

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Vielleicht ist TRON heute schon Wirklichkeit

Michael Behr am Montag, dem 6. Juni 2016

Dort, wo die Sonne aus gebündelten Laserstrahlen scheint und Leben in sich aufsaugt, wo Farben zur Bedrohung werden, wo Unendlichkeit in Quadrate und Rhomben aufgeteilt wird, dort ist die Welt von Tron. Tron ist ein Computerprogramm. Heute noch Vision, abhängig von menschlicher Phantasie – von unserem Denken. Vielleicht ist Tron schon morgen Wirklichkeit. Die Entscheidung liegt bei uns: den Usern.

So lautet das Intro zum Originalhörspiel eines der visionärsten Filme der frühen achtziger Jahre. Vielleicht zu visionär. Denn gemessen an der Bedeutung, die man dem Film und seiner herausragenden Tricktechnik heute gibt, war TRON zu seiner Zeit ein ziemlicher Flop für die Walt-Disney-Filmstudios.

Heute noch Vision

Man schrieb das Jahr 1982, als TRON in die Kinos kam. 1982 ist das Jahr, in dem der Commodore 64 seinen Siegeszug als verkaufstärkster Homecomputer antrat. Eine Maschine mit 64 Kilobyte Arbeitsspeicher. Es ist auch das Jahr, in dem die Zeitschrift CHIP den ersten Test eines Personal Computers, eines PCs, veröffentlicht. Eine Maschine, die ebenfalls noch nur eingeschränkte Möglichkeiten bietet, wenn auch für ihre

Zeit bahnbrechend.

TRON stellt sich jenseits dieser Realitäten. Er ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Märchenfilm. Eine Geschichte von Gut und Böse, die sich nicht mehr im heimischen Wald, sondern im Inneren eines Computers abspielt.

Von Programmen und Usern

Auf einer Homepage wie Videospiegelgeschichten.de die Handlung eines Films wie TRON zu erzählen, hat ein wenig davon, die berühmten Eulen nach Athen zu tragen. Und trotzdem sollen ein paar Worte darüber verloren sein.

In einem Amerika, das eindeutig zu Beginn der Achtziger angesiedelt ist, gibt es einen großen Software- und Forschungskonzern: ENCOM. Der Präsident dieser Firma ist Ed Dillinger, der es geschafft hat, sich diese Position mit Hilfe einiger gestohlener Programme und vor allem des durch ihn programmierten Master Control Programm (MCP) zu verschaffen. Das MCP ist ein gigantischer Datenspeicher, der unter anderem dazu eingesetzt wird, Wirtschaftsspionage zu betreiben. Leider wird das Programm ein ganz klein wenig zu eigensinnig, denn es streckt seine Finger nach Größerem aus, nach Rüstungsindustrie und Regierungssystemen.

Dillinger beginnt, konfrontiert mit diesen Alleingängen seiner Schöpfung, nach einem Ausweg aus dem Machthunger des MCP zu suchen. Da kommt ihm die neueste Entwicklung des Programmierers Alan Bradley genau recht. Dessen Tron-Programm ist ein Überwachungsprogramm, das alle nicht autorisierten Verbindungen des ENCOM-Systems mit anderen Systemen monitoren und auch unterbrechen kann. Leider kann Bradley momentan nicht weiter an diesem Programm arbeiten, da Dillinger dazu gezwungen war, die Zugänge für Programmierer zu sperren.

Tron ist ein Systemmonitor, wenn man so möchte also eine Mischung aus Firewall und Tracer.

Michael Behr

Der Grund hierfür ist, dass der junge Programmierer Kevin Flynn, von dem Dillinger einst die Spielprogramme gestohlen hat, die seinen kometenhaften Aufstieg begründeten, nach wie vor versucht, die Beweise hierfür aufzuspüren.

Alan Bradley und seine Freundin Laura, die bei ENCOM an der Digitalisierung von Gegenständen mittels Lasertechnik forscht, fahren zu Flynns Spielhalle, um diesen davor zu warnen, dass man ihm auf die Schliche gekommen ist.

