

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Technologie – Was damals nicht möglich war

Jens Sommerfeld am Samstag, dem 29. Juli 2017

Was damals nicht möglich war, ist heute leicht unreal. Wir schreiben das Jahr 1982. Ich sitze gerade vor einem Sinclair ZX81 mit 16k-RAM-Modul und angeschlossenem Kassettenrekorder. Der ZX81 lädt gerade ein Spiel von Kasette. Ich warte. Danach spiele ich. Ich habe Spaß.

Wir schreiben das Jahr 2017. Ich sitze gerade vor einem Sinclair ZX81 mit 56k-RAM, USB-Anschluss, Ethernet-Karte und Soundmodul. Ich bin mit einem Finnen im IRC-Chat. Mein Soundmodul hat gerade gepingt – er hat gerade wieder geschrieben. Ich antworte ihm. Wir haben Spaß.

Ist es nicht erstaunlich, wie unterschiedlich diese zwei Zeiten sind?! Gut, im Jahr 1642 gab es noch keine Flugzeuge, Autos, Handys, keine öffentlichen Toiletten und auch keine Hundepension. Aber darum geht es hier gar nicht – so weit wollen wir nicht schauen.



Ein typisches ZX81-Setup 1982. (Bild: Mike Cattell)



Ein moderner ZX-NU (ZX81-Clone) mit USB, Netzwerk und Sound im Chat. (Bild: Jens Sommerfeld)

Als ich 1983 den Film [WarGames](#) im Kino sah, wollte ich Hacker werden. Nun gut, den Gedanken verfolge ich noch immer und bin dem Ziel auch ein paar Schritte näher gekommen. Aber ein „richtiger“ Hacker bin ich nicht geworden. Macht aber nichts. Ich habe Spaß.

Um Spaß ging es damals. Und heute auch. Egal, welchem Hobby wir frönen, es soll Spaß machen. Ich finde es immer wieder verwunderlich, wie ernst manche ein Hobby nehmen. Und dann dabei den Spaß verlieren. Aber das nur am Rande.

Homecomputer sind ein wunderbares Hobby. Ein Homecomputer ist zuerst mal ein Gegenstand, den wir besitzen. Erst durch das Anschalten wird er allerdings zu einem Computer, denn sonst ist es nur ein Gerät ohne Funktion. Hardware bedingt Software. Das ist auch beim Terminator so.

Und nach dem Anschalten? Ist es dann noch der Computer, mit dem wir damals gearbeitet haben?? Die Antwort lautet: NEIN. Denn wir leben in einer anderen Zeit (wem der Unterschied zwischen Vergangenheit und Gegenwart nicht klar ist: Vergangenheit war schon)... Das Spiel „Flappy Bird“ gab es damals für den ZX81 noch nicht.



Das Filmplakat zum Film WarGames / Kriegsspiele. (Bild: MGM/UA)

Die technologischen Entwicklungen der Jahre sind immens. Kodak hat die Digitalkamera erfunden (und den Anschluss verpasst), heute ist die herkömmliche Fotografie nur noch eine Nische. Der Nachteil ist, dass viele Menschen 1000 Fotos am Tag knipsen aber davon nicht ein einziges Foto entwickeln. Ich vermisse das Fotoalbum. Bei den Computern ist es nicht anders. Die Diskette ist verschwunden, vieles passiert online (ein Wort, das es 1983 noch nicht richtig in das Bewusstsein der Gesellschaft geschafft hatte). Alles geht gefühlt schneller und ist so vielfältig.

Damals versuchte man (ich) über Monate (!) herauszufinden, welche Gitarre Steve Lukather (von der Band Toto) auf der Schallplatte benutzt hat. Die Infos bekam ich durch Fotos in der BRAVO, dem Plattencover oder Musikzeitschriften. Heute komme ich an diese Infos über eine Suchmaschine innerhalb von Minuten und habe noch viele Informationen und Videos dazu. Sehr praktisch, aber recht unspannend. Das Gefühl, einem Ereignis oder einer Sache entgegenzufiebern ist aus meinem Leben fast verschwunden. Vieles ist heute gleich verfügbar. So gibt es im Internet viele Sites, auf denen man Programme von diversen Homecomputern herunterladen kann. Und ich kann das Spiel sofort auf einem Emulator starten.

Die Freundschaften, die durch das Hobby entstanden sind, sind die Essenz.

Jens Sommerfeld

1999 entdeckte ich meinen Sinclair ZX81 auf dem Dachboden wieder. Und fing an, nach Kontakten zu Nerds zu suchen, die sich noch damit beschäftigen. Ich fand das ZX-TEAM (zx81.de) und war überrascht. Es gab einige Entwicklungen, die 1982 gar nicht möglich waren. Festplatten-Interface, Flachbildschirmanschluss, neue Games, eigene Betriebssysteme, komplette Neuentwicklungen, RAM-Erweiterungen, C-Portierung und

vieles mehr. Dadurch entstanden wiederum viele neue Möglichkeiten. Alles skaliert sich nach oben. Und wenn ich dann noch 18 Jahre weiter blicke, so sehe ich USB- und SD-Karten-Speichermöglichkeit, echtes Internet und CNC-Fräsen und und und... die Auswahl ist endlos.

Doch warum tun wir das? Nur, weil es geht?

Ich glaube, es steckt mehr dahinter. Der Wunsch des Menschen, seine Neugier zu befriedigen und Dinge zu erschaffen kommt hier voll zum Zug. Die Technik zu beherrschen ist eine Sache. Etwas Neues zu erschaffen die Andere. Doch der Nutzen ist nicht immer ganz klar.

Mein erstes Projekt war damals, ein Interface mit acht LEDs zu bauen und einen „Nightrider-Effekt“ zu programmieren. Ich freute mich wie ein Schneekönig, obwohl das Projekt an sich recht sinnlos ist (außer, das ich dadurch gelernt habe, wie so etwas zu realisieren ist). Aber der Nebeneffekt war mir zuerst gar nicht bewusst: die Kommunikation.

Die jährlichen TEAM-Treffen sind ein Highlight, die wöchentlichen Chats und das Forum eine tägliche Beschäftigung mit dem Thema. Aber die Freundschaften, die daraus entstanden sind, sind die Essenz. Das ist der wahre Grund, warum wir ein Hobby haben. Menschen zu treffen, mit denen man etwas teilt und gemeinsam etwas erschafft, sei es Hardware oder Software.

Das sind alles Dinge, die ich 1982 nie für möglich gehalten hätte (an die ich auch nie gedacht habe). Und auch nicht, das ich das Wort „Spaß“ in diesem Artikel so oft benutzt habe.

Aber genau darum sollte es uns gehen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 29. Juli 2017 um 10:00 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.videospielgeschichten.de>

