



Claus D. Volko

**Meine Jugend
1983 - 2001**

Vorwort

Ich wurde 1983 geboren und bin zum Zeitpunkt, an dem ich diese Zeilen schreibe, 41 Jahre alt. Wer bin ich? Wenn man ChatGPT nach mir fragt, so wird es antworten, dass ich ein „Universalgelehrter“ mit Hochschulabschlüssen in Medizin, Medizinischer Informatik und Computational Intelligence sei, der auch viel Ahnung von theoretischen Wissenschaften und Philosophie habe. Zudem weise ich einen „außergewöhnlichen“ Intelligenzquotienten auf und habe einen gewissen Bekanntheitsgrad durch eine Idee erlangt, wie man das Problem der Antibiotikaresistenzen lösen könnte. Somit bin ich nicht wirklich ein Prominenter, aber auch nicht zur Gänze ein „Nobody“.

Das bin ich nun, als Erwachsener. Aber in diesem Text möchte ich aus meiner Kindheit und Jugend erzählen. In diesen Jahren wurde der Grundstein für alles gelegt, was ich als Erwachsener erreicht habe. Zudem liest sich dieser Teil meiner Biografie auch wesentlich interessanter als etwaige Ausführungen über meine Erwachsenenzeit, denn ich musste noch nicht so viel Zeit für meine Verpflichtungen aufwenden und konnte mich mehr Dingen widmen, die mich persönlich interessiert haben.

Zudem stehe ich ja auch erst mitten im Leben und bin noch mehr als zwei Jahrzehnte von meiner Pensionierung entfernt. Deswegen wäre es noch keine gute Idee, in der Öffentlichkeit über mein Dasein als Erwachsener allzu viel zu verraten. Vielleicht werde ich noch später eine Autobiografie verfassen, die diese Jahre einschließt.

Die Umgebung, in der ich aufwuchs

Ich wurde am 8. Oktober 1983 kurz nach 19 Uhr im damaligen Wiener Wilhelminenspital (heute „Klinik Ottakring“) geboren. Meine Eltern wohnten damals im 14. Bezirk, meine Mutter arbeitete als Lehrerin in der Volksschule und mein Vater als Ingenieur für Elektrotechnik. Wir hatten eine Genossenschaftswohnung in der Hütteldorfer Straße 311. Das war ein großes Gebäude, gelb-schwarz gestrichen. Unsere Wohnung befand sich im dritten Stock. Wenn man das Gebäude betrat, kam man zuerst in einen Vorraum mit Fahrradständern. Geradeaus ging es zu einem orange gestrichenen Aufzug. Rechts daneben befand sich die Treppe zum Keller, in dem es eine Sauna gab - aber aufgrund meines jungen Alters kam ich nie überhaupt nur in die Nähe dieser Sauna. Links und rechts gab es einen Gang, wobei man ganz links in den Müllraum kam, mit einer Mülltonne, die mir damals riesig erschien. Schräg gegenüber dem Müllraum befand sich der Ausgang zum Innenhof. Innenhof deshalb, weil unser Haus zu einer Wohnhausanlage gehörte. Der 14. Bezirk wies ein starkes Nord-Süd-Gefälle auf. Richtung Norden ging es bergauf. So ging es im Innenhof, da südlich gelegen, von unserem Haus aus gesehen bergab. Der Hof war in mehrere Ebenen unterteilt, die durch Treppen verbunden waren. Relativ weit oben befand sich eine große Spielebene mit Rutsche, Schaukel und Sandkasten, weiter unten eine runde Fahrbahn für die Radfahrer. Ich fuhr dort gerne mit meinem Dreirad und später mit dem Fahrrad mit Stützen. Richtiges Radfahren ohne Stützen habe ich nie erlernt. Ganz unten war der Eingang zu einem anderen Wohnhaus unserer Anlage. Wenn man durch dieses Haus ging, kam man in eine schmale Gasse, die rechts als Sackgasse endete. Gegenüber war ein

weiteres Haus, das zu unserer Anlage gehörte. Dieses Haus konnte man auch von der Linzer Straße aus betreten.