Flynn kann die beiden überzeugen, dass er einen direkten Zugang, einen Direktterminal bei ENCOM bräuchte, um einerseits seine Beweise endlich zu finden und um andererseits Tron freizugeben, um die Machtbestrebungen des MCP noch aufzuhalten.

Der Coup gelingt, allerdings wird das MCP auf Flynn aufmerksam, als dieser sich an den Terminal setzt, welcher direkt vor dem Laserstrahler aufgebaut ist, mit dem die Digitalisierung vorgenommen wird. Flynn wird durch das MCP digitalisiert und findet sich

in einer surrealen Welt wieder. In einer Welt innerhalb des Computers, in der Programme, die noch an ihre User, ihre Programmierer glauben, von Programmen auf Seiten des MCP zu tödlichen Videospiele herangeführt werden.

Kevin Flynn trifft auf Tron und gemeinsam versuchen sie, das System von innen heraus zu befreien.

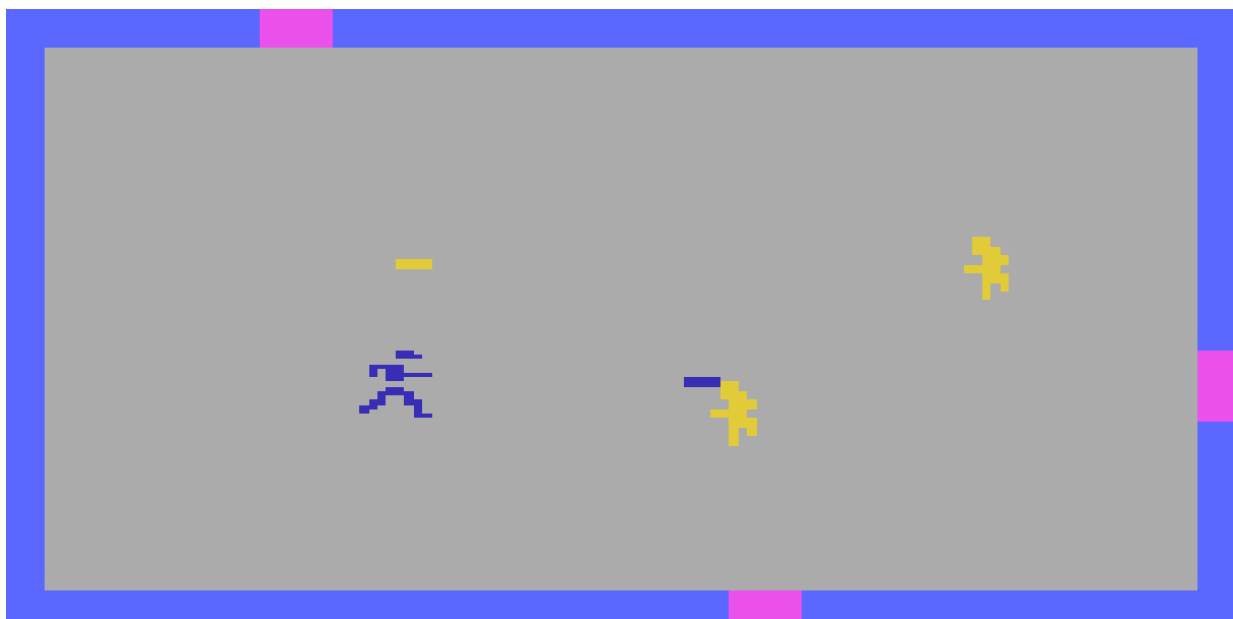
Reale und surreale Technik

TRON beschreibt eine Welt, wie es sie nicht gibt, mit Begriffen und Worten, die sehr wohl existieren. Allerdings nimmt der Film sie und steigert sie teilweise ins surreale. Ein Programm wie das Master Control Programm wird es wahrscheinlich niemals geben. Es ist nicht nur Datenkrake, es ist ein eigenständig „denkender“ Mechanismus, der spätere Supercomputer der Filmgeschichte, wie etwa das die Menschen vernichtende Skynet-System aus den Terminator-Filmen, vorwegnimmt.

