 34.000 Mitarbeiter, der Umsatz betrug 2,2 Milliarden Euro. Link: [www.ti.com](http://www.ti.com)

## R-Type II für iOS und Android

Rund zwei Jahre sind vergangen, seitdem »R-Type« für Android-Smartphones umgesetzt wurde. Der Release scheint kommerziell erfolgreich gewesen zu sein, denn die französische Firma DotEmu arbeitet momentan an einer Portierung der Nachfolgers. Irem's Shoot 'em Up »R-Type II«, das 1989 die Arcade eroberte, gehört zu den besten horizontal-scrollenden Ballerspielen überhaupt. Im Vergleich zum Vorgänger wurde vor allem das Waffenarsenal aufgestockt: Sowohl der Search-, als auch der Shotgun-Laser heizen den Widersachern ordentlich ein, vor allem als voll aufgeladener »Charge Shot«. Auch die Gegnerdichte und das Abwehrfeuer wurden deutlich erhöht – zu einer »Bullet Hell« ufert das Spiel aber nicht aus. Aufgrund der Touchscreen-Steuerung und des kleinen Bildschirms muss man Abstriche beim Manövrieren hinnehmen. Allerdings sollen auch externe Joypads unterstützt werden. Ein Erscheinungstermin sowie der Verkaufspreis sind noch nicht bekannt. Link: [rtrro.de/rtype2](http://rtrro.de/rtype2)



## Sieben auf einen Streich

»Retro Game Crunch« – unter diesem Titel sind sieben neue 8-Bit-Spiele für die Windows-PC- und Mac-Plattformen erschienen. Über Ihre Webseite bieten die Entwickler Shaun Inman, Rusty

Moyher und Matt Grimm die Sammlung zum Einführungspreis von 11,99 US-Dollar an. Später soll »Retro Game Crunch« 14,99 US-Dollar kosten. Der Ausgangspunkt für die Programmierung des Spiels »Super Clew Land« lag im Rahmen eines »Game Jam« im August 2012. Im Anschluss sammelten die Entwickler über die Kickstarter-Plattform mehr als 60.000 US-Dollar, um zusätzliche sechs Games fertigzustellen – darunter ein Adventure, ein Shooter sowie verschiedene Plattform-Spiele. Ursprünglich sollten die sieben Titel sukzessive veröffentlicht werden, nach Abschluss der Programmierungsarbeiten hat sich das Retro-Game-Crunch-Team dann aber für einen Release »Sieben auf einen Streich« entschieden. Link: [www.retrogamecrunch.com](http://www.retrogamecrunch.com)



## Endgame als Augmented Reality

Nach »Ingress« arbeiten Niantic Labs an einem neuen und äußerst ambitionierten Augmented-Reality-Spiel: »Endgame« basiert auf einer Buchtrilogie der amerikanischen Erfolgs-Autoren James Frey und Nils Johnson-Shelton. Der erste Teil soll am 7. Oktober in dreißig Sprachen erscheinen. Niantics Spiel vermischt mit Hilfe einer Smartphone-App den Handlungsstrang der Bücher auf digitale Wege mit der realen Welt. Mit dem Mobiltelefon bewaffnet man in »Endgame« GPS-Funktionen, betrachtet speziell eingestellte »YouTube«-Videos und kommuniziert in sozialen Netzwerken, um in der echten Welt Hinweise zum Lösen virtueller Rätsel zu finden. Insgesamt 15 E-Books sollen angeboten werden, die eine Menge weiterer Aufgaben enthalten. Parallel dazu gibts auch Material im Kino zu sehen: Die 20th-Century-Fox-Filmstudios haben sich bereits die Rechte gesichert. Link: [rtrro.de/endgame](http://rtrro.de/endgame)

## Atari-2600-Flash-Modul

Die Atari 2600-Konsole hat zwar schon mehr als dreißig Jahre auf dem Buckel, erfreut sich in der Homebrew-Szene aber weiterhin großer Beliebtheit. Wer neuere Entwicklungen wie »Zippy the Porcupine«, »Halo 2600« oder »Princess Rescue« nicht als limitierte Modul-Version ergattern konnte beziehungsweise ein ROM-File lieber auf der Original-Hardware spielt, sollte einen Blick auf die neue »Harmony Encore« Flash-Cartridge riskieren. Die Zusatzhardware ersetzt

das bisherige »Harmony«-Modul, verfügt über mehr Speicher und 100% Software-Kompatibilität. Daten lassen sich mit der Flash-Cartridge komfortabel via SD-Karte einlesen. »Harmony Encore« wird ab März / April für etwa 70 Euro erhältlich sein. Für einige Versionen der ursprünglichen »Encore«-Karte wird ein kostengünstiger Upgrade-Service über AtariAge angeboten. Link: [rtrro.de/encore](http://rtrro.de/encore)



## ZX Spectrum Bluetooth-Tastatur

Elite Systems haben eine Kickstarter-Kampagne zur Produktion einer Bluetooth-Tastatur in der Optik eines Sinclair ZX Spectrum-Computers erfolgreich abgeschlossen. Die Replik des Hardware-Klassikers wird kompatibel zu den bereits veröffentlichten »ZX Spectrum Elite Collection«-Apps sein und sorgt mit den bislang veröffentlichten Produktbildern schon einmal für Begeisterung: So nah dran am Klassiker war man mit moderner Hardware noch nie. Ansonsten fungiert die Retro-Tastatur mit den markanten Gummi-Tasten als hochwertiges Eingabegerät für mobile Geräte. Bis die Tastatur voraussichtlich im Sommer dieses Jahres in Produktion geht, kann die Hardware in verschiedenen Ausführungen für Preise ab 75 Euro vorbestellt werden. Link: [rtrro.de/zxtast](http://rtrro.de/zxtast)



## Boulder Dash – 30th Anniversary

In diesem Jahr feiert »Boulder Dash« seinen 30. Geburtstag. Zeit, um sich an viele tolle Stunden mit dem Spieleklassiker zu erinnern, der aus der Feder von Peter Liepa und Chris Gray stammt. Die beiden wollen den runden Geburtstag entsprechend feiern und beschenken alles Fans eine Jubiläums-Edition, die sowohl mit bekannten Inhalten, als auch neuen Elementen aufwartet: Neben der frischen Optik kann sich

## rtrro.de?

In der RETRO finden Sie am Ende unserer Artikel oft kurze Links, die auf die URL rtrro.de verweisen. Dabei handelt es sich um eine RETRO-eigene ShortURL-Datenbank, die längere Links für Sie in Kurzform (ohne vorheriges »www«!) präsentiert. Diese kurzen URLs bleiben auf Dauer – auch nach dem Erscheinen der Folgeausgaben der RETRO – bestehen. Sollte einmal ein Link nicht mehr funktionieren, freuen wir uns auf Ihren Hinweis und gegebenenfalls die aktuelle URL.

»Rockford« nun diagonal bewegen, was ganz neue Möglichkeiten zum Rampenbau eröffnet. »Boulder Dash – 30th Anniversary« wird im Frühjahr 2014 von TapStar und First Star Software als Freemium-Produkt angeboten. Zunächst erscheinen Versionen für iOS- und Android-Betriebssysteme; später folgen PC- und Mac-Fassungen. Link: [rtrro.de/boulder30](http://rtrro.de/boulder30)



## Cosmic Encounter

Auch für Liebhaber klassischer Brettspiele gibt es wieder Nachschub: Die Neuauflage von »Cosmic Encounter« ist in der Deutschen Version beim Heidelberger Spielverlag erschienen. Wie in der Originalausgabe von 1977 schlüpfen drei bis fünf Spieler in die Rolle von Alien-Kommandanten und kämpfen um die Vorherrschaft im



Universum. Raumschiffe, Planeten, Politik und ausgeklügelte Konflikte – »Cosmic Encounter« bietet alles, was man von einem Weltraum-Strategiespiel erwartet. Die Neuauflage orientiert sich stark an der klassischen Vorlage, bietet aber auch neue Rassen mit individuellen Fertigkeiten. Das Spiel ist für circa 50 Euro im Fachhandel erhältlich. Für die englische Version werden bereits Erweiterungspakete angeboten, die vermutlich auch bald in Deutschland erscheinen. Link: [rtr.de/cosmic](http://rtr.de/cosmic)

### Beste Feinde Freunde

Sir Clive Sinclair, Pionier der großbritannischen Heimcomputer-Szene in den 1980er-Jahren, und sein langjähriger Kontrahent Christopher Curry haben sich anlässlich einer Ausstellungseröffnung im *Cambridge Center for Computing History* getroffen. Curry, einer der Mitbegründer des englischen Herstellers *Acorn*, nutzte das »Sinclair Celebration Weekend« zu einem Gespräch mit Sinclair, für den er von 1966 bis 1978 gearbeitet und unter anderem einen der ersten Mikrocomputer in Bausatzform entwickelt hatte – den MK 14. Nicht mit dabei war Steve Furber, der Chefentwickler des 1981 von *Acorn* vorgestellten BBC-Computers – er wurde zeitgleich mit der renommierten »BCS Lovelace Medal« ausgezeichnet, einer der renommierten britischen Auszeichnungen im Bereich IT und Datenverarbeitung. Link: [rtr.de/sincorn](http://rtr.de/sincorn)



### Welcome to the (Space) Machine

Kein neues Spiel im Stil »klassischer« Shoot-em-ups, kein altes Spiel mit überarbeiteter, modernisierter Grafik – »Space Machine 1993« ist eine Zeitmaschine für Zocker. Krister Karlsson (Modesty Creativity Agency) hat den unveröffentlichten Prototypen des Jahres 1993 in einer Kiste mit alten Disketten gefunden, ein neues Cover-Art entworfen und plant nun die Veröffentlichung – zur Zeit laufen die entsprechenden Umfragen auf Stream Greenlight und Indie GoGo. Für den Schweden steht »Space Machine 1993« in der Tradition von »Xenon II« oder »Gradius«; sein Ziel ist es, die über 20 Jahre alte Anmutung und das Spielgefühl authentisch auf den PC und (später) auf Android/Ouya zu übertragen. »Space Machine 1993« ist wie ein guter, alter Wein – unmög-

lich zu kopieren«, sagt Karlsson. Wer das gute Tröpfchen kosten möchte, findet mehr Informationen auf: Link: [1993game.com](http://1993game.com)



### Aufregung um Woz-Zitat

Aufregung um *Apple*-Mitgründer Steve Wozniak: In einem Interview mit der Journalistin Gina Smith hatte der 63-Jährige gesagt, er könne sich einen Einstieg *Apples* in den Android-Markt durchaus vorstellen. Das US-amerikanische Magazin »Wired« hat daraus eine Forderung Wozniaks abgeleitet – was »Woz« mit Nachdruck dementiert. Allerdings gebe es »nichts auf der Welt, was *Apple* davon abhalten könnte, einen zweiten Mobilfunkmarkt zu erschließen.« 2007 hatte das Unternehmen mit dem iPhone ein neues Smartphone-Konzept vorgestellt, 2008 folgte *Google* mit der konkurrierenden Plattform Android – inzwischen das weltweit meistverbreitete Betriebssystem für mobile Endgeräte. Link: [rtr.de/wozzitat](http://rtr.de/wozzitat)



