

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## The Computer Kids: Die Achtziger, mein C64 und ein Computerklub

Jan Beta am Samstag, dem 27. Mai 2017

**Es war 1988. Ein kleines Dorf in der Nähe von Lübeck im hohen Norden Deutschlands. 1200 Einwohner, eine Grundschule, ein Sportplatz, ein Kiosk mit „Heiße Hexe“ Mikrowellen-Imbiss, Maisfelder, Matthias Reim im Radio, jede Menge Langeweile und viel sprichwörtliches norddeutsches Schmuddelwetter.**

Mittendrin eine kleine Gruppe von Jugendlichen (vielleicht aus heutiger Sicht sogar eher noch Kindern, aber das hätten wir damals nicht so gerne gehört) im Alter zwischen 7 und 10 Jahren.

Was uns damals verband, war neben dem üblichen gemeinsamen an der frischen Luft Spielen und Unsinn machen vor allem eine geteilte große Zuneigung zu einem damals sehr weit verbreiteten Heimcomputer. Die Rede ist selbstverständlich vom Commodore 64.

Ich hatte die ALDI Version in der Brotkastenform mit der weißen Tastatur zu Weihnachten bekommen (grüner TP 200 Monochrom-Monitor von Philips), meine Schwester Antje hatte den klassischen braunen Brotkasten mit mehreren Betriebssystemen von Papa

geerbt (inklusive Farbmonitor!), Michi hatte einen flachen weißen C64C mit mehreren Diskettenkästen voll „Sicherheitskopien“ vom Flohmarkt, der am riesigen Farbfernseher im Wohnzimmer angeschlossen war und Ulli hatte sogar einen 128er, der allerdings ausschließlich im C64-Modus betrieben wurde.

Lasse wohnte näher an der Stadt und wir sahen uns seltener, spielten dann aber bei ihm oft zusammen am Familien-C64 (alter Brotkasten, der an einem noch älteren schwarz-weiß Fernseher hing).



Die „Zentrale“ im Kinderzimmer, Dezember 1988. (Bild: Jan Beta)

Papa hatte damals gerade vollständig dem Commodore 64 den Rücken gekehrt und sich dem „Neuen“, einem Amiga 500, zugewandt. Die Trennung war nicht einfach, lange standen der Amiga und der C64 einträchtig nebeneinander. Mit der Zeit wurde der 64er dann immer seltener eingeschaltet und schließlich meiner Schwester überantwortet.

Seit 1984 war der C64 im Haus gewesen und Papa hatte seitdem immer wieder Computerzeitschriften mitgebracht, die ich immer wieder gierig durchblätterte und fasziniert von den Möglichkeiten war, die in den Heimcomputern steckten: 64er, Happy Computer, die deutsche Ausgabe der RUN, das Kassetten- (und später Disketten-) Magazin Input 64.

Programme wurden abgetippt, Spieletests verschlungen und Berichte über neue Hardware neugierig gelesen.

Eine Sache, die mich immer besonders faszinierte, war der Kleinanzeigenteil in diesen Magazinen. Da wurde Software und Hardware verkauft und getauscht und es gab immer wieder Annoncen von sogenannten „Computerklubs“.

Da gab es also offensichtlich Leute, die sich in Klubs organisierten, um sich über ihr Computerhobby auszutauschen und gemeinschaftlich ihrer Leidenschaft zu frönen. Auch gab es manchmal größere Berichte über solche Klubs. Mehr als begeistert von dieser Idee und weitab von jeglichem Anschluss an städtische Computergemeinschaften, beschloss ich eines Tages kurzerhand, selbst einen solchen Klub zu gründen.



Aus dem Klubmagazin: Enthusiastische Rezension zu Bubble Bobble und ein kleines Quiz. (Bild: Jan Beta)



Eine Sammlung von immer noch aktuellen C64-Spieletipps (Teilweise exklusiv!). (Bild: Jan Beta)



Die letzten Jahre mit dem C64 Anfang der Neunziger – vor den Amiga Jahren. (Bild: Jan Beta)

Gesagt, getan – im Rahmen der kindlichen Möglichkeiten. Ich traf mich mit den genannten Freunden draußen beim Spielen (ja, es wurden durchaus nicht nur Computerspiele gespielt) und fragte, ob sie Mitglied im Club werden wollten. Einen Namen hatte ich zunächst noch nicht festgelegt, ebensowenig wie eine genauere Vorstellung davon, was eigentlich der Inhalt und Zweck des Clubs sein sollte. Natürlich waren dank des jugendlichen Spieltriebs alle schnell damit einverstanden sich zusammenzutun.