Wenn man sich aber einzelne Aspekte genauer anschaut, ist es fast schon rührend, wie adäquat man sich bemüht hat, reale Technik verständlich zu visualisieren und so für den Zuschauer im Kinosessel oder auf der heimischen Couch erlebbar zu machen.

Tron ist ein Systemmonitor, wenn man so möchte also eine Mischung aus Firewall und Tracer. Tatsächlich verfügen einige Programmiersprachen über einen entsprechenden Befehl, der nichts anderes bedeutet als „Trace On“, also in etwa „Verfolgung ein“.

Ein Programm braucht eine Schnittstelle, um mit einem User in Kontakt treten zu können. Was in unserer realen Welt alleinig der Bildschirm zu sein scheint, ist in der Welt von TRON ein sogenannter „Input-Output-Tower“, durch den man, mit Hilfe eines Datendiskus, Informationen austauschen kann.



Screenshot Tron: Deadly Discs von Mattel, 1981. (Bild: Andre Eymann)

Da kann man dem Film durchaus verzeihen, dass er die damals gängige Meinung, dass ein Computer in der Hauptsache eine Spielmaschine ist, durch die ausgiebige Darstellung von Spielen auf dem sogenannten „Spielraster“ befördert. Wer einmal die rasanten Sequenzen gesehen hat, in denen die Lichtrenner, Motorräder, die auf einem

Spielfeld eine leuchtende Wand hinter sich herziehen und die versuchen, ihre Gegner in genau diese Wand zu locken, eine Rolle spielen, wird sie wohl nie mehr vergessen können.

Dass all das dem Zuschauer wie völlige Science-Fiction vorgekommen sein muss, als er im Jahr 1982 das Kinoerlebnis auf sich nahm, liegt nicht zuletzt darin begründet, dass die gezeigten Computereffekte – TRON war der erste Film, der nennenswerte Tricksequenzen im Computer berechnen ließ – irgendwo zwischen Zeichentrick und Rückprojektion einzusortieren sind. Und aus heutiger Sicht natürlich vollkommen veraltet anmuten. Das tut dem Charme des Films jedoch keinen Abbruch.

Ende der Kommunikation

Mein eigener Eindruck von TRON wurde über die Jahre vor allen Dingen durch das Hörspiel wach gehalten, dessen einleitenden Kommentar ich oben wiedergegeben habe. Meine eigene Phantasie wurde enorm angeregt, vor allem auch durch die weiteren Erzählertexte, die dem Film eine weitere, beinahe schon esoterische Tiefe geben, die noch einmal das Erleben steigert.

Mitte der Achtziger zog ein Schneider CPC 464 bei uns ein. Das System wurde nie so populär wie der C64, brachte aber ein hervorragendes Basic mit, das es mir, als Novizen, leicht machte, die ersten Schritte in Richtung „programmieren“ zu unternehmen.

In Kombination mit dem Film, den ich, wie gesagt, andauernd auf den Ohren hatte, bildete ich mir ein, nun selber zu einem User werden zu können. Das einzige, was ich dafür tun musste war, selber Programme zu schreiben.

Die größte Faszination von allen ging dabei natürlich vom MCP aus. Ein Programm, das theoretisch in der Lage war, alles zu tun, alles zu machen und alle Fragen zu beantworten? So etwas musste doch zu schreiben sein!

Tatsächlich haben wir alle inzwischen unsere kleinen MCPs auf unseren Rechnern

Michael Behr

Nun, wenn man mir attestieren würde, dass ich jung und naiv gewesen bin, dann würde man mir noch sehr freundlich gesinnt sein. Ich machte meine ersten Gehversuche mit einem Programm, das ich, größtenwahnsinnig, wie ich war, als Overlord, auf deutsch also etwa „Lehnsherr“, bezeichnete.