### Bushnell macht Mut

Nolan Bushnell, Gründer des Unternehmens *Atari* und Pionier der Computerspiel-Branche, sieht große Chancen für junge Software-Entwickler. »Heute gibt es so viele Möglichkeiten, sich weiterzubilden und zu lernen – eine klassische Schul- oder Universitätsbildung ist nicht unbedingt erforder-



lich«, so Bushnell. Durch Crowd-Funding-Plattformen wie Kickstarter seien Start-Ups heute weniger abhängig von großen Investoren; darüber hinaus rechnet der 71-Jährige mit wachsenden Märkten in der »Zweiten Welt« und im Bildungsbereich. Link: [rtr.de/bushnellmut](http://rtr.de/bushnellmut)

### Uzebox-Entwicklerwettbewerb

Auch in diesem Jahr findet wieder für alle Anhänger der minimalistischen Spieleprogrammierung die Uzebox Code Challenge statt. Wer es sich zutraut, mit nur 4 Kilobyte RAM und 60 Kilobyte Flash ein ansehnliches Spiel für die quelloffene Retro-Spielekonsole Uzebox zu zaubern, ist herzlich eingeladen, an diesem internationalen Wettbewerb teilzunehmen. Den Gewinnern winken interessante Sach- und auch Geldpreise. Die UCC2014 beginnt am 1. März und endet am 1. September. Für die Teilnahme am Wettbewerb muss man übrigens keine Uzebox besitzen. Dank Emulator und freier Toolchain kann praktisch jeder (Hobby)Entwickler mitmachen. Link: [www.uzebox.org](http://www.uzebox.org)



### Pong- und Computer-Space-Box

Die Gelegenheit, die wohl ältesten digitalen Spiele überhaupt zu kaufen, kommt nicht alle Tage: *CollectorVision* bieten momentan ein schönes Box-Set an, das die Spiele »Computer Space« von Nolan Bushnell und Ted Dabney sowie »Pong« von Allan Alcorn enthält. Beide Titel sind für die ColecoVision-Spielkonsole beziehungsweise den Coleco Adam-Heimcomputer programmiert und stecken in aufwendigen Hüllen samt Anleitungen. Wer die guten Stücke nicht allzu strapazieren möchte, nutzt die enthaltenen Codes für Download-Versionen der beiden Klassiker. Das auf nur 150 Stück limitierte Set beinhaltet außerdem noch ein kleines Büchlein mit Hintergrundinformationen. Das »Pong« und »Computer Space« Box-Set kann für rund 110 Euro vorbestellt werden. Link: [rtr.de/pongspace](http://rtr.de/pongspace)



# Computer im Osten

Der Kalte Krieg war, technologisch gesehen, eine enorm produktive Zeit. Er hat den modernen Digitalcomputer nicht nur hervorgebracht, sondern seine Entwicklung auch mit unglaublicher Geschwindigkeit und Vielfalt vorangetrieben. Dass der so genannte »Osten« dabei bloß die Rolle eines Nacheiferers hatte, kann angesichts der nach der Wende auftauchenden Informationen und Maschinen als ideologisches Märchen des so genannten »Westens« gesehen werden. Die Länder des »Warschauer Paktes« haben eine bunte, kreative und exotische Hard- und Softwaregeschichte. Einige Aspekte daraus wollen wir in diesem Heftthema vorstellen und Zeitzeugen, Restauratoren, Sammler und Spieler des ehemaligen »Ostblocks« zu Wort kommen lassen.



# Geheimdienstspiele

## Die Entwicklungsgeschichte des Poly-Play

Text: Jens Zirpins, Bilder: Jens Zirpins und Stefan Höltgen

Im Rahmen der Retrocomputing- und Retrogaming-Welle der jüngeren Vergangenheit und Gegenwart erfahren viele ältere Hardwareplattformen eine erneute Rezension in den Medien und der Öffentlichkeit. Der im damaligen Karl-Marx-Stadt gebaute Poly-Play stellt hierbei als einziger vollständig in der DDR entwickelter und produzierter Arcade-Automat eine Besonderheit dar und genießt deshalb eine gewisse Popularität. Er ist Gegenstand von Systemvergleichen und »Ostalgie«. Erwähnung fand er unter anderem bereits in mehreren Artikeln des

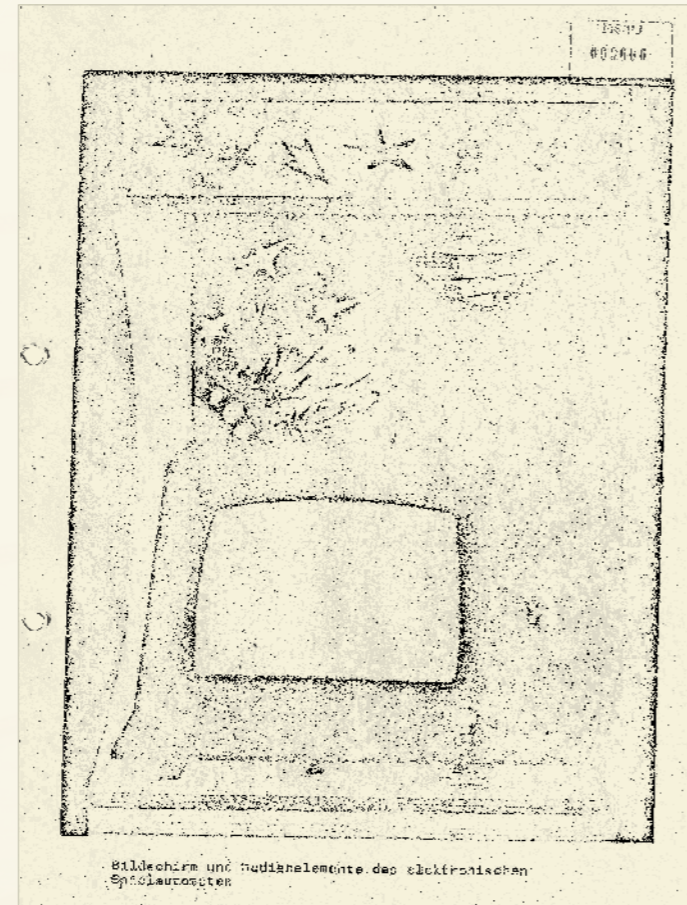
»Spiegels«, der »taz« und einer Lokalredaktion der BBC. Ihm ist eine Website gewidmet und sowohl in den Ausstellungen des *Computerspielemuseums Berlin* als auch des *Retro Games e. V.* stehen Besuchern funktionstüchtige Exemplare zur Verfügung.

In den meisten Publikationen wird angegeben, dass der Automat ab 1985 beziehungsweise 1986 im *VEB Kombinat Polytechnik und Präzisionsgeräte Karl-Marx-Stadt* (im Folgenden: *Kombinat Polytechnik*) in Serie gefertigt wurde. An keiner Stelle wird jedoch erwähnt, dass an der Entwicklung des Poly-Play die Entwicklungswerkstätte *Kartell* der *Mfs-Bezirksverwaltung Karl-Marx-Stadt* (im Folgenden: *Mfs BV KMSt.*) maßgeblich beteiligt war. Dieser Artikel soll einen Einblick in die beim Bundesbeauftragten für die Stasi-Unterlagen (BSU) zum Poly-Play überlieferten Akten geben.

Die Entwicklung eines »Elektronischen Unterhaltungsspiels« durch eine geheimpolizeiliche Innovationswerkstatt mit dem Auftrag zur Unterstützung der Volkswirtschaft, lässt sich im Kontext gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Entwicklungen in der DDR der 1970er- und 1980er-Jahre betrachten. Auf einige ausgewählte Punkte sowie *Kartell* selbst sei im Folgenden kurz eingegangen.



Der Poly-Play-Automat im Computerspielmuseum Berlin.



Prototypskizze des Poly-Play (BSU MfS BV KMSt. L-76, S. 6.)

### Computerspiele in der DDR

In der DDR der 1980er-Jahre standen Computerspiele bereits stark in der Öffentlichkeit und erfuhren eine differenzierte Rezension durch Medien und Sozialwissenschaftler. Die Programmierung von Computerspielen im Rahmen des »Computersports« der *Gesellschaft für Sport und Technik* (GST) galt als »sinnvolle Freizeitgestaltung«<sup>2</sup>. Der Poly-Play selbst war als Parteitagobjekt und Produkt der *Jugendbrigade Spielcomputer* ein planwirtschaftliches Vorzeigeprodukt.

Auf der interdisziplinären Konferenz »Computernutzung in der außerunterrichtlichen Tätigkeit« an der *Pädagogischen Hochschule »N.K. Krupskaja«* in Halle wurden 1988 Computerspiele als Mittel zum »Überwinden der Scheuschwelle vor dem Computer« dargestellt und »bessere Spiele« gefordert.<sup>3</sup> Zugleich wurde aber auch festgehalten, dass sich durch sie »eine wachsende Anzahl von Kindern und Jugendlichen mit falschen Vorstellungen für die Teilnahme an Informatik-Arbeitsgemeinschaften«<sup>4</sup> entschied. In den SED-nahen und staatlichen Medien wie dem »Funkamateurl«, dem »Neuen Deutschland« oder dem »Schwarzen Kanal« (siehe Seite 94 dieser Ausgabe) wurde wiederholt die Ablehnung westlicher Computerspiele propagiert. Der Fokus lag dabei auf Spielen mit Gewalt- oder Kriegsdarstellungen sowie auf – auch in der BRD illegale – rechts-extreme Software.