Unsere Wohnung selbst war rund 80 Quadratmeter groß. Wenn man durch die Sicherheitstür eintrat, gelangte man ins Vorzimmer. Direkt gegenüber der Wohnungstür befand sich das WC, rechts daneben das Badezimmer. Nach links und nach rechts führte ein kurzer Gang. Links war das große Wohnzimmer, welches wir durch Regale in Wohn- und Esszimmer unterteilt hatten. Um ins Esszimmer zu gelangen, musste man um die Ecke gehen. Hinter dem Esszimmer befand sich die Küche. Die andere Seite des Vorzimmers führte zu zwei Zimmern, auf der einen Seite das Schlafzimmer meiner Eltern und auf der anderen mein eigenes Kinderzimmer.

Im Kinderzimmer pflegte ich im Vorschulalter besonders gerne, mit Playmobil zu spielen. Ich hatte zwei recht große grüne Platten, die ich auf den Boden legte und auf denen ich meine Playmobilfiguren aufstellte. Die Figuren stellten verschiedene Berufe dar, und man konnte durch geschicktes Platzieren der Figuren Geschichten erzählen oder soziale Zusammenhänge darstellen. Ich nannte das "Welten bauen". Auch mit Schlümpfen spielte ich gerne. Später kamen dann die Figuren aus der Fernsehserie "Masters of the Universe" und schließlich die Transformers hinzu.

Als Kind sah ich auch recht viel fern, wobei sich meine Programmauswahl auf Zeichentrickfilme beschränkte. Ich sah immer mit großen Kopfhörern fern, und das war auch gut so, denn wie erst meine Volksschullehrerin feststellte, war ich als Kind ein wenig schwerhörig - das kam möglicherweise davon, dass ich mich beharrlich weigerte, mir die Nase zu putzen.

Nach einer Operation blieb mein Gehör aber bis heute einwandfrei.

Wenn man das Wohnhaus verließ und auf die Hütteldorfer Straße hinaustrat, konnte man schräg gegenüber ein Café und einen Frisiersalon erblicken. Dort war ich aber nie. Wenige Schritte nach links befand sich die Hochsatzengasse, die ein sehr starkes Gefälle aufwies. Nach Norden ging ich hier nur selten, aber häufig nach Süden. An der Kreuzung mit der Linzer Straße befanden sich nämlich das Baumgartner Casino, die Parteizentrale der SPÖ im 14. Bezirk und eine Filiale des Konsum-Supermarktes. Gegenüber dem Casino war die Ordination meiner Zahnärztin, bei der ich viele Jahre in Behandlung war, und in der südöstlichen Ecke lag ein Gebäude, das zunächst eine Hauptschule beherbergte. Später zog dort die Volksschule ein, in der damals (als ich selbst ebenfalls zur Volksschule ging) meine Mutter arbeitete. Wenn man die Hochsatzengasse weiter in Richtung Süden hinabging, kam man nach einem Tunnel zum Wienfluss, und von dort war es nicht mehr weit zur U-Bahn-Station Ober-St.-Veit. Ging man die Hütteldorfer Straße über die Hochsatzengasse hinaus weiter nach Westen, was ich manchmal, aber nicht so oft tat, so kam man nach einiger Zeit zum Baumgartner Spitz, der Grenze zwischen den Stadtteilen Baumgarten und Hütteldorf. Weiter westlich befand sich das Gerhard-Hanappi-Stadion, das Heimstadion des bekannten Fußballvereins Rapid. Nach dem Stadion kam man dann zu der Volksschule, in der meine Mutter in den ersten Jahren meines Lebens arbeitete.

Häufiger ging ich aber die Hütteldorfer Straße nach Osten. Die nächste Kreuzung war die mit der Waidhausenstraße. An der Ecke befand sich eine Filiale der Bank Austria. Bog man die

Waidhausenstraße nach rechts ein, kam man bald zur Felbigergasse, wo sich meine Volksschule befand. Ging man noch etwas weiter, erreichte man die Linzer Straße, in ebenfalls eine Volksschule beheimatet war. In dieser Schule arbeitete meine Mutter in den ersten Jahren nach meiner Einschulung. Wenn man die Waidhausenstraße nach Norden ging, kam man zunächst an einem Gasthaus vorbei, in dem ich sehr gerne zu speisen pflegte. Meine Lieblingsspeise dort war "Bauernschmaus", mit kunstvoll geformten Würsteln, Knödeln und Kraut. Noch lieber ging ich in meinen frühen Jahren aber chinesisch essen. Wir fuhren dazu extra nach Hadersdorf.

