

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die Geschichte hinter dem Song “64K” der Band Schüchtern

André Eymann am Mittwoch, dem 18. Mai 2022

Die Band Schüchtern, aus einem kleinen Örtchen vor den Toren von Mainz, beschreibt ihren Sound wie folgt: “Reinhard Mey mit Texten von Metallica. Sehr schöne Mischung! Nein, im Ernst: am ehesten kann man das vielleicht als Indie-Pop-Rock bezeichnen. Grenzen setzen wir uns nicht, allenfalls durch unsere eigene musikalische Beschränktheit...”

Man merkt schon: Humor wird groß geschrieben bei den drei Herren, die sich selbst als *Schüchtern* betiteln. Am 22.04.2022 haben sie – ganz ohne musikalische Beschränktheit wie ich finde – ihren neuen Song “64K” veröffentlicht. Ohne Umschweife kann man diesen als “Liebeserklärung an den Brotkasten” (für nicht Eingeweihte: den Commodore 64 Mikro- äh, Spielcomputer) beschreiben. Es ist eine wundervolle Hommage an den legendären Heimcomputer geworden, die ihresgleichen sucht. Ich habe den Sänger Sebastian nach der Geschichte hinter dem Song gefragt. Aber lest selbst!

Wie ist es zu “64K” gekommen?

Text von Sebastian Ritter

Ich habe als Jugendlicher, also so als 14 bis 17-Jähriger, zuerst an einem damals schon recht betagten TI 99/4A angefangen, kleine Basic-Programme zu schreiben. Zum Zocken ging ich immer zu meinem Freund Stefan, der einen C64 hatte, den wir an einen großen alten Fernseher in der Einliegerwohnung bei seinen Eltern anschließen durften. Dort haben wir dann nächtelang Summer Games, Fort Apocalypse, Space Taxi und vieles mehr gespielt. Der Qualitätsunterschied zu den Spielen auf meinem alten TI war natürlich eklatant.

Also musste ein besserer Computer her. Meine Wahl fiel damals auf einen Schneider CPC 6128, da er besser zu programmieren war als der C64. Ich begann also, mir eigene Spielideen zu überlegen. Irgendwann ist eines dieser Spiele, es hieß Warlords und war ein Strategiespiel, in der Zeitschrift "Schneider Computer Partner" als Spiel des Monats veröffentlicht worden – wie damals üblich natürlich als Listing zum Abtippen.

Damals bekam ich dafür sensationelle 500 Mark, was für mich als Schüler natürlich eine tolle Sache war und mir die Anschaffung eines Amiga 500 ermöglichte, für den ich später auch noch ein paar Veröffentlichungen hatte. [Hier der Link zu einem Scan des Magazins.](#)

Dann allerdings begann ich in meiner ersten Band zu spielen und plötzlich waren die Computer nur noch Nebensache. Klar, auf der Bühne konnte man beim anderen Geschlecht irgendwie besser punkten als mit Diskussionen über Scrolling und Sprites – so stellte ich mir das zumindest vor (vielleicht hätte ich dann aber besser nicht in einer Metal-Band anfangen sollen, naja...). Egal, die Musik blieb jedenfalls und wurde zu meinem Beruf.

Nun, mehr als 30 Jahre nach meinem Spiel des Monats, habe ich plötzlich eine total nette Mail von einem Rainer aus dem Allgäu bekommen, der mir schrieb, er sei über die Musik von Schüchtern gestolpert, es würde ihm wirklich gut gefallen. Und ob der Sänger zufällig der Sebastian Ritter sei, der 1989 das Spiel Warlords in dem Schneider-Magazin veröffentlicht hätte – er habe damals die Listings immer abgetippt und sowohl zeitlich und anhand unserer Kontaktadresse könnte das ja passen. Ich dachte, ich lese nicht recht!

Es kam dann zu einem netten Mailwechsel, es ging um gerissene Antriebsriemen der Floppy, den richtigen Joystick (Competition Pro natürlich) und dabei schrieb ich auch, es sei ja schon eine geile Zeit gewesen und vielleicht würde mir mal ein Song dazu einfallen. Und wie es so ist, ließ mich der Gedanke nicht mehr los.

Ich verzog mich direkt in mein Studio und drei Tage später war eine erste Demo-Aufnahme des Songs "64K" fertig. Die schickte ich ihm auch direkt und fing an, mir Gedanken zum Video zu machen.

Das Video war dann ehrlich gesagt mehr Aufwand als die Produktion des eigentlichen Songs, daran habe ich eine gute Woche fast rund um die Uhr gearbeitet. Auf Youtube gibt es ja unfassbar viele Longplays von alten C64-Spielen, hier möchte ich mal den Kanal von DerSchmu lobend erwähnen. Dort habe ich zu fast allen Spielen, die mir wichtig waren und im Text des Songs vorkommen, Material gefunden, das ich als Background des Videos benutzen konnte. In diese Spielvideos habe ich dann verpixelte kleine Animationen von uns Musikern reingesetzt, teilweise auch die Optik der alten Spiele etwas angepasst, damit wir besser reinpassen.

Das hat solch einen Spaß gemacht, sich wieder mit diesen ganzen alten Games zu beschäftigen, dass ich mich auch fast in der Detailarbeit etwas verloren habe und stundenlang an Kleinigkeiten getüftelt habe, die außer mir wahrscheinlich sowieso kaum einer sieht! Aber so ein bisschen war das wieder wie vor über 30 Jahren, als ich damals an meinem CPC saß und mir Spiele ausgedacht habe in der Hoffnung, sie könnten vielleicht mal Spiel des Monats werden.

Das Video zu “64K”

Epilog

Text von André Eymann

Saugut! Das waren meine ersten Worte, als ich “64K” zum ersten Mal hörte. So viel Liebe und treffende Details in einem Song über den legendären Commodore 64! Mit wunderbarer Leichtigkeit und viel Humor haben mich Text und Musik auf Anhieb begeistert.

Ich bin mir sicher, dass sich Sebastian “Basti” Ritter, Daniel Franz und Uwe “Huey” Charissé hier über einen Kommentar von dir freuen würden. Also: seid nicht schüchtern!



Von rechts nach links: Sebastian “Basti” Ritter (Bass und Gesang), Daniel Franz (Gitarre) und Uwe “Huey” Charissé (Schlagzeug)

Weiterführende Links

- [Offizielle Bandseite](#)
- [Schüchtern – 64K-Pressetext](#)
- [Direktlink zum Video bei YouTube](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 18. Mai 2022 um 06:30 Uhr in der Kategorie: [Literatur & Medien](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>