### Sozial- und wirtschaftspolitische Hintergründe

Nachdem Erich Honecker Walter Ulbricht als Staatsoberhaupt der DDR abgelöst hatte, war 1971 auf dem VIII. Parteitag der SED die »Einheit von Wirtschafts- und Sozialpolitik« als Leitlinie verkündet worden. Die Partei versprach sich eine erhöhte Leistungsbereitschaft und Zufriedenheit der Bevölkerung durch eine Verbesserung des Lebensstandards. Diese Politik hatte zur Folge, dass die Investitionen in

Konsumgüterproduktion und Wohnungsbau zunahmen, führende Industriezweige im Vergleich zur Ära Ulbricht aber zurückgingen. Im Bereich der Elektronik und Elektrotechnik sanken die Investitionen 1974 im Vergleich zu 1970 auf 68,4 Prozent.<sup>5</sup>

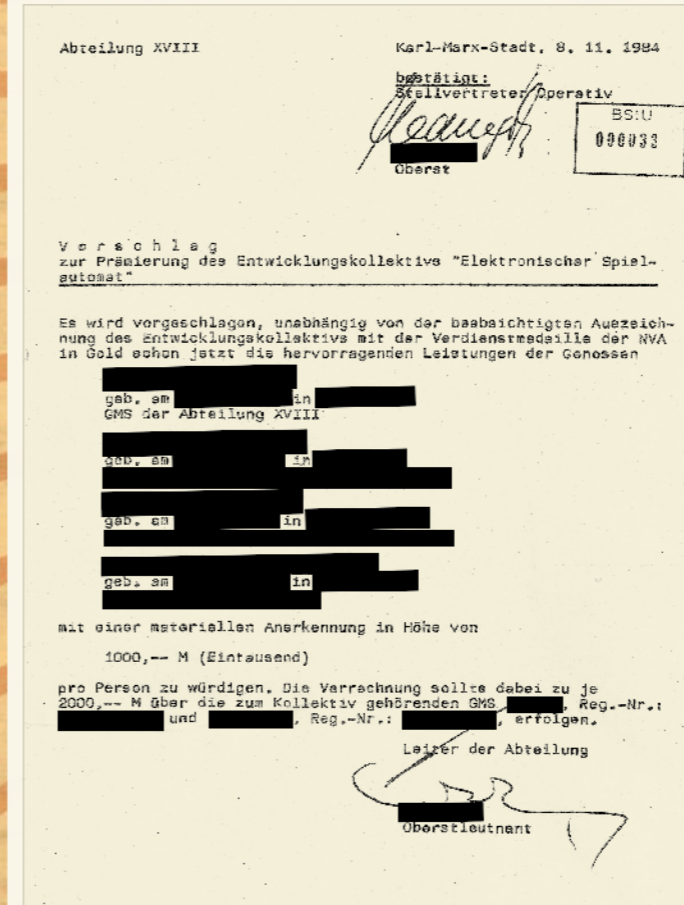
Als ressourcenarme Industrienation war die DDR vom Export auf dem Weltmarkt konkurrenzfähiger, devisenrentabler Produkte abhängig. Die internationalen Fortschritte in der Mikroelektronik, insbesondere die Entwicklung des Mikroprozessors 1971, führten zu einer zunehmenden Implementierung mikroelektronischer Steuerungstechnik in Produktion und Produkten. In der DDR bestanden bereits seit den 1950er-Jahren Industriezweige zur Produktion von Halbleitern und Rechenmaschinen. 1970 wurden erste integrierte Schaltkreise produziert.<sup>6</sup> Es bestand allerdings ein Rückstand von mehreren Jahren zur internationalen Spitze, welcher erstmals im Juni 1977 auf der 6. Tagung des *Zentralkomitees der SED*, dem so genannten »Mikroelektronikplenium«, offen eingestanden wurde.<sup>7</sup> Das bestehende CoCom-Embargo schränkte den Import von Spitzentechnologien in die Staaten des Ostblocks stark ein. In der DDR nicht verfügbare Produktionsanlagen für Mikroelektronik konnten nicht auf legalem Weg eingeführt werden. Die Voraussetzungen für einen gemeinschaftlichen Aufbau einer Mikroelektronikindustrie mit den sozialistischen Partnerstaaten im Rat für gegenseitige Wirtschaftshilfe (RGW) waren nicht gegeben.<sup>8</sup>

Unter diesen Einflüssen erfuhr die Mikroelektronikindustrie ab den späten 1970er-Jahren in der DDR eine starke Förderung durch die politische Führungsebene. Ergebnis des Mikroelektronikplenums von 1977 war der »Beschluss zur Beschleunigung der Entwicklung, Produktion und Anwendung der Mikroelektronik in der DDR«. In seiner Funktion als Leiter der Wirtschaftskommission beim *Zentralkomitee* (ZK) gab Günter Mittag 1978 die »Ausarbeitung von Maßnahmen zur beschleunigten Entwicklung, Produktion und Anwendung der Mikroelektronik in der DDR« in Auftrag. Sie wurde von Honecker als Generalsekretär des ZK der SED bestätigt und richtungsweisend für die Leitlinie der *Arbeitsgruppe Mikroelektronik* beim ZK der SED, welche auf eine größtmögliche Autarkie der DDR von Importen im Bereich der Mikroelektronik hinarbeitete.<sup>9</sup> Ein zunächst aus wirtschaftlichen Gründen angestrebter kooperativer Aufbau der Industrie im RGW oder ein Technologietransfer aus nichtsozialistischen Staaten waren diskutiert worden,<sup>10</sup> wurden jedoch nicht unmittelbar weiter verfolgt.

1981 wurde auf dem X. Parteitag der SED die beschleunigte Entwicklung und Anwendung von Mikroelektronik, Robotertechnik, Steuerelektronik und elektronischer Rechentechnik in das Zentrum des Fünfjahresplanes 1981 bis 1985 gestellt.<sup>11</sup> »Wissenschaftlich-technische Spitzenleistungen« sollten in »volkswirtschaftlicher Breite« zur Anwendung gelangen. Der auf dem XI. Parteitag der SED beschlossene Fünfjahresplan für die Jahre 1986 bis 1990 sah unter anderem vor, »das Sortiment der Heimelektronik [...] durch Nutzung der Mikroelektronik bedeutend zu erweitern«. Außerdem sollte »[m]it der erweiterten Produktion von Erzeugnissen [...] der Unterhaltungselektronik [...] den Vorschlägen des XII. Parlaments der FDJ entsprechend den spezifischen Interessen und Bedürfnissen der Jugend noch mehr Rechnung [ge]tragen [werden]«. Der Auftrag an die Kombinate, »einen Anteil von fünf Prozent Konsumgütern an ihrer Warenproduktion zu erreichen«, blieb bestehen.<sup>12</sup>

### Die Entwicklungswerkstätte Kartell

Die Stasi überwachte die Volkswirtschaft und Forschung in der DDR intensiv, insbesondere im naturwissenschaftlich-technischen Bereich. Federführend war hierbei die *Hauptabteilung XVIII* der Stasi-Zentrale in Berlin und die entsprechenden Abteilungen in den Bezirksverwaltungen des MfS.<sup>13</sup> Der Bezirk Karl-Marx-Stadt war der bevölkerungsreichste der DDR und ein bedeutender Industriestand-



Prämierung, geschwärzt (BSU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 33.)

## Über den Gastautor

Jens Zirpins ist seit 2011 als Archivar und Sachbearbeiter für den Bundesbeauftragten für die Unterlagen des Staatssicherheitsdienstes der ehemaligen Deutschen Demokratischen Republik (BStU) tätig. Er ist Mitglied im Verein zum Erhalt klassischer Computer e. V. und recherchiert in seiner Freizeit in verschiedenen Archiven und Sammlungen nach Quellen zur Geschichte und Rezeption von Computerspielen. Zur Einordnung der MfS-Dokumente in den Gesamtkorpus an überlieferten Quellen zum Poly-Play sind weiterführende Recherchen vorgesehen. Die Ergebnisse sollen in ein Projekt zur Computerspielgeschichte der DDR einfließen. Der Autor ist aktuell auf der Suche nach Zeitzeugen zum Poly-Play. Interessenten können sich unter [projektpolyplay@googlemail.com](mailto:projektpolyplay@googlemail.com) melden.



ort. Hier gründete die MfS-Bezirksverwaltung 1983 die Entwicklungswerkstätte *Kartell* als AG 10 der Abteilung XVIII. *Kartell* betrieb Forschung zur Entwicklung von Prozessen und Prototypen für die Industrie und Konsumgüterproduktion.

*Kartell* war die einzige Einrichtung ihrer Art innerhalb des MfS. Zum Personal zählten unter geheimdienstlicher Legende angeworbene Fachkräfte aus verschiedenen VEBs und Hochschulen sowie Hauptamtliche und Inoffizielle Mitarbeiter des MfS. Über den Gesellschaftlichen Mitarbeiter für Sicherheit (GMS) »Martin« – einen Mitarbeiter der SED-Bezirksleitung – sowie IM-Berichte aus VEB-Leitungsebenen und der Produktion waren die Verantwortlichen über Entwicklungen und Probleme in der Volkswirtschaft informiert.

Das MfS unterstützte die Beschaffung von DDR- und Westtechnologie zur Erfüllung der Aufgaben von *Kartell*. Die Entwickler wurden soweit wie möglich von administrativen Verpflichtungen befreit, was eine schnellere Entwicklung von Prototypen und Entwicklungsmustern gegenüber der Volkswirtschaft zur Folge hatte.<sup>14</sup> Neben dem Poly-Play entwickelte *Kartell* unter anderem auch Mikrorechnersteuerungen für Fertigungsanlagen und Roboter, Recycling-Werkstoffe und Kleincomputer sowie Konsumgüter wie beispielsweise Spielwerke für erzgebirgische Spieluhren.<sup>15</sup> Für in die Produktion überführte Entwicklungen erhielt *Kartell* Prämien, die auf Konten des MfS überwiesen wurden.<sup>16</sup>

## Die Entwicklung des Poly-Play durch Kartell ab 1983

Die Geschichte des Poly-Play begann am 9. Dezember 1983 mit einem Bericht des GMS »Martin« an den Leiter der Abteilung XVIII der BV KMSt. »Martin« war Zeuge einer Beratung beim Sportgerätewerk Karl-Marx-Stadt (SGW) über die Möglichkeiten der Entwicklung und Produktion elektronischer Spielautomaten. Günter Mittag hatte die Entwicklung gefordert, woraufhin das SGW über den zuständigen Fachminister beauftragt wurde, eine Machbarkeitsstudie zu erstellen. Als Ergebnis wurde das Vorhaben zwar als möglich erachtet, die Finanzierung und genaue Zielstellung blieben jedoch offen. Es wurde sowohl die Entwicklung klassischer Geldspielautomaten als auch von »Spielautomaten in Verbindung mit Bildschirm« in Betracht gezogen, wie aus einer Bandabschrift vom 10. Januar 1984 hervorgeht.<sup>17</sup> *Kartell* stellte daraufhin am 7. Januar 1984 eine geheimdienstlich »legendierte« Kontaktaufnahme zum Kombinat *Polytechnik* über »Martin« her. Der GMS erörterte die Möglichkeit der Entwicklung eines Spielautomaten, woraufhin der Direktor sein Interesse an der Aufnahme der Entwicklungsarbeiten und Produktion bekundete. Auch während eines Gesprächs mit dem Leiter des *Wirtschaftsrates des Bezirkes KMSt.* am 10. Februar 1984 zum geplanten Konsumgüterprogramm brachte »Martin« die Entwicklung von Spielautomaten zur Sprache.<sup>18</sup>

*Kartell* prüfte in den folgenden Monaten die Realisierbarkeit der Produktion von elektronischen Spielautomaten in der DDR. Die Verantwortlichen stellten fest, dass bei der *Polytechnik* keine ausreichend qualifizierten Fachkräfte zur Entwicklung eines elektronischen Spielautomaten frei zur Verfügung standen.<sup>19</sup> Daher erfolgte, belegt durch Schweigeverpflichtungen, am 5. Juli 1984 die Anwerbung von drei Beschäftigten aus der Belegschaft des VEB *Robotron-Buchungsmaschinenwerkes KMSt.* (im Folgenden: *BUMA*) unter Legende zur Unterstützung der Entwicklungsarbeiten. Anfangs zählten vier Personen zum Entwicklerkollektiv »Elektronischer Spielautomat«, später sollten es bis zu sieben sein. Einige von ihnen wurden vom MfS als GMS oder IM geführt. Die Arbeiten erfolgten vorwiegend in Nebentätigkeit. Die schriftliche Konzeption zum noch namenlosen Automaten wurde von zwei Mitarbeitern der Entwicklungsstätte im Juli 1984 erarbeitet.<sup>20</sup>

Der Direktor des *Kombinats Polytechnik* erklärte sich am 9. August 1984 gegenüber »Martin« zur Übernahme der Entwicklungs- und Materialkosten bereit. Neben dem Arcadeautomaten wurden laut einer Bandabschrift zu einem Bericht »Martins«<sup>21</sup> vom 15. August 1984 auch »elektronische Kleinspiele« (vermutlich sind LCD-Spiele gemeint) und ein Bordcomputer für PKW als Produktionsgüter diskutiert. Die Entscheidung fiel zugunsten des Poly-Play, weil seine Realisierung mit in der DDR verfügbaren Bauelementen möglich war.<sup>22</sup>

»Martin« gab an, dass der Kombinatdirektor »unter Zwang« stände, den Jahresplan für 1985 zu erfüllen.<sup>23</sup> Dies lässt vermuten, dass es vor allem planwirtschaftliche Überlegungen waren, welche den Direktor zur Produktionsübernahme bewogen. Laut oben genannter Bandabschrift war für den 21. August 1984 die Koordinierung des weiteren Vorgehens, die Zuweisung der Verantwortlichkeit, sowie die Konzeption der Überleitung in die Produktion zwischen *BUMA* und *Polytechnik* vorgesehen.