In der Waidhausenstraße befand sich jedenfalls auch der Baumgartner Friedhof, in dem meine Großeltern begraben waren. Ging man die Waidhausenstraße weiter hinauf, gelangte man dann zum Krankenhaus auf der Baumgartner Höhe. Dort in der Nähe hatten meine Großeltern gewohnt, als sie noch am Leben waren - beide starben noch, als ich Kind war.

Manchmal ging ich die Hütteldorfer Straße noch weiter nach Osten. Da gab es ein Chinarestaurant, das zwar nicht mein Lieblingsrestaurant war, aber eine besonders scharfe und daher leckere Suppe im Angebot hatte. Auf der anderen Straßenseite befand sich das Spielzeuggeschäft "Spieldose", in dem ich einige meiner ersten Videospiele kaufte. Bei der nächsten Kreuzung lag das Schreibwarengeschäft Grabner. Gegenüber war ein Pensionistenheim. Ging man dann noch weiter, kam man zum Kleidergeschäft Egger, und wenn man dann rechts in die Ameisgasse einbog, kam man bald zur Zeitschriftenhandlung Pollischansky, die für meine Entwicklung als Jugendlicher von Bedeutung war. Weiter südlich lag die

Märzstraße mit der Volksschule, in der meine Mutter ab meiner Gymnasialzeit arbeitete. Ging man noch weiter nach Süden und bog man dann nach Westen in die Cumberlandstraße ein, kam man nach einiger Zeit in die Astgasse, wo sich mein Gymnasium befand.

Damit wäre der Radius abgesteckt, in dem ich mich in meinen ersten elf Lebensjahren vorwiegend bewegte.

Meine Kindheit

Meinen Eltern war es wichtig, dass ich früh das Lesen erlernte. Ich erinnere mich noch daran, wie mein Vater Zetteln mit Silben wie "ba, be, bu" an die Spiegelkästen im Schlafzimmer heftete und sie mich vorlesen ließ. Da musste ich ungefähr vier Jahre alt gewesen sein. Ich kann mich auch noch gut an eine Episode erinnern, in der mich mein Vater bat, ihm aus meinem Kinderbuch vorzulesen, und ich meinte: "Aber nur eine Minute!" Ich kannte also vor der Schule bereits auch einige Zeitbegriffe.

Noch bevor ich eingeschult wurde, pflegte meine Mutter mir immer wieder zu sagen, wie gescheit ich doch sei. Als sie mir einmal von Einstein erzählte, der „so gescheit gewesen“ sei, „dass man ihm den Nobelpreis verliehen“ habe, war ich sofort der Überzeugung, dass ich selbst eines Tages ebenfalls den Nobelpreis bekommen würde. Man könnte meinen, mir hätte es nicht an Selbstbewusstsein gemangelt. Tatsächlich war ich jedoch sehr schüchtern, wenn es darum ging, jemanden um einen Gefallen zu bitten, denn ich fand so etwas meistens nicht verdient.

Soziale Kontakte zu Gleichaltrigen hatte ich vor der Einschulung fast nur im Kindergarten, den ich aber nur eine kurze Zeit lang besuchte. Als eine Kindergartentante mich zwang, etwas zu essen, was mir nicht schmeckte, nahm mich meine Mutter aus dem Kindergarten heraus. Etwa ein halbes Jahr danach ging ich noch einmal eine Weile in den Kindergarten. Ich habe an diese Zeit aber kaum Erinnerungen. Ich weiß nur, dass mein damaliger bester Freund Erik hieß. Außerdem kann ich mich daran erinnern, dass ich einmal auf

dem Klo war, als ein anderer Schüler eintrat und ebenfalls das Klo benutzen wollte. Ich überzeugte ihn, dass es eine gute Idee sei, das Klo gleichzeitig zu benutzen. Gesagt, getan.

Als im Oktober geborenes Kind wäre ich normalerweise kurz vor meinem siebten Geburtstag eingeschult worden. Nun hatte meine Mutter aber einen Cousin, und dessen Frau machte sich dafür stark, dass ich ein Jahr früher eingeschult werden sollte. Da auch mein Vater dafür war, gab meine Mutter schließlich nach und meldete mich für die Schule an. Hierbei spielte „Vitamin B“ eine Rolle – da meine Mutter selbst Lehrerin war, meinte der Schulinspektor, für mich sei „selbstverständlich“ noch ein Platz frei, obwohl die Einschreibefrist bereits vorbei gewesen war.