Zuhause bastelte ich sogleich Mitgliedsausweise und dachte mir gemeinsam mit meiner Schwester den Namen „Z1-Club“ aus. Inwieweit dieser von Konrad Zuses legendärem Ur-Computer beeinflusst war, kann ich rückblickend nicht mehr sagen.

Ich vermute, es war wenn überhaupt eher eine unterbewusste Beeinflussung, weil mir Computerhistorie damals absolut noch nicht geläufig war. Die selbst gebastelten Mitgliedsausweise waren natürlich nummeriert und gestempelt (ich glaube, es war ein Micky Maus-Stempel) und liebevoll mit Filzstiften bemalt.

Ansonsten war es mit dem Club nicht weit her. Wir trafen uns wie gesagt in Grüppchen und Gruppen und spielten gemeinsam Spiele wie „Summer Games“, „Bubble Bobble“ und „Giana Sisters“ auf unseren „Compis“. Michaels C64 war besonders beliebt, weil er wie gesagt an einem großen Fernseher im Wohnzimmer hing (außerdem servierte seine Mutter gerne Brause, Süßkram und Erdnussflips, ein nicht von der Hand zu weisender Vorteil gegenüber anderen Spieltreffpunkten).

Etwas später dann begann ich mit GEOS herumzuexperimentieren und hatte schnell die Idee, eine kleine Clubzeitschrift zu basteln. Schnell waren erste Entwürfe getippt, die sehr von damaligen Zeitschriften beeinflusst waren; ich hatte sogar zeitweise die fixe Idee,



mich bei der „Power Play“ als Spieleredakteur zu bewerben – aus meiner damaligen Sicht ein absoluter Traumjob: Spielen und Schreiben und dafür auch noch bezahlt werden.

Etwas später ging mir dann auf, dass die meisten Redaktionen damals in der Nähe von München saßen, also sehr weit weg von meinem Norddeutschen Zuhause, und das wollte ich dann doch nicht auf mich nehmen.



Maniac Mansion war schon damals einer der Favoriten und blieb es bis heute. (Bild: Jan Beta)



Natürlich gab es im Magazin auch eine Highscoreliste. (Bild: Jan Beta)

Die Zeitschrift nannte ich ziemlich treffend „The Computer Kids“ und war erster und einziger Redakteur, obwohl ich die anderen Mitglieder erfolglos immer wieder bat, doch auch einmal etwas zu schreiben. Wegen der kleinen Auflage fand der Druck auf meinem treuen EPSON RX-80 Nadeldrucker statt.

Weil die Ausgaben meistens nur ein oder zwei Seiten haben, dauerte das trotz aus heutiger Sicht Schneckentempo nicht allzu lange. Im Clubmagazin rezensierte ich Spiele, die ich kaufte, es gab eine Highscore-Liste, die geführt wurde.

Jeder hatte so sein Spezialspiel und blieb in diesem auch meistens lange führend. Irgendwann kritzelte ich sogar einige Comics hin, die extrem von den damals im „Power Play“ erscheinenden „Starkiller“ Strips beeinflusst waren. Leider (oder zum Glück) sind diese nicht mehr erhalten.

Später wich mein C64 einem Amiga 500, die Spiele wurden noch bunter und die Schule fraß mehr Zeit. Der Z1-Club verlief ohne viel weiteres Aufsehen im Sande. Die paar Monate (oder waren es Jahre?) die er existierte, fühlten sich gut an und unsere kleine Computerdorfcommunity war ein gemütlicher Ort.

Nicht, dass wir ohne den Club nicht auch gemeinsam Dinge erforscht und gespielt hätten, aber so hatte alles einen ernsthafteren Überbau und half uns, unser Hobby so ernst nehmen zu können, wie es damals für uns war.



Schicksalhafte Begegnung: Jan und der erste eigene C64, Weihnachten 1987. (Bild: Jan Beta)

Seltsamerweise war ich später nie Mitglied in anderen Computerclubs, auch wenn die Maschinen immer ein wichtiger Teil meines Lebens waren. Soviel ich weiß auch keiner der anderen. Vielleicht ist einer der Gründe dafür, dass der Z1-Club bis heute nicht offiziell aufgelöst wurde.

Ich finde das gut so.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 27. Mai 2017 um 10:15 Uhr in der Kategorie: [Videospielgeschichten](#). 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>