Als Inspiration für die Hard- und Softwareentwicklung dienten Vorbilder aus dem Ausland. Vermerke vom 29. August und 10. September 1984 belegen den Kauf eines Heimcomputers Marke Sinclair ZX 81 mit Spielen.<sup>24</sup> Im Arbeitsbuch von *Kartell* wird zudem der Erwerb eines »Chini Color« diskutiert – gemeint ist vermutlich der Heimcomputer Colour Genie der Firma EACA.<sup>25</sup> Beide Computer basieren auf einer Z80-CPU, welche als Vorlage für die Entwicklung des DDR-Prozessors U880 diente, der auch im Poly-Play zum Einsatz kam. Z80-Prozessoren fanden auch in westlichen Arcadeautomaten wie »Pac-Man« oder »Galaga« Verwendung.

Der ZX 81 diente als »Musterspielautomat« und Entwicklungsplattform. Importteile im Poly-Play-Prototyp wurden schrittweise durch Bauteile aus der DDR ersetzt. Dies geht aus Aufstellungen zum Arbeitsaufwand und dem Arbeitsbuch der Entwicklungswerkstätte hervor. Im selben Dokument werden auch ein »Konvertierungsprogramm für Software« sowie eine »Anpasssteckeinheit ZX81/K1520« zur Verbindung von *Robotron*-Baugruppen mit dem *Sinclair*-Rechner erwähnt.<sup>26</sup> Ein Übergabeprotokoll vom 17. Dezember 1984 bescheinigt den Empfang eines Atari VCS/2600 mit sieben Spielen durch einen Mitarbeiter der Staatssicherheit.<sup>27</sup> Diese Konsole kann auf Grund ihrer technischen Infrastruktur – unter anderem basierend auf einer 6507er-CPU – und der späten Übergabe nur als Inspiration für die weitere Spieleentwicklung gedient haben.

Die Funktionsbeschreibung des Prototypen<sup>28</sup> belegt, dass dieser lediglich ein »Ufo-Spiel« (in den MfS-Akten auch als »Invasion« oder »Galaxis« bezeichnet) enthielt. Es handelte sich um eine Nachentwicklung eines Spiels vom ZX 81, dessen Spielmechanik entfernt an »Space Invaders« erinnerte. Dieses Spiel musste 1986 nach der Eingabe eines Berliner Lehrers an ZK-Sekretär Egon Krenz von den Spielautomaten entfernt werden.<sup>29</sup> Es wird in einem späteren Vermerk der HA XVIII in Berlin als »Programm Weltraumkrieg« bezeichnet.<sup>30</sup> Auf einem noch erhaltenen, in Privatbesitz befindlichen Poly-Play findet sich ein Spiel namens »Hagelnde Wolken«, welches grafisch und spielmechanisch mit »Ufo« nahezu identisch ist. Es wurden lediglich die Raumschiffe durch Hagelwolken ersetzt.<sup>31</sup>

Auch zu anderen Spielen finden sich Quellen. So enthalten die Akten den Beschluss zur Entwicklung eines »Spiels mit Jagdmotiv«<sup>32</sup> – das spätere »Hirschjagd« – und einen Spielvorschlag mit Entwurfs-skizze für ein Spiel, das entfernt an »Pitfall« für den Atari erinnert, jedoch nie realisiert wurde.<sup>33</sup> Die Akte eines sogenannten »Experten-IM« (IME) der Entwicklungsstätte von 1985 dokumentiert unter anderem den Stand der Programmierung des Spiels »Abfahrtslauf«.<sup>34</sup>

Am 24. Oktober 1984 wurde der Prototyp des Poly-Play erstmals Stasi-intern vorgestellt. Im Arbeitsbuch findet sich der Eintrag »1. Vorstellung- Durchbruch. Priorität MfS«.<sup>35</sup> Die öffentliche Vorstellung beim *BUMA* war laut Aktenvermerk vom 19. Oktober 1984 für den 2. November 1984 vorgesehen.<sup>36</sup>

Das Entwicklungskollektiv *Elektronischer Spielautomat* wurde für die Entwicklung »Hochwertiger Konsumgüter unter Einsatz der Mikroelektronik« mit der Verdienstmedaille der NVA in Gold ausgezeichnet. Unabhängig davon erhielten die Entwickler am 15. November 1984 eine Erfolgprämie in Höhe von jeweils 1000 Mark der DDR für »herausragende Leistungen«.<sup>37</sup> Am 18. November 1984 erging ein Bericht zur »Entwicklung eines Elektronischen Spielautomaten« vom Leiter der MfS BV KMSt. an Erich Mielke persönlich.<sup>38</sup>

## Produktion und Begleitung der Entwicklung ab 1985

Ab Ende November 1984 erfolgte die Überführung in die Produktion im *Kombinat Polytechnik*. *Kartell* verfolgte, begleitete und dokumentierte die weitere Entwicklung und griff – wenn nötig – aktiv in das Geschehen ein.

Die Stasi-Unterlagen beinhalten Kopien vertraulicher Dienstsachen und VEB-interner Vermerke, sowie von Schriftwechseln an der Produktion beteiligter Betriebe und staatlicher Organisationen wie zum Beispiel der *FDJ*. Darunter befinden sich der »vorläufige Arbeitsvorschlag zur Realisierung eines Spielautomaten« und eine Konzeption des Kombinats zur Überführung in die Produktion vom 6. Dezember 1984. Ebenfalls enthalten sind ein Angebot elektronischer Spielautomaten zur Erprobung an den Generaldirektor *VEB Handelstechnik* und den Zentralrat der *FDJ* sowie vereinzelte Dokumente zum Einsatz der *Jugendbrigade Spielcomputer*.<sup>39</sup>

Auf Anweisung des Leiters des Bereichs *Kommerzielle Koordination (KoKo)* Alexander Schalck-Golodkowski erfolgte ab November 1984 die Fertigung von zehn Automaten außer Serie für das Ministerium für Außenhandel unter direkter Verantwortung der MfS BV KMSt. *KoKo* übernahm die Finanzierung der Geräte »damit das Kombinat mit der Produktion auf die Beine« kam.<sup>40</sup>

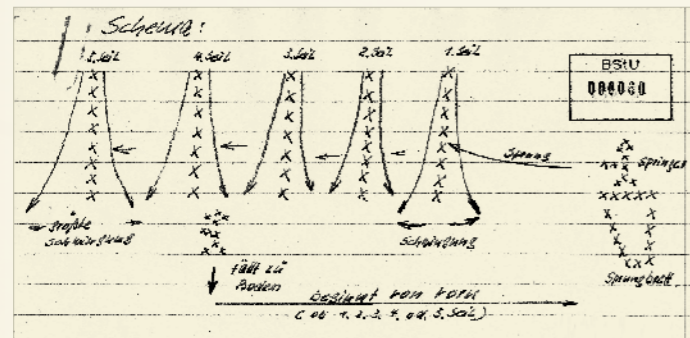
Die Stasi-Bezirksverwaltung eröffnete im Oktober 1985 eine Ausstellung, die ausgewählten Partei- und Wirtschaftsfunktionären *Kartell*-Entwicklungen präsentierte. Die Entwicklungswerkstatt erfuhr zu diesem Anlass eine Legendierung als Einrichtung der *Technischen Hochschule Karl-Marx-Stadt*. Der Poly-Play zählte zu den vorgestellten Exponaten.<sup>9a</sup>

Kritische Reaktionen auf die Fertigung des Poly-Play im *Kombinat Polytechnik* sind Gegenstand von IM-Berichten. So sorgte laut einem Bericht des IM »Sabine« die Verwendung von *Staufurter* Fernsehgerä-



Gehäuseentwürfe des Poly-Play (Ast Chemnitz XVIII-75, Bd. 1, Bild 51-1 und 51-2)

Bericht zur »Entwicklung eines Elektronischen Spielautomaten« an Erich Mielke (BStU MfS BV KMSt. L-76, S. 1.)



Poly-Play-Spielentwurf (BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 60.

ten, die eigentlich als Konsumgüter vorgesehen waren, für Unmut unter den Betriebsangehörigen. Sie begründete die Fortsetzung der Produktion jedoch mit dem »Weltniveau« des Automaten.<sup>41</sup> Ein anderer IM gab in einem Bericht aus dem Jahr 1985 an, dass Arbeiter die Entwicklung des Poly-Play im BUMA für unvereinbar mit der Wirtschaftsplanung hielten und eine Beteiligung der Stasi vermuteten.<sup>42</sup> Es ist interessant, dass, obwohl bereits recht früh ein Stasi-Einfluss vermutet wurde, dieser heute nahezu unbekannt ist.