Unsere Lehrerin, Frau Wimmer, verwirrte mich aber in der ersten Zeit, indem sie immer sagte, "ihr dürft das und das machen" und nicht, dass wir es machen müssen. Deswegen erledigte ich anfangs keine Hausaufgaben. Die Lehrerin sprach daraufhin mit meiner Mutter und meinte, ich sei noch sehr jung, ob man mich nicht ein Jahr zurückstellen sollte. Als sich das Missverständnis aufklärte, machte ich meine Hausübungen von da an immer sehr sorgfältig und war bis zu meiner Matura immer einer der besten Schüler meiner Klasse. So kam es, dass die Lehrerin bald sogar vorschlug, mich eine Klasse überspringen zu lassen, was meine Mutter jedoch ablehnte. Auch bot sie an, dass ich mich still beschäftigen könne, während die anderen Kinder herumstotterten. Das wollte ich aber nicht, denn ich war gerne Teil der Klassengemeinschaft und auch am Lernfortschritt der anderen Kinder interessiert.

In der Volksschule hatte ich viele Freunde. Die Buben interessierten sich hauptsächlich für Videospiele, und da ich regelmäßig mit meinen Eltern neue Spiele kaufen ging, war mein Kinderzimmer der Ort, wo wir einander jeden Freitag trafen, um gemeinsam die neuesten Spiele auszuprobieren. Ab und zu gingen wir auch in den Hof. Eine Zeit lang kamen sogar zweimal wöchentlich Freunde zu mir nach Hause, freitags und mittwochs. Zu unserer Clique zählte auch ein Mädchen, das ich für sehr intelligent hielt. Es war das einzige Mädchen, das sich für Videospiele interessierte, und ging überhaupt lieber mit Buben um als mit anderen Mädchen – es handelte sich um eine intersexuelle Person. Später, im Teenageralter, zog es sogar ernsthaft eine Geschlechtsumwandlung in Erwägung, weil es sich in seinem Körper nicht mehr wohlfühlte. Das muss ein sehr unangenehmes Erlebnis gewesen sein.

Hatten wir vor meiner Einschulung öfters Urlaub in den Bergen, am Bauernhof oder im Ausland am Strand gemacht, verbrachten wir seit der Öffnung des Ostblocks die Ferien hauptsächlich in der Slowakei, wo Verwandte meines Vaters lebten. Im Dorf Kovačova wohnten wir bei der Familie seiner Cousine, in einem recht großen Haus mit noch größerem Garten. Die Familie hatte zwei Kinder, Mirko und Lucka, Mirko zwei Jahre älter als ich, Lucka einige Jahre jünger. Wir spielten gemeinsam Verstecken, Fangen, Räuber und Gendarm und andere Spiele. Zum Grundstück zählte auch ein Hühnerstall, und wenn man diesen durchquerte, gelangte man in einen großen Gemüsegarten, welcher der Familie nur zum Teil gehörte. Der Gemüsegarten wies ein leichtes Gefälle auf. Am anderen Ende war der Innenhof eines Anwesens, der wiederum zur Straße führte. Freilich war es uns Kindern aber verboten, uns dort aufzuhalten.

Kovačova war ein relativ verschlafenes Nest; als einzige Attraktion hatte das Dorf ein Schwimmbad zu bieten, in dem ich meine ersten Schwimmversuche machte. Die nächste größere Stadt war Žvolen (Altsohl), wo wir öfters spazieren und einkaufen gingen. Die meiste Zeit verbrachte ich aber wie zu Hause: nämlich indem ich Videospiele spielte und eigene Spiele entwarf. Mein Vater hatte eigens Hefte angefertigt, die ich für meine Skizzen verwenden konnte. Außer Videospielen zeichnete ich auch, vor allem in früheren Jahren, Comics, freilich ohne allzu großes künstlerisches Talent an den Tag zu legen.

Als ich acht Jahre alt war, regte sich bei mir der Wunsch, meine Spielideen umzusetzen. Das führte dazu, dass ich mir mit Hilfe von Computerzeitschriften ganz alleine das Programmieren in Basic beibrachte. Damit war der Grundstein für meine spätere Laufbahn als Informatiker gelegt.

