

# Faszination der Möglichkeiten

## Früher Computer und Computerspiele

geschrieben von Martin Görlich

Als ich mich näher mit dem Thema der Entwicklung und Verknüpfung von frühen Computern und der Spieleentwicklung beschäftigte, stellte ich schnell fest, dass eigentlich jeder Mensch seine eigene Geschichte hat, wenn es um frühe Computer geht. Für mich persönlich begann alles in den 1990er Jahren mit einem Computer aus dem Bekanntenkreis mit dem schönen Namen 486er. Diesen durfte ich noch nicht mein Eigen nennen, aber mit ihm machte ich meine ersten Gehversuche als kleines Kind. Er war für mich Hightech, obwohl er zu dem Zeitpunkt nicht mehr wirklich aktuell war. Wenn Schulklassen im Rahmen einer Führung im Computerspielmuseum nach frühen Computern gefragt werden, wird oft ein Bild gezeichnet, das nicht wirklich mit den Großraumrechnern übereinstimmt, auf die der Guide hinauswill.

Die Faszination der Möglichkeiten wurde, nachdem ich meinen ersten Computer hatte, für mich immer größer. Diese Energie verwandelte ich zwar nie in eigene Spiele, aber mein Antrieb, Spiele zu verändern und meinen eigenen Wünschen anzupassen, war geweckt und ist bis heute erhalten geblieben. Ich war sicher nicht der Erste und nicht der Einzige, der in diesen Bann gezogen wurde. Die Wege, auf denen man in den ersten Kontakt mit einem Computer kam, waren vielfältig – ob es bei einer Messe war, wie der Cebit oder der Leipziger Frühjahrsmesse, oder ob man im »Computerkabinett« oder bei der »Informationstechnischen Grundlagenbildung« den Erstkontakt hatte – am Ende stand oft die Faszination über die Möglichkeiten der Technologie.

In der Folge stellte sich für viele die Frage, wo die Grenzen liegen und was noch alles möglich ist. Diese Fragen stellten sich auch schon die ersten regelmäßigen Computernutzer, zumeist Forscher und Forscherinnen, in den 1960er Jahren. In den Hochschulen und Forschungseinrichtungen begann langsam der Siegeszug der Computer, die Berechnungen durchführten oder Statistiken erstellten. Der PDP-1 war einer der ersten Computer, für den ein Spiel programmiert wurde. Hier befinden wir uns im Jahr 1962, und auch wenn der Computer einen halben Raum einnahm: Die Idee für das Spiel war gewissermaßen noch größer. Denn das Spiel katapultierte die Spielerinnen und Spieler in den Weltraum – es war also sofort der Griff nach den Sternen, den der damalige Entwickler Stephen Russell vollzog. Mit Unterstützung anderer baute er ein relativ komplexes Spiel, denn die Gravitation eines Sterns ist im Spiel abgebildet, zwei Raumschiffe können parallel gesteuert werden und sich auch im Raum teleportieren. Es wurden sogar spezielle Eingabegeräte für das Spiel entwickelt, da der eigentliche Zweck des Rechners am Massachusetts Institute of Technology natürlich nicht das Spiel und Spielen im Allgemeinen vorsah. Es war der ungebrochene Spieltrieb des Menschen, gepaart mit seinem Forschungsdrang, der neue Ziele den neuen Möglichkeiten anpasste und die Grenzen verschob. Mit all den Limitierungen, in Grafik, Rechenleistung und Bedienung werden die Grenzen immer wieder neu ausgelotet und verschoben.

Grenzen wurden auch z. B. von Amateurprogrammierern in der Tschechoslowakei in den 1980er Jahren verschoben oder besser ignoriert. Hier boten Computer die Möglichkeit, sich frei selbst zu verwirklichen. Zum Ende der 80er wurden dort auch Spiele entwickelt, die sich gegen das kommunistische System richteten. Es gab hier die ersten Begegnungen – wie etwa bei einem Besuch einer Streichholzfabrik, wo ein Robotron 1715 nicht nur mit Daten gefüttert wurde, sondern auch auf DDR-Hard- und Software angepasste amerikanische und japanische Spiele auf einen Grünmonitor, der lediglich grüne Zeichen auf schwarzem Grund darstellte, ausgab. Die Farbeinschränkung machte natürlich Anpassungen an Spiele notwendig, damit sie spielbar blieben. Die DDR-Computer von Robotron waren in ihrer Art nah an der technologischen Entwicklung der westlichen Länder gebaut und oft kompatibel. Dies vereinfachte Transfers – oder, um genauer zu sein: Es gab neben den Eigenentwicklungen auch viele Klone der bekannten Spiele aus »dem Westen«.

Es war immer die individuelle Faszination an der Technik, die die Menschen zur Entwicklung neuer

Spiele trieb – und insbesondere der Zusammenbau der Computer verband Mensch und Maschine. Auch heute berichten junge Menschen stolz, wenn sie ein (Schul-)Praktikum oder ein Freiwilliges Soziales Jahr im Computerspielmuseum machen, dass sie ihren PC selbst zusammengebaut haben. Diese Kraft, die in einem eigenen Gerät steckt – egal, ob ein moderner PC von heute oder ein Selbstbaucomputer aus den 1980er Jahren, der nach einer Anleitung aus einer Zeitschrift gebaut wurde –, birgt viel Potenzial.

Trotzdem waren die früheren Erfahrungen mit vielen Hürden gespickt, denn nicht immer lief alles rund – auch weil viele Standards fehlten. Die Programmiersprache BASIC z. B. war aber weltumspannend, und viele Menschen sprachen damit dieselbe Sprache, insbesondere bei den frühen Computern.

**Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 7-8/2025](#).**