Dokumente von 1987 thematisieren die Weiterentwicklung der Spielsteuerung wegen nicht mehr verfügbarer Baugruppen durch die Einstellung der Produktion der Computer Robotron A5120 und 5130.<sup>43</sup> Diese Steuerung kam im Modell ESC 2 zum Einsatz. Bemerkenswert ist auch ein Vorschlag zu einem Poly-Play-»Tischgerät«, welches an ein handelsübliches Farbfernsehgerät angeschlossen werden sollte. Durch einen niedrigeren Preis sollten neue Käuferschichten erschlossen werden. Der Vorschlag wurde nie verwirklicht.<sup>44</sup>

### Im Interesse der Bevölkerung

Von Seiten der Abteilung XVIII und der Auswertungs- und Kontrollgruppe (AKG) der MfS BV KMSt. wurde der Poly-Play in mehreren Berichten an den Rat des Bezirkes und die MfS-Zentrale in Berlin als ein beispielhafter Erfolg der Unterstützung der Volkswirtschaft erwähnt. Am 15. Dezember 1986 erfolgte eine Überweisung des Kombinats Polytechnik für die Entwicklung des Spielautomaten in Höhe von 200.000 Mark auf ein Konto des MfS.<sup>45</sup>

Für das Kombinat zahlte sich die Übernahme der Produktion dem Anschein nach aus: In einem Bericht von 1986 schreibt die Stasi, dass durch den Poly-Play der Staatsplan 1985 des Kombinats »materiell abgesichert« und die »Solidität wiederhergestellt« werden konnte.<sup>46</sup> 1985 wurden mindestens 127 Poly-Play produziert, bis 1987 waren es bereits 1200. Diese wurden für 21.950 Mark angeboten, wobei die Spiele einzeln hinzugekauft werden mussten. Ein Automat erbrachte während der Testerprobung 80 bis 140 Mark am Tag. Im regulären Betrieb wurden etwa 50 Mark täglicher Erlös erwartet.<sup>47</sup> Die Produktion des Poly-Play wurde vermutlich Ende 1989 eingestellt. Etwa 2000 Arcadeautomaten wurden gebaut.<sup>48</sup>

Die Entwicklung des Poly-Play stand letztendlich ganz im Zeichen der volks- und planwirtschaftlichen Situation der Ära Honecker. Seine Realisierung verdankte er der zeitgenössischen staatlichen Programmatik zur Mikroelektronik, den Zielsetzungen der Wirtschaftsplanung zwischen 1981 und 1989 sowie der erforderlichen Erfüllung der Konsumgüterquote im Kombinat Polytechnik. Wie die Zahlen aus der Erprobung und die Produktion bis 1989 belegen, lässt sich jedoch nicht von der Hand weisen, dass er einen bestehenden Markt und ein Interesse in der Bevölkerung bediente. Dazu beigetragen haben dürfte, dass der Poly-Play primär für den Vertrieb an »gesellschaftliche Bedarfsträger«, das heißt öffentliche Einrichtungen vorgesehen war und hierdurch ein breites Publikum erreichte.

### Anmerkungen

- 1 »Fancy a Game, comrade?« bei BBC Wiltshire (Archiv), <http://www.bbc.co.uk/wiltshire/features/Poly-Play.shtml> (Stand 20. Juli 2004, Abgefragt am 27. 8. 2013).
- 2 Sommer, O.: »Computersport der GST – vielseitig und interessant«. In: Funkamateure 2/1987: S. 57, Zitiert nach: Schröder, Jens: »Auferstanden aus Platinen. Die Kulturgeschichte der Computer- und Videospiele unter besonderer Berücksichtigung der ehemaligen DDR«; Ibidem. Stuttgart, 2010.
- 3 Hutterer, Gerd: »Erkenntnisse und Standpunkte zur Nutzung des Computers als Arbeitsmittel in der Außerunterrichtlichen Tätigkeit«. In: »Computernutzung in der außerunterrichtlichen Tätigkeit. Kurzfassung der Beiträge einer wissenschaftlich-praktischen Konferenz am 20. Oktober 1988 in Halle«; Halle, 1988: S. 7–17.
- 4 Hamm, Gerd: Erfahrungen aus der Arbeit auf dem Gebiet der Informatik mit Schülern verschiedener Altersstufen. In: Computernutzung in der außerunterrichtlichen Tätigkeit; S. 57–60.
- 5 Müller, Gerhard: »Die Politik der SED zur Herausbildung und Entwicklung der Hoch- und Weiterbildung der Mikroelektronikindustrie«, S. 11; zitiert nach Barkleit, Gerhard: »Mikroelektronik in der DDR. SED, Staatsapparat und Staatssicherheit im Wettstreit der Systeme«; Hannah-Arendt.-Institut für Totalitarismusforschung e. V. Dresden, 2000: S. 21.
- 6 Vgl. Barkleit, S. 21.
- 7 Vgl. Barkleit, S. 22.
- 8 Röslér, Jörg: »Die Wirtschaft der DDR«; Landeszentrale für politische Bildung Thüringen. 2002: S. 39.
- 9 Vgl. Barkleit, S. 47ff.
- 10 BSTU MfS BV KMSt. L-126.
- 11 »Programm zur Entwicklung der Kapazitäten auf dem Gebiet der Technologischen Spezialausrüstungen der Elektrotechnik und Elektronik, insbesondere für die Mikroelektronik« Staatliche Planungskommission der DDR, 1978, in: BArch DE 1/57185 (zitiert in Barkleit, S. 46f als BArch DE 54463).
- 12 »Protokoll des X. Parteitag der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands«, Bd. 2; Dietz. Berlin, 1981: S. 246.
- 13 »Protokoll des XI. Parteitag der Sozialistischen Einheitspartei Deutschlands«, Bd. 2; Dietz. Berlin, 1986: S. 294f.
- 14 Für eine umfassende Darstellung von Kartell sei an dieser Stelle folgende Arbeit empfohlen: Hertel, Eva: »Stasi in die Produktion«. Diplomarbeit; Fachhochschule Potsdam, 2006. Dort stellt sie den Bezug zwischen dem Poly-Play und dem MfS kurz dar.
- 15 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 359, Bd. 1, S. 149.
- 16 Ebenda.
- 17 BSTU MfS Abt. Finanzen Nr. 1401 Bd. 1; BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 50, S. 5.
- 18 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 2 f.
- 19 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 3–4.
- 20 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 13.
- 21 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 359, Bd. 2 S. 47.
- 22 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 11.
- 23 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 14.
- 24 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 9.
- 25 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 16–17.
- 26 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 2125, Bd. 2, S. 167.
- 27 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 49.
- 28 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 87.
- 29 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 45f.
- 30 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 2, S. 31.
- 31 BSTU MfS HA XVIII 19317, S. 5.
- 32 »Polyplay ESC1 Spiel: Hagelnde Wolken (DDR Arcade)« bei youtube.com, [www.youtube.com/watch?v=qtw7fKACRs](http://www.youtube.com/watch?v=qtw7fKACRs) (Stand 13. 10. 2009, Abgefragt am 27. 8. 2013).
- 33 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 34.
- 34 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 59f.
- 35 BSTU MfS BV KMSt. Reg. Nr. XIV/137/79.
- 36 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 2125, Bd. 2, S. 185.
- 37 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 21.
- 38 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1, S. 33.
- 39 BSTU MfS BV KMSt. Leiter BV 76.
- 40 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 1 u. 2.
- 41 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 62, Bd. 3, S. 4–5.
- 42 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 2, S. 78.
- 43 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 2, S. 67.
- 44 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 59, S. 11 und BSTU MfS BV KMSt. Stellvertreter Operativ 12, S. 4.
- 45 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75 Bd. 3, S. 2–4.
- 46 BSTU MfS BV KMSt. Abt. XVIII 75 Bd. 2, S. 120.
- 47 MfS BSTU BV KMSt. Stellvertreter Operativ 27, S. 9.
- 48 MfS BSTU BV KMSt. Abt. XVIII 75, Bd. 2, S. 84.
- 49 Der jüngste noch erhaltene Poly-Play mit der Seriennummer 2005 weist ROM-Bausteine mit der Datierung 12/89 auf. Er befindet sich in Privatbesitz.

ARCADESHOP.DE



# Die ultimativen Welten des Richard Garriott

## Die Geschichte der legendären RPG-Serie Ultima [Teil 1 von 2]

Text: Kai Lunkeit

**In dieser Rückschau auf eine der wohl einflussreichsten Rollenspiel-Serien der Computerspielgeschichte werden Sie einen Blick auf die Hauptteile werfen, sich in Echtzeit-Dungeons gruseln und sich sogar auf den Mars entführen lassen.**

Der junge Richard Garriott ist ein Fan des Pen-and-Paper-Rollenspiels »Dungeons & Dragons« (1974) und stark von J.R.R. Tolkiens Buchklassiker »Der Herr der Ringe« inspiriert. So lassen sich viele Parallelen zwischen Garriotts digitalen Fantasywelten und Tolkiens wunderbaren Büchern entdecken. Auch viele Popkultur-Zitate finden ihren Weg in die »Ultima«-Rollenspiele. Dass Garriott als Lord British in seinen eigenen Spielen auftaucht, ist hinlänglich bekannt. Weniger bekannt ist wohl, dass er auch viele seiner Freunde als digitale Versionen durch die Lande Britannias streifen lässt.

Garriott ist der Sprössling eines Astronauten. Da wundert man sich nicht mehr so sehr, dass es ihn heutzutage mehr in den Weltraum als vor den Computerbildschirm treibt. Und es scheint weniger verwunderlich, dass in den doch sehr klassisch mittelalterlich gestalteten Fantasy-Rollenspiel-Welten von »Ultima« zuweilen auch eine Raumfähre auftaucht. Solche innovativen Ideen sind es, die »Ultima« Anfang der 1980er-Jahre von anderen Rollenspielen unterscheiden. Noch viel mehr ist es aber die Detailverliebtheit, die ungewöhnlich tiefgründigen Geschichten, der hohe Grad an Realismus und der Hang zum Ausloten von PC-Hardwaregrenzen mit dem die »Ultima«-Serie über ein Jahrzehnt lang das Genre maßgeblich prägen und das Maß aller Dinge sein wird.

Dass die Serie eigentlich in drei Trilogien aufgeteilt ist, warum Britannia nicht immer Britannia war und welche »Ultima«-Teile die ultimativen besten sind, das und vieles mehr werden Sie auf den kommenden Seiten erfahren.

### Die Welt vor Ultima

#### Akalabeth – World of Doom

(1979: Apple II)

Einfach so zum Spaß schreibt Richard Garriott das Rollenspiel »Akalabeth«. Der ungewöhnliche Name stammt aus einem Kapitel von J. R. R. Tolkiens »Silmarillion«. Der Untertitel »Beyond Adventure« ist nicht nur ein ironischer Fingerzeig auf den damaligen Klassiker »Adventure« (1976) von William Crowther, sondern ein selbstbewusstes Statement, dass »Akalabeth« weit mehr bieten kann. Eigentlich beabsichtigt Garriott nicht, das Spiel zu veröffentlichen. Doch der Besitzer des Computerladens, in dem er arbeitet, überzeugt Garriott vom Gegenteil. Also investiert er rund 200 US-Dollar in Ziploc-Plastikbeutel und ausgedruckte Titelbilder, die er den Beuteln beilegt. Weniger als ein Dutzend dieser ersten »Akalabeth«-



Richard Garriott (Bild: Rob Fahey)

Version wird verkauft, aber der Zufall will es, dass ein Exemplar in den Büros des bekannten Softwarehauses *California Pacific* auftaucht.

In dem Buch »The Official Book of Ultima« von 1992 erzählt Garriott, dass er daraufhin einen Anruf von *California Pacific* bekam, die Firma ihm ein Flugticket nach Kalifornien schickte und er kurz darauf mit einem unterschriebenen Vertrag wieder nach Hause zurückkehren konnte. Danach fing die Firma an, Garriott regelmäßig Geld zu schicken – und das nicht zu knapp: Unglaubliche 30.000 Exemplare wurden von »Akalabeth« insgesamt verkauft und der junge Garriott erhielt fünf Dollar für jedes verkaufte Spiel. Ihm wurde schnell klar, dass er mit seiner Leidenschaft, Rollenspiele zu programmieren, richtig viel Geld verdienen konnte.