Mein Vater hatte bei meiner Erziehung großen Wert auf eine gute Rechtschreibung gelegt. Indem er meine Fehler konsequent ausbesserte, lernte ich rasch, wie man richtig schrieb. Er förderte mich auch auf dem Gebiet der Mathematik. Ich erinnere mich noch, dass ich bereits als Achtjähriger Aufgaben aus der Differentialrechnung löste. Bis auf die Geometrie beherrschte ich tatsächlich schon vor dem Ende meiner Volksschulzeit den Großteil des Mathematikstoffs, den man am Gymnasium bis zur Matura vermittelt bekommt.

Ich las auch sehr viele Computerzeitschriften, insbesondere Spielmagazine. Noch gut kann ich mich daran erinnern, wie

wir jeden Tag in den Konsum gingen, um dort einzukaufen, und ich sämtliche neu erschienenen Videospielezeitschriften nach Hause mitnahm. Ich las tatsächlich alle diese Zeitschriften, die ich kaufte, wenngleich vielleicht nicht jeden einzelnen Artikel. Sehr gerne schrieb ich jedenfalls für meine damalige Schülerzeitung eigene Beiträge, und als ich zehn Jahre alt war, veröffentlichte eine richtige Videospielezeitschrift, das „SEGA Magazin“, eine Rezension von mir.

LESERTEST

Endlich ist es da: Story of Thor, das heißersehnte Action-Adventure von Ancient, den Straß- und Rage-Programmierern! Sega steckt hohe Erwartungen in dieses

KANN STORY OF THOR

Spiel. Es soll das beste Action-

DIE HOHEN ERWAR-

Adventure für den Mega Drive wer-

TUNGEN ERFÜLLEN?

den, und die Animationen sollen sogar Earthworm Jim übertraffen. Also, was die Animation anbelangt, hat Sega recht. Die Bewegungen der Hauptfigur sind sehr spieltisch und flüssig. Auch die Gegner und besonders die riesenhaften Bosse können gefallen. Dafür ist das Scrolling aber sehr ruckelig und

Story of Thor



Jeder der Geister hat eigene Special Moves.

langsam. Die Musik von Yuzo Koshiro ist sehr gewöhnungsbedürftig. Was heißt hier Musik? Die leisen, pfeifenden Töne, die der Lautsprecher hervorbringt, kann man mit etwas gutem Willen als Soundeffekte bezeichnen, aber nicht als Musik. Und was das Spielprinzip betrifft, hat sich Sega gewaltig geschritten. Story of Thor ähnelt viel mehr einem scrollenden Prügelspiel als einem Action-Adventure. Da hilft auch die große Bewegungsfreiheit nicht, die im Vergleich zu anderen Spielen doch recht eingeschränkt ist, weil das Ziel immer vorgegeben ist. Die einzigen Adventure-Elemente sind die Dungeons, die Charakterwerte, die nach erfolgreichen Kämpfen immer steigen, die vier Magie-Geister, die man erst finden muß, und die besonderen Gegenstände. Sonst ist das Spiel durch und durch Prügelspiel. Es gibt eine Menge von Schlagvarianten und Special Moves, die alle natürlich gut animiert sind. Die Gegner sind eigentlich immer dieselben, nur werden sie im Laufe des Spiels stärker. Die Endgegner sind riesengroß

READER'S BOX

Check Up



Story of Thor
Hersteller: Sega
Bühnen: Februar

Preisgeprüft
Tel. 040-3270941
Preis: DM 129,95

Spiele: 5
Länge: 5
Spielzeit: 5
Bewertung: 5

Grafik 82%

Sehr gute Animation der Hauptfigur.

Sound 48%

Das ist kein lautes Wollen keine Musik.

Gesamt 82%

Für Prügelspiele, die gerne inhaltlich sehr anspruchsvoll sind.

Word Up

Als Prügelspiel für zwischendurch ist Story of Thor sehr gut geeignet, zudem es Rollenspiel-einlagen bietet. Ich persönlich stehe mehr auf Landstalker und Shining Force.



Claus Dietrich
Volke

Hot-Spot

Prügelspiel mit Rätsleinlagen.

So wird man zum Spieltester!