Der Mantel des Vergessens verhindert, dass ich noch genau sagen kann, was für Funktionen ich diesem Programm beibringen wollte. Ich weiß nur, dass ich in der Programmierung nicht weit gekommen bin. Denn es gab da entscheidende Probleme. Zum einen hatte ich nur den stark begrenzten Speicher des CPC zur Verfügung. Keine Rede von endlosen Weiten wie in TRON. Zum anderen löschten Befehle, die zum Ausführen von anderen Programmen führten, zuverlässig den Overlord aus eben diesem Speicher. Und drittens fehlte mir schlicht das Geschick, sinnvolle Funktionen in so ein Programm zu implementieren, die über das Ändern der Rahmenfarbe auf dem Bildschirm

hinausgingen.

Ich konnte es drehen und wenden, wie ich wollte, ich kam immer wieder schnell an den Punkt, an dem es hieß: „Ende der Kommunikation“. Dies ist die Floskel, welche das MCP immer an das Ende einer Unterhaltung setzt. End of Line, Ende der Fahnenstange.

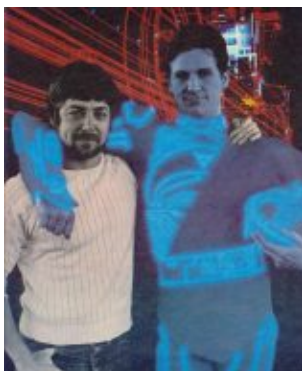
Vielleicht ist TRON heute schon Wirklichkeit

Gestern Abend sah ich den Film TRON zum ersten Mal nach mehreren Jahren wieder und hatte meine beiden Töchter bei mir. Die Ältere ist in etwa so alt wie ich, als ich versuchte, den Overlord zu programmieren. Doch inzwischen hat sich die Welt gewaltig weitergedreht.

Kein Kind ist mehr in der Zwangslage, zumindest ein paar rudimentäre Kenntnisse in Basic oder dergleichen zu besitzen, weil sich ansonsten keine Programme mehr starten ließen.

Kein Kind muss wissen, wie ein PC innen aufgebaut ist, weil es ansonsten sehr schwierig wird, einzelne Prozesse ans Laufen zu bringen.

Kein Kind ist dazu gezwungen, sich über Dinge wie „zu wenig Speicher“ Gedanken zu machen, weil die Festplatten sich in Terabyte und der Arbeitsspeicher sich in Gigabyte bemisst. Und wenn einem das, was in der heimischen Kiste drinsteckt, nicht reicht, dann investiert man sein Taschengeld und rüstet auf.



TRON Regisseur Steven Lisberger mit Hauptdarsteller Jeff Bridges. (Bild: Walt Disney Company)

Das MCP ist vielleicht nicht in der Form Realität geworden, dass ein Computerprogramm echte Intelligenz entwickelt hat oder entwickeln kann. Wir sind immer noch die User. Aber wie meine Tochter zu Recht bemerkte, bedeutet das Wort User doch nur, dass wir Benutzer sind.

Tatsächlich haben wir alle inzwischen unsere kleinen MCPs auf unseren Rechnern. Unsere Betriebssysteme, egal, wie auch immer sie heißen mögen, steuern zahllose Prozesse im System, überwachen Hintergrunddienste und starten, deaktivieren oder löschen diese nach Belieben. Ist es da so schwer, sich vorzustellen, dass dies alles kleine Männchen sind, die im Inneren des PCs leben und dort ihr Tagewerk verrichten? Haben nicht Programme wie die Little Computer People bis hin zu den Sims genau dies als ihre Grundprämisse?

Und so ist TRON trotz aller Märchenhaftigkeit sowohl ein Stück Geschichte seiner Zeit, als auch ein Bestandteil unserer Wirklichkeit. Und, wie ich seit gestern bezeugen kann, auch ein immer noch hervorragend geeignetes Mittel, um den Kindern, die „all das“ nicht mitgemacht haben, was in erfahrenen Usern nostalgische Gefühle hervorruft, zu zeigen, wie es war, als Computer noch zu einem großen Teil Science-Fiction waren.

Ende der Kommunikation!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 6. Juni 2016 um 20:40 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). 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>