### Die Hauptserie

#### Ultima I – The First Age of Darkness

(1981: Apple II | 1983: Atari 8-Bit | ab 1986: VC-20, C64, C128, DOS, MSX2, FM Towns, Amiga, Atari ST, X68000, NEC PC-9801)

Mit diesem ersten Teil der »Age of Darkness«-Trilogie beginnt im Juni 1981 die eigentliche Geschichte von »Ultima«. Die Story dreht sich um den bösen Zauberer Mondain, der mit einem magischen Stein die aus vier Kontinenten bestehende Welt von Sosaria unterjocht. Leider verleiht die Macht des Steines Mondain Unsterblichkeit und nur der »Stranger« ge-

nannte namenlose Held kann sich ihm entgegenstellen. Das ist nicht nur aus heutiger Sicht eine nicht ganz neue Hintergrundgeschichte, doch bietet »Ultima« eine sehr abwechslungsreiche Welt mit Bergen und Seen sowie Städten und Dungeons (letztere in einer rudimentären 3D-Ansicht), eine bemerkenswerte Prise Humor, viele Details und eine Reise »from the darkest dungeons to deepest space«, wie es so schön auf dem Titelbildschirm heißt.

Insgesamt 26 Befehle werden via Keyboard eingegeben und vom Programm erkannt, praktischerweise gibt es auch Kürzel wie »a« für »attack«. Lange Zeit bleibt das Schreiben am Keyboard die einzige Steuerungsmethode. Zehn magische Sprüche darf der Held einsetzen. Dessen Charaktereigenschaften werden nicht – wie bei Pen-and-Paper-Rollenspielen üblich – per Zufall ausgewürfelt, sondern man darf eine bestimmte Anzahl an Punkten auf verschiedene Charakterwerte (zum Beispiel Stärke, Wissen, Charisma) verteilen. Das ist heute gang und gäbe, damals war es ebenfalls neu: Bevor man die Hauptquest lösen darf, muss man erst einmal einige Nebenquests erledigen. Darunter sind klassische Aufgaben wie die Rettung einer Prinzessin, aber auch ausgefallene Missionen, die einen sogar in den Weltraum führen. Laut Garriott liegt das nicht am Beruf seines Vaters, sondern er wollte lediglich eine unterhaltsame Geschichte erzählen und die beiden 5,25-Zoll-Spieldisks so vollpacken, dass das Apple-II-System ausgereizt wird – ein Anspruch, der sich durch alle Teile zieht.

Damals noch ein Novum ist die Präsentation der Welt als Mosaik aus kleinen Fliesengrafiken, sogenannte »tile graphics«. Jedes Objekt, sei es Gras, Figur oder Haus wird als eine gleich große, viereckige Kachel dargestellt. Mehrere Elemente nebeneinander ergeben zum Beispiel eine Graslandschaft oder eine Bergkette. In den Dungeons schaltet das Spiel in eine simple Egoperspektive, die schrittweise weiterschaltet wird.

All diese Features ergeben ein grundlegend neues Rollenspielerlebnis. Fast 50.000 Exemplare können von »Ultima« (damals noch ohne die römische »k« im Titel) abgesetzt werden. Jahre später kauft Garriott die Rechte an seinem Spiel zurück, überarbeitet es (unter anderem mit besserer Grafik, schnellerem Gameplay, geänderten Namen und Bezeichnungen) und bringt es mit *Origin Systems* neu heraus. Das ursprünglich nur für den Apple II erschienene Spiel wird ab 1986 für fast jede Plattform umgesetzt und war besonders in Japan sehr beliebt. *Interessanter Fakt: Als einziges »Ultima« in BASIC programmiert.*



»Ultima I – The First Age of Darkness« (C64)



Die Erstauflage von »Akalabeth« wurde noch von Richard Garriott persönlich verpackt – in einfachen Klarsichttüten.



Die Landkarte zu »Ultima I – The First Age of Darkness«.

#### Ultima II – The Revenge of the Enchantress

(1982: Apple II, PC-DOS | 1984: C64 | 1985: Atari ST | 1989: PC-8801 | 1990: FM Towns)

»Ultima II« erscheint im August 1982 nicht mehr ausschließlich für den Apple II und wird dank des Erfolges des Vorgängers recht früh für mehrere Systeme umgesetzt. Mit diesem Teil hält eine ganz wunderbare Neuerung Einzug, die die »Ultima«-Serie nochmals deutlich von anderen Genre-Vertretern abhebt: Der Spiele-Pappschachtel liegt eine hübsche Stoffkarte bei, die einen Überblick über die zu erforschende Fantasywelt bietet. Die Idee zur Karte hat, Garriott aus Terry Gilliams Film »Time Bandits« von 1981, den er sich gleich mehrfach im Kino anschaut.

»Ultima II« sollte keine direkte Fortsetzung sein, dennoch erweist sich die Antagonistin Minax als Zauberschülerin und Geliebte von Mondain, dem Bösewicht aus dem ersten Teil. Minax lässt Horden von Orks und Dämonen auf die Erde – und nicht mehr Sosaria – los, die schließlich im Jahre 2111 durch eine nukleare Apokalypse verwüstet wird. Wieder zieht man mit dem »Stranger« in den Kampf, um die Welt zu retten.

Die erkundbare Welt ist größer als Sosaria, die Anzahl der unterschiedlichen Grafikkacheln wurde verdoppelt und das Wasser rudimentär animiert. Insgesamt sieht die Grafik aber nicht mehr so stimmig aus wie im ersten Teil, was auch an der teils ungewöhnlichen Farbpalette liegt.



»Ultima II – The Revenge of the Enchantress« (C64)



»Ultima III – Exodus« (Amiga)

Was der Grafik fehlt, wird in puncto Story, Gameplay und Komplexität wettgemacht. Durch die Benutzung von Portalen kann man in verschiedene Zeitepochen reisen: in die dunkelste Vergangenheit neun Millionen Jahre vor unserer Zeit, ins 15. Jahrhundert, in die Gegenwart des Jahres 1990 sowie in die Zeit nach der Zerstörung der Zivilisation 2112. Noch immer stehen dem Spieler die 26 Befehle aus dem ersten Teil zur Verfügung, das Magiesystem wurde jedoch verbessert. Einige Zaubersprüche bleiben bestimmten Klassen vorbehalten, sodass man strategisch entscheiden muss, mit wem man in den Kampf zieht. Die Gespräche mit NPCs (non-player characters) laufen nun etwas spannender ab, es gibt neue Landschaften (zum Beispiel Sümpfe) und neue Gebäude, die das Erlebnis abrunden. Heute spielt man »Ultima I« und »Ultima II« eher aus spielhistorischem Interesse. Wochenlang fesseln können diese frühen Teile nicht mehr.

Noch während er am zweiten Teil seines RPG-Epos tüftelt, wird *California Pacific* insolvent und Garriott muss sich einen neuen Publisher suchen. Trotz vieler Angebote gestaltet sich das schwierig, denn Garriott besteht darauf, dass sein zweites »Ultima« in einer richtigen Pappschachtel in die Läden kommen soll, zusammen mit einer schönen Anleitung und der schon erwähnten Stoffkarte, die als sehr kostspielige Zugabe den kalkulierten Gewinn pro verkauftem Spiel deutlich reduziert. Zudem braucht Garriott für die Erschaffung seiner umfangreichen Welten gern ein Jahr oder länger – in einer Zeit, in der viele Spiele in einem Vierteljahr geschaffen wurden, ein dicker Brocken. Nur eine einzige Firma ist bereit, diesen Forderungen nachzukommen: *Sierra On-Line*, das Softwarehaus, das später mit Adventureserien wie »*Leisure Suit Larry*«, »*King's Quest*« und »*Space Quest*« berühmt wurde. Von »Ultima II« werden insgesamt fast 100.000 Exemplare abgesetzt, davon allein über 50.000 im Erscheinungsjahr.

Ein kurzer Blick auf die Fassungen: Auf dem Apple II ist das Spiel am schönsten, die DOS-Version bietet nur magere CGA-Grafik mit vier Farben. Die C64-Fassung ist farbenfroher. Nochmals deutlich anders sieht die Atari ST-Portierung aus, deren Farbpalette so manche Bergkette in schönstem Rosa erstrahlen lässt. Dafür freuen sich ST-Spieler als einzige über eine Maussteuerung! Die späte und nur in Japan erhältliche Portierung auf das FM Towns wartet mit komplett neuer Grafik auf und ist hierzulande praktisch unbekannt.

*Interessanter Fakt: Eine der Unterkünfte nennt sich »Hotel California«, wie im gleichnamigen Song der Eagles.*

## Ultima III – Exodus

(1983: Apple II, C64, PC-DOS, Atari 8-Bit | 1985: PC-8801 | 1986: Amiga, Atari ST | 1989: NES, MSX)

»Exodus« erscheint im August 1983. Es ist der letzte Teil, den Garriott in Eigenregie programmiert. Danach werden seine Weltvisionen einfach zu groß. Ein Streit über die IBM-PC-Version führt zum Bruch mit *Sierra*. Mitten im sogenannten Videospiele-Crash von 1983 grün-

det Garriott, nun gerade einmal 22 Jahre jung, zusammen mit seinem Bruder, seinem Vater und einem Freund der Familie *Origin Systems*. Unter diesem Label erscheinen die Teile drei bis acht. Die Handlung spielt 20 Jahre nach dem ersten Teil, nun wieder auf Sosaria. Dass der zweite Teil auf der Erde spielte, wird geflissentlich ignoriert. Exodus heißt diesmal der Bösewicht, welcher der Spross von Minax und Mondain ist, eine Mischung aus Dämon und Maschine.

Der dritte Teil enthält ein paar grundlegende Änderungen. Da die konkurrierende »Wizardry«-Reihe von *Sir-Tech* mit einer Party, also einer ganzen Heldengruppe, aufwarten kann, will Garriott diesmal nicht mehr nur einen einzelnen Recken gegen das Böse schicken. Man darf sich also mit vier Kämpfern ins Geschehen stürzen, die aus Klassen wie Dieb, Kleriker, Zauberer oder Kämpfer gewählt werden können. Dazu gibt es einen brandneuen Kampfbildschirm und 32 magische Sprüche. Neben Soundeffekten darf man sich auch über Musikuntermalung von Kenneth Arnold freuen. Eine weitere Neuerung sind die Moongates. Mit diesen Teleportern lassen sich bequem große Distanzen überbrücken.

Obwohl Garriotts Programmierung es nicht vorsah, kann sein digitales Alter Ego von findigen Spielern umgebracht werden – man muss Lord British nur aus dem Schloss locken und kann ihn dann mit einer Schiffskanone beseitigen. Im vierten und fünften Teil ist dies nicht mehr möglich. Auch dieser Teil wird ein voller Erfolg: über 120.000 Exemplare können verkauft werden.