Wer will nicht auch ein Testler sein? Dann schick doch ein Spiel mit unserer Liste und schreibe dazu einen informativen Artikel, der berichtet, warum es in diesem Spiel geht, wie Grafik und Sound sind, welche Besonderheiten gemerkt werden und die im Spiel enthaltenen Artikel. Hier eine kurze Checkliste, anhand der ihr überprüfen könnt, ob eine

Material vollständig ist:
• Übersicht
• Einführung
• Artikel
• Check Up Karten-Test
• Word Up Karten
• Kassette
• Hot Spot Kommentar
• Kinderkartei
• Foto
• Entwurf der Kartei auf Papier oder auf Amigo-PC oder Mac Diskette, wobei das ASCII oder RTF

File nicht länger als 2.700 Zeichen sein darf.

Folgende Spiele dürfen getestet werden:

MEGA DRIVE
Earthworm Jim
FIFA Soccer '95
Landskaper
Micro Machines 2
NBA Live
NBA Jam T.E.
Pikmin

Schick
Sonic 3
Sonic & Knuckles
Thunder Pack

GAME GEAR
Die Schöpfung
Terra 2
Terra 3
Mickey Mouse 2
Papa Sanguine Tennis
Ritter
Sonic's Triple Trouble
Sonic Dash Racing

MASTER SYSTEM
Cool Spot
Duff Duck
Der König der Löwen
Frost
Johanna Park
Sonic Spinball

Schick einen Text an:
MDK Magazine
Kassettent-Reporter c Box
Postfach 22-54
90451 Nürnberg

MDK MAGAZIN 109

Die Rezension, die ich im Alter von zehn Jahren verfasst habe

In der dritten Klasse Volksschule verbrachte unsere Klasse eine Woche in Scheibbs. Das nannte sich offiziell „Projektwoche“, aber die alte Bezeichnung „Schullandwoche“ wäre wohl passender gewesen. Schon vor dieser Schullandwoche besuchte ich mit meinen Eltern Scheibbs, weil meine Mutter Sorge trug, da sie gehört hatte, dort gäbe es Schlangen - und nichts verabscheute sie mehr als diese Tiere. Doch während der ganzen Zeit begegnete ich keiner einzigen Schlange.

Woran ich mich noch erinnern kann: Ich irritierte meine Lehrerin, weil ich nicht bereit war, die Wurstsemmeln zu essen, die uns Kindern als Tagesproviant zugeteilt worden waren, und sogar überlegte, sie an die Enten zu verfüttern. Schlussendlich ließ sich die Lehrerin überzeugen, mir keine Wurstsemmel mitzugeben.

Im Hof unserer Unterkunft gab es eine Schaukel, und als ein Mitschüler wollte, dass ich die Schaukel ihm überließe, verwendete er ein Wort, das ich damals nicht verstand - ich glaubte, er spräche vom "Flicken", aber natürlich war etwas ganz anderes gemeint. Dazu passt jedenfalls, dass mich einige Mädchen aufforderten, ich möge mir meine Hose ausziehen, weil sie neugierig waren, was sich darunter verberge.

Die Zeit am Gymnasium

Als dann die vierte Klasse vorüber war, war es an der Zeit, sich nach einer weiterführenden Schule umzusehen. Da ich sehr gute Noten hatte, war ich natürlich fürs Gymnasium vorgesehen. Mit meinen Eltern besuchte ich den Tag der offenen Tür an zwei Schulen, der Astgasse und der Fichtnergasse. Für mich stand aber schon vorher fest, dass ich die Astgasse besuchen wollte; tatsächlich machte sie auch den sympathischeren Eindruck. In der Fichtnergasse wohnte ich einer Mathematikstunde bei, und die Lehrerin war wirklich arrogant und schalt die Schülerin an der Tafel, weil sie so rechnete, wie sie es in der Volksschule gelernt hatte, anstatt den effizienteren Rechenalgorithmus mit Abkürzungen anzuwenden, den sie ihr beigebracht hatte. Das fand ich nicht schön, denn meiner Meinung nach kommt es nur darauf an, was herauskommt. Außerdem empfand ich die Vorgehensweise der Schülerin als logisch konsistenter.