Die Apple-II-Fassung ist gut, die C64-Fassung ist besser. Vor allem die Musik gefällt sehr gut. Ungewöhnlich ist die sechs Jahre später veröffentlichte Fassung für das NES: Eine komplett neue Grafik, Änderungen an der Steuerung (auch, weil der Konsole ja kein Keyboard zur Seite steht) sowie Veränderungen am Spielablauf machen aus dieser Portierung ein völlig anderes Spiel. Die MSX-Version ist identisch mit der des NES.

*Interessanter Fakt: Wer genau aufpasst, trifft auf digitale Versionen von Paul und Linda McCartney.*

## Ultima IV – Quest of the Avatar

(1985: Apple II, PC-DOS, C64, Atari 8-Bit | 1987: MSX | 1988: Amiga, Atari ST | 1990: NES, Master System | 1992: FM Towns)

Der vierte Teil markiert im September 1985 nicht nur den Beginn der zweiten Trilogie, »The Age of Enlightenment«, sondern auch eine radikale inhaltliche Neuausrichtung. Statt der bisher gewohnten Gut-gegen-Böse-Geschichte mit Kämpfen gegen Orks, Skelette und Oberschurken, präsentiert Richard Garriott ein komplexes Abenteuer, dessen Kern eine moralisch-philosophische Reise ist, bei der die acht Tugenden Ehre, Mitgefühl, Ehrlichkeit, Gerechtigkeit, Tapferkeit, Aufopferung, Spiritualität und Bescheidenheit im Zentrum stehen. Ziel ist es nicht, den üblichen Despoten zu besiegen, sondern als tugendhafter Avatar aus der Geschichte hervorzugehen. Das vermeintliche Ziel, den »Codex of Ultimate Wisdom« wiederzubeschaffen, ist somit nur

ein Vorwand dafür, den Spieler im Laufe des Abenteuers selbst zum tugendhaften Helden reifen zu lassen.

Nach den Geschehnissen aus dem Vorgänger wird aus Sosaria nun die Welt Britannia. Die Charaktererstellung hat man nicht mehr direkt durch die Zuweisung von bestimmten Eigenschaftspunkten in der Hand. Stattdessen stellt eine Kartenlegerin zu Beginn des Spiels sieben Fragen, in denen die Beantwortung des eigenen Handelns und Verhaltens in bestimmten Situationen abgeklöpft wird – eine sehr philosophische Herangehensweise. Gibt man einem Bettler ein Goldstück aus einem großen Beutel, dessen Inhalt nicht abgezählt ist und hilft so einem Mittellosen? Oder fühlt man sich eher verpflichtet, den Beutel mit dem vollständigen Inhalt an den König zu übergeben? Fragen dieser Art lassen den Spieler über seine eigene Einstellung nachdenken und kreieren so einen spielerischen Rollenspielcharakter. Jede der oben genannten acht Tugenden wird durch eine von acht Städten symbolisiert. Die Zahl Acht findet sich auch an vielen anderen Stellen im Spiel: Die acht Dungeons bestehen aus jeweils acht Ebenen, es gibt acht Partymitglieder und so weiter.

Wer die Fantasywelt von Britannia entdecken will, braucht mehr Zeit als je zuvor: sie ist nun ganze 16 Mal größer als im Vorgänger. Anders ausgedrückt bedeutet dies: 256 verschiedene Grafikacheln. Zu den Verbesserungen gehören neue Geländearten, unterschiedliche Meerestiefen und ein wieder einmal ausgeklügelteres Magiesystem: Zaubersprüche müssen vor Benutzung erst einmal gefunden und zusammengemischt werden. Fortbewegen darf man sich mittlerweile nicht mehr nur zu Fuß oder per Segelschiff, sondern auch mittels Heißluftballon. Das Spiel bietet einen Grad an Realismus, den man in anderen Rollenspielen vergeblich sucht. So erkennen NPCs die Heldentruppe wieder und verletzte Gegner flüchten auch aus einem Kampf, wenn sich die Gelegenheit bietet. Mehr Details in den Dungeons, Burgen und Städten, dazu mehr Gegenstände und mehr Informationen, die man für die erfolgreiche Lösung des Abenteuers braucht, tragen das ihre zu einem intensiven Rollenspielerlebnis bei.

Natürlich wird alle Anstrengung honoriert: »Ultima IV« verkauft sich über 300.000 Mal. Und es ist der erste Teil, den man auch heute noch gut spielen kann. Die nur in Japan erhältliche FM-Towns-Fassung von 1992 bietet die Möglichkeit, das Spiel auf Englisch oder Japanisch zu spielen und die Geschichte von »Ultima III« noch einmal Revue passieren zu lassen (inklusive neuer Grafiken).

*Interessanter Fakt: Aus dem Film »Flucht ins 23. Jahrhundert« (1976) entlehnte Garriott das überall im Spiel präsente Anch-Kreuz.*

## Ultima V – Warriors of Destiny

(1988: Apple II, PC-DOS, C64, C128 | 1990: Amiga, X68000 | 1991: NES | 1993: FM Towns)

Nach ungewöhnlich langer Wartezeit erscheint der fünfte »Ultima«-Teil im Oktober 1988. Doch das Warten hat sich gelohnt: Wieder einmal kann Garriott sich selbst übertreffen und eine atmosphärisch dichte, komplexe Spielwelt schaffen, die man so noch nie gesehen hat.

Die Geschichte dreht sich um das Verschwinden von Lord British, der von einer Expedition, die in die unbekannte Unterwelt führte, nicht mehr zurückkehrt. An seiner statt regiert der fiese Blackthorn über Britannia. Zu allem Übel treiben auch noch dunkle Shadowlords ihr Unwesen. Natürlich sollen diese Tyrannen dahin befördert werden, wo der Pfeffer wächst, doch wieder einmal ist der Weg das eigentliche Spielziel. Die sechsköpfige Party kann mit auswechselbaren Mitstreitern ausgestattet werden, die über die Lande verteilt sind. Die landschaftlichen Gegebenheiten haben direkten Einfluss auf das Vorkommen der Party – im Sumpf geht es langsamer voran. Apropos Vorkommen: Als Fortbewegungsmittel steht neben den obligatorischen Booten und Pferden sogar ein fliegender Teppich zur Verfügung.



Werbung für die »Ultima III«-NES-Fassung

Alternativ kann man immer noch die als »Moongates« bekannten Teleporter nutzen, die diesmal jedoch nur nachts funktionieren.

Waren die Dungeons bisher noch überschaubar, sind sie nun so groß wie die Oberwelt. Die Anzahl der verschiedenen Grafikziegel wird auf 512 verdoppelt. Jede Tile-Grafik ist zudem deutlich detaillierter. »Ultima V« wird der letzte Teil sein, bei dem dieser Grafikstil und die Dungeon-Ansicht in 3D zum Einsatz kommt.

Neben Wiesen, Wüsten und Wäldern warten 30 Städte auf ihre Erkundung. Mit über 400 Personen lassen sich Gespräche führen. Doch während NPCs in anderen Rollenspielen quasi immer an Ort und Stelle verharren, führen die Bewohner von Britannia ein richtiges Eigenleben: Manch ein NPC geht morgens zur Arbeit und abends in die Kneipe. Die Kämpfe gegen 30 verschiedene Monsterarten kann man endlich auch diagonal führen und dazu 48 Zaubersprüche einsetzen. Und wer seine Axt wirft oder einen Pfeil abschießt, bekommt dies als kleine Animation zu sehen.

Auch die Einstiegsfragen der Kartenlegerin sind wieder dabei. Käufer des Spiels finden in der Spieleschachtel neben der obligatorischen wunderschönen und hochwertigen Stoffkarte eine »Chart of Spells« (Übersicht über Tastaturkommandos und Zaubersprüche), ein 50 Zentimeter (!) langes Papierstück, das die letzten fünf Tagebuchaufzeichnungen des Schreiberlings von Lord British enthält, eine 24-seitige Anleitung (»Player Reference Card«), ein 58-seitiges Handbuch (»The Book of Lore«), das während des Spiels ein unschätzbare Begleiter ist, sowie einen kleinen Stoffbeutel mit Münzen. Bei all diesen Verbesserungen verwundert es nicht, dass »Ultima V« wieder einmal erfolgreicher als der Vorgänger wird und man monatelang in die Welt eintauchen kann.

Ein kurzer Blick auf die verschiedenen Versionen: Amiga- und ST-Besitzer haben ständig das »Ultima V«-Logo vor sich, da es am unteren Rand fest verankert ist – ein merkwürdiges Detail. Amiga-User müssen zudem damit vorlieb nehmen, nur einen einzigen Song als Untermalung zu bekommen, während ST-Jünger den ganzen Soundtrack genießen – woher dieser Unterschied kommt, ist unbekannt. Da Soundkarten erst nach dem Release von »Ultima V« auf den Markt kamen, gibt es auf dem PC gar keine Musik. Unter den 8-Bit-Versionen bietet der C64 die hübscheste Grafik, dafür punktet der Apple II wiederum mit Musikuntermalung.

*Interessanter Fakt: Wenn man sich am Wunschbrunnen statt eines Pferdes einen Porsche oder Lamborghini wünscht, erhält man ein sehr viel schnelleres Pferd.*

Fortsetzung in RETRO #31.



»Ultima IV – Quest of the Avatar« (Amiga)



»Ultima IV – Quest of the Avatar« (Amiga)



»Ultima V – Warriors of Destiny« (Amiga)

Evergreen/Nevegreen

# Missile Command vs. Raid over Moscow

Text: Constantin Gillies

»Du denkst an morgen, Schatz?«

Sabinas Stimme plärrt die Kellertreppe runter, schrill wie eine Kreissäge. Es ist dieser schneidende Ton, den sich manche Frauen Mitte Dreißig aneignen. Ein Ton, der keinen Widerspruch duldet.

Nicks Kopf taucht mit einem Ruck zwischen seinen Schultern ab. Duck and Cover. Dann fällt ihm wieder ein, dass sein Kumpel neben ihm sitzt und er nicht völlig schwanzlos rüberkommen will. Also fährt er den Kopf wieder aus und versucht, unbeeindruckt zu klingen.

»Klar, Schatz.«

Er zwinkert mir zu, als wollte er sagen »die schon wieder«, dabei weiß ich genau, dass »die schon wieder« ziemlich weisungsbefugt ist.

»Äh, ich muss morgen superfrüh raus und den Rasen vertikutieren ...«, stammelt er hinterher.

Schon klar, Alter. Sie hat dich an den Eiern.

»Wo waren wir stehengeblieben?«, erkundigt sich Nick und versucht so jovial wie Friedolin Kieseewetter zu klingen, dieser nervtötende Versicherungsvertreter aus »Tim und Struppi«.

»Bei »Missile Command!« Du Weichei.

»Ach ja«, tiriliert der Beifahrer.

Es ist mal wieder Retrozeit. Wir hocken im spärlichen Rest von Nicks Privatsphäre: zwei Quadratmeter Keller, ohne Heizung, mit blankem Estrich. Seit das Baby da ist, schmilzt sein »Me Space«, wie er das Loch nennt, schneller als die Polkappen. Wir sind von allen Seiten eingekleimt zwischen Babyschalen und Plüschmonstrositäten, sodass der Commodore 64 auf dem Karton vom Playmobil Prinzessinnenschloss Platz nehmen muss. Alles so schön rosa hier.