So wurde ich schließlich Schüler des „Goethe-Gymnasiums“. Es war schon eine große Umstellung, dass man nun mehrere Fächer und in jedem Fach einen anderen Lehrer hatte, aber ich gewöhnte mich daran. Unsere Deutschlehrerin war gleichzeitig Klassenvorstand, und sie übernahm von unserer Volksschullehrerin die Rolle der „Ersatzmutter“. In den meisten Fächern hatten wir recht nette Lehrer. Besonders streng war nur unsere Englischlehrerin, aber mir machte das nichts aus; im Gegenteil, ich war ihr dankbar, weil sie uns viel beibrachte. Freilich dachte nicht jeder Schüler so, und viele Schüler verließen ihretwegen die Klasse. Den Lehrern fiel jedenfalls auf, dass ich über eine gute Auffassungsgabe verfügte. In den Worten meiner Englischlehrerin: „Er saugt alles auf wie ein

Schwamm.“ Dies führte nicht zu einer Benachteiligung meiner Person, eher im Gegenteil: Ich kam seltener als andere Schüler zu Stundenwiederholungen und unangekündigten Zwischenprüfungen an die Reihe, weil die Lehrer annahmen, dass ich den Stoff ohnehin beherrschte.

In allen Fächern bis auf Turnen und Werken war ich gut, aber für diese beiden Problemgegenstände ließen sich Lösungen finden. Mit dem Turnlehrer wurde vereinbart, dass kein Schüler im Turnen eine schlechtere Note als einen Zweier bekommen würde. Auch im Werken ließ sich der Lehrer überreden, mir letztendlich doch die bessere von zwei Noten zu geben. So war ich all die Jahre stets Vorzugsschüler.

Mit meinen Mitschülern am Gymnasium kam ich anfangs weniger gut zurecht als mit denen in der Volksschule. Ich glaube, das lag am unterschiedlichen Milieu. War die Volksschulklasse noch bunt gemischt, so war die Zusammensetzung der Klasse am Gymnasium ziemlich elitär: Die Schüler waren jeweils die besten ihrer Volksschulklassen gewesen, und die meisten Eltern hatten recht prestigeträchtige Berufe, es gab unter ihnen Universitätsprofessoren, Unternehmer, Ärzte, Naturwissenschaftler, Manager,... Wirklich warm wurde ich mit meinen Mitschülern wohl nie, dazu waren auch die Persönlichkeiten zu unterschiedlich. Zwar gab es in der Unterstufe noch einige, die sich, wie ich, für Computerprogrammierung interessierten. Aber zwei davon gingen nach der vierten Klasse von der Schule ab und wechselten in eine Höhere Technische Lehranstalt, und die übrigen beiden schienen sich in der Oberstufe eher für andere Dinge zu interessieren, wie Fortgehen und soziale Aktivitäten. Dazu kam, dass ich in der zweiten Klasse umzog: Meine Eltern

hatten ein Reihenhaus im 23. Bezirk erworben. Nun wohnte ich relativ weit weg von meinen Mitschülern. In Folge dessen kamen immer seltener Besuche und nach einiger Zeit überhaupt keine mehr.

Anstelle von echten Freunden hatte ich dann fast nur mehr Brieffreunde und später Internet-Kontakte. Die große Wende in meinem Leben fand im August des Jahres 1995 statt, als mein Vater vom Pollischansky eine neue Zeitschrift heimbrachte, den PC-Heimwerker. Diese Zeitschrift wies ein völlig neuartiges Konzept auf, denn es gab keine fest angestellte Redaktion - alle Beiträge stammten von Lesern. Der PC-Heimwerker war somit ein Vorläufer der heutigen Internetforen, wenn auch auf Papier. Da ich ein begeisterter Schreiber war - ich hatte auch in den ersten Jahren am Gymnasium eine Schülerzeitung namens „astrein“ herausgegeben -, beteiligte ich mich an dieser Zeitschrift. Bald kam ich mit anderen Schreibern in Kontakt. Wir tauschten per Post Disketten mit selbstgeschriebenen Programmen aus. Dadurch lernte ich dann auch die Computer-“Szene“ kennen, mit ihren elektronischen Zeitschriften (Diskmags) und anderen Kunstwerken, wie den Demos und Intros - das waren von Hobbyprogrammierern entwickelte Programme, die mit Musik unterlegte Animationen abspielten. Während mich die Demos zwar wegen des großen technischen Verständnisses beeindruckten, das für ihre Entwicklung notwendig war, übten die Diskmags die eigentliche Faszination auf mich aus. Ich begann, Diskmags zu sammeln, und beschloss, die Szene zu unterstützen, indem ich mich selbst an mehreren Diskmags beteiligte.