Und was könnte schon besser passen zum thermonuklearen Krieg?

Oder besser gesagt, zum thermonuklearen Krieg im Kopf. Denn um bei »Missile Command« irgendwas zu erkennen, braucht man verdammt viel Fantasie. Die Atomraketen kriechen als grüne Linien von oben runter, die Abwehrstation (grünes Dreieck) spuckt Laser (grüne Linien) aus, die bestenfalls die Raketen zerstören (gelber Ball).

Grafisch nicht gerade »Killzone«.

Nick rührt unmotiviert mit dem Joystick rum. Nach zwei Leveln lässt er Breschnews ballistische Grüße einfach vorbeirauschen, eine lahme Explosion grummelt vor sich hin, schlecht wie aus dem Commodore 64 Handbuch. »Experimentieren Sie mit dem Rauschgenerator!« – **POKE 54276, 129** für den atomaren Overkill.

Nicks Augenlider hängen auf Halbmast.

Klarer Fall von Kalter-Kriegsmüdigkeit.

Ich kann ihn verstehen. Wir haben das Cold-War-Ding nostalgisch total ausgewrungen, alles tausendmal durchgekaut: Dass die Amis ihre Atomraketen jahrzehntelang mit dem supersicheren Code »0000000« geschützt haben. Dass das Rote Telefon niemals ein Telefon war, sondern nur ein Fernschreiber. Und dass ihn die Typen in Washington regelmäßig

testen, indem sie Chilli-Rezepte nach drüben schicken. Überhaupt das Wort »drüben« – wie lange sagt das keiner mehr?

Alles vergessen, alles vergeben. Wäre da nicht diese lästige Kleinigkeit.

Diese zwanzig Atomraketen. Sie liegen ziemlich genau 100 Kilometer von uns entfernt im Westen, auf einem unauffälligen Fliegerhorst mitten im Wald. Ein letztes Souvenir der U.S. Airforce. Abschussbereit und vermutlich bewacht von zwei armen Säcken wie uns.

Nur dass deren roter Knopf nicht am Competition Pro angebracht ist.

Irgendwo ist immer noch 1989, so lautet eine von Nicks Lieblings-Weisheiten, und anders als die meisten anderen stimmt sie. So völlig abgekühlt isser noch nicht, der Krieg.

Nick haut auf F7 und startet seine nächste strategische Abwehrinitiative, dabei summt er irgendwas vor sich hin. Weil er brutal unmusikalisch ist, kommt nur ein schräges Quietschen raus, wie von einem ungeöhlten Gartentörchen. Keine Chance, Alter, so erkenne ich es nie. Ein Glucksen schüttelt seinen Körper. Aha, jetzt kommt wohl der Refrain. Zwischen einem breiten Froschgrinsen quetscht er die Zeile raus.

»Believe me when I say to you ...«

Oh ja, das ist natürlich ein Pflichtzitat.

»I hope the Russians love their children too«, knödele ich zurück.

In einer perfekt synchronen Bewegung schieben wir uns den Zeigefinger in den Mund und machen dazu Brechgeräusche.

Schließlich klappen wir lachend zusammen und husten eine halbe Minute locker ab. Dann legt sich wieder die angenehme 2-Player-Stille über das Kabuff, das Ergebnis von dreißig Jahren Nebeneinander am Joystick.

»Ja, der Stink, was der wohl heute macht?«, murmelt Nick.

Was haben wir den damals gehasst, den *Sting*. Oberlehrer, Regenwaldretter. Was der nicht kapierte, war, dass wir gar nix gegen die Russkis hatten. Wenn wir denen bei »Green Beret« die Kehle durchschnitten, war das nichts Persönliches. Das hätten genauso gut Aliens sein können oder Zombies oder was auch immer. Keiner hat die Russen echt gehasst.

Überhaupt konnten wir den ganzen Kalten Krieg nicht ernst nehmen. Niemand ist morgens aufgestanden und hat gedacht: Wow, ein weiterer Tag, an dem in jeder Sekunde der nukleare Holocaust über uns reinbrechen kann! Schwachsinn. Das ganze war eher wie 'ne Art von Geisterbahn, ein bisschen gruselig. Wenn einer vorm Ende der Party »When the wind blows« von *Bowie* auflegte, dann nur, um die Frauen beim Schunkeln ansummeln zu können. Kurz den betroffenen Blick aufgesetzt: Ja, schrecklich dieses ganze Atomkriegs-Ding. Soll ich dir noch ein Glass »Criss« holen?

Wir waren eben 16 und Highlander, unverwundbar.

Wir wollten den Highscore, und was man für die Punkte absemeln musste, spielte keine Rolle. Space Invaders, Gremlins oder Russen – vor dem Fadenkreuz-Sprite waren sie alle gleich.



Eine weitere Detonation aus dem Rauschgenerator.

Nick reicht mir wortlos den Stick rüber.

So richtig an die Nieren geht »Missile Command« nicht gerade. Ist eher so ein typisches Stress-Game: Von allen Seiten fliegt irgendein Scheiß ran, und du musst entscheiden, welchen du als erstes abknallst. Wie die Karies bei »Dr. Dental«, diesem geilen Game&Watch-Spiel.

Nick schwingt die Corona-Flasche, um ein Quaxi-Fröschli runterzuspülen.

»Wusstest du eigentlich ...«, blubbert es aus seinem vollen Mund.

Oh nein.

»... dass John Connor in »Terminator II« ...«

Bitte nicht.

»... also, dass der in der Spielhallenszene auch »Missile Command« spielt ...«

Vielleicht hört er auf, wenn ich die Augen halb zumache? Nein, er hört nicht auf.

»... und zwar gerade da, als Arnold, also der T-800, zu ihm rüberstürzt.«

Mit dem üblichen Desinteresse am Publikum spult er weiter seine mentale Datei runter. Sein Kommunikationsstil ist manchmal sowas von einspunktnullig.

»... und das ist ja auch witzig von Cameron, oder?« Gönnerisches Grinsen, hektisches Nicken. Ist ja gut, ich quittierte ja schon den Eingang der achso ironischen Ironie.

»Ja, witzig«, leiere ich runter.

Zufrieden schließt der Beifahrer die Augen.

»Ge-nau. Und da liegt eben der Witz: Skynet nuked die Menschen, und John Connor wiederum soll die Menschheit retten, also trainiert er, indem bei »Missile Command« Atomraketen abwehrt und ...«

Mein Gott, was nervt dieses popkulturelle Armdrücken? Wir stehen doch nicht mehr auf dem Schulhof. Eine laufende Enzyklopädie der Easter Eggs zu sein, beeindruckt doch keinen mehr, wenn er auf seinem Smartass-Phone jeden noch so kleinen Scheiß in einer Femtosekunde nachschlagen kann.

Zeit für einen Abkühlung, Alter.

»Ich dachte immer, er zockt in der Szene »Afterburner.«

Nicks Körper krampft sich zusammen. Ja, mein Freund, auch ich kenne die Klassiker. Seine Augen rasen hin und her, er ist völlig aus dem Konzept. Bevor er die Kopfkassette zur richtigen Stelle gespult hat und merkt, dass ich nur halb recht habe, lege ich schnell nach:

»Also ehrlich gesagt, »Missile Command« ist eher so ein Nevegreen, Alter. Wir wär's denn mal mit einem echten Klassiker.«

Nick grabscht sofort hinter sich in den Schuhkarton mit Disketten und Tapes. Elephant vergisst nicht. Genauso wenig wie wir.

Doch dann stockt er.

»Kann man das noch spielen? Ich meine, nach all den Sachen mit der Datacorp und so?«

»Warum nicht? Ist doch 'ne Ewigkeit her.«

Er lässt seine Hand durch den Karton wandern, Kassettenhüllen klappern. Mit einem Ruck dreht er sich um. Das Cover des Tapes tanzt so dicht vor meiner Nase, dass ich kaum noch scharfstellen kann. Was allerdings nicht viel heißt.

Play it like there's no tomorrow!

Er hat verstanden.

»Raid over Moscow«, das Spiel, mit dem alles begann.

Nick kloppt das Fach der Datasette zu und drückt auf Play. Jetzt wird es feierlich, Alter, also Hand aufs Herz. Wir schließen die Augen und lauschen dem SID.

Die ersten Takte der Ami-Hymne johlen aus dem Grundig.

Gleich startet der Final Countdown, gleich stemmen wir uns gegen die rote Flut. Yeah, wir rocken den Roten Platz, Mathias-Rust-Style.

Es könnte alles so verdammt cool sein.

Wäre da nicht dieser bescheuerte erste Level, in dem man seine Flugzeuge aus dem Hangar zirkeln muss. Bis heute haben wir dieses virtuelle Kriegstrauma nicht verarbeitet, immer wieder kreist diese eine Frage im Kopf:

Warum?

Warum?

Warum zur Hölle haben diese idiotischen Piloten ihre Jets nicht mit der Nase Richtung Hangartür geparkt?

»Du denkst an morgen, oder?«

Wir reißen die Augen auf.

Sabina, Herzchen. Bei dem ganzen Geplärre haben wir dich überhaupt nicht gehört. Oh Mann, wir müssen wie die totalen Idioten aussehen: Zwei alte Säcke, die im Schneidersitz auf einem Teppich aus alten »64'er«-Heften hocken und von ein bisschen 8-Bit-Plingpling total ergriffen sind.

Sabina grinst überlegen runter. Ich versuche, nicht auf das Gebirge ihrer weißen Bluse zu starren, was aus der Perspektive unmöglich ist. Gelobt sei die Mutterschaft, Sabrina, äh, Sabina. Hey, die Boys, Boys, Boys hier unten machen ganz sicher, was du willst. Wenn's sein muss, ventikuliere ich den Rasen auch mit, ehrlich.

»Äh, klar denke ich an morgen«, stammelt Nick.

»Na, denne.« Sie schießt einen dieser unfassbaren Nimm'-mich-Blicke ab, und dann weht sie auch schon wieder raus. Wenn sie will, hat sie's immer noch drauf.

Vielleicht sollte ich besser abdampfen.

»Ja, Alter, wenn du morgen ...«, biete ich an und stemme mich gegen einen leichten Schmerz im Rücken hoch.

Nick zerrt mich am T-Shirt-Saum wieder runter.

»Vergiss morgen.« Er presst die Worte leise raus.

Dann kurbelt er die Wangen zu einem Breitwandgrinsen auseinander. »Das hier ist »Raid over Moscow«, Alter, das ist ein Evergreen.« Er beugt sich vor, bis ich seinen Atem am Ohr spüre.

»Und wir werden es jetzt spielen, als ob es kein Morgen gäbe.«

Wir glucksen still in uns hinein.

Irgendwo ist immer 1989.

Hier zu Beispiel.

Über den Autor: Constantin Gillies ist Autor der »Extraleben«-Romantrilogie, in der eine ganz spezielle Version von »Raid over Moscow« eine Hauptrolle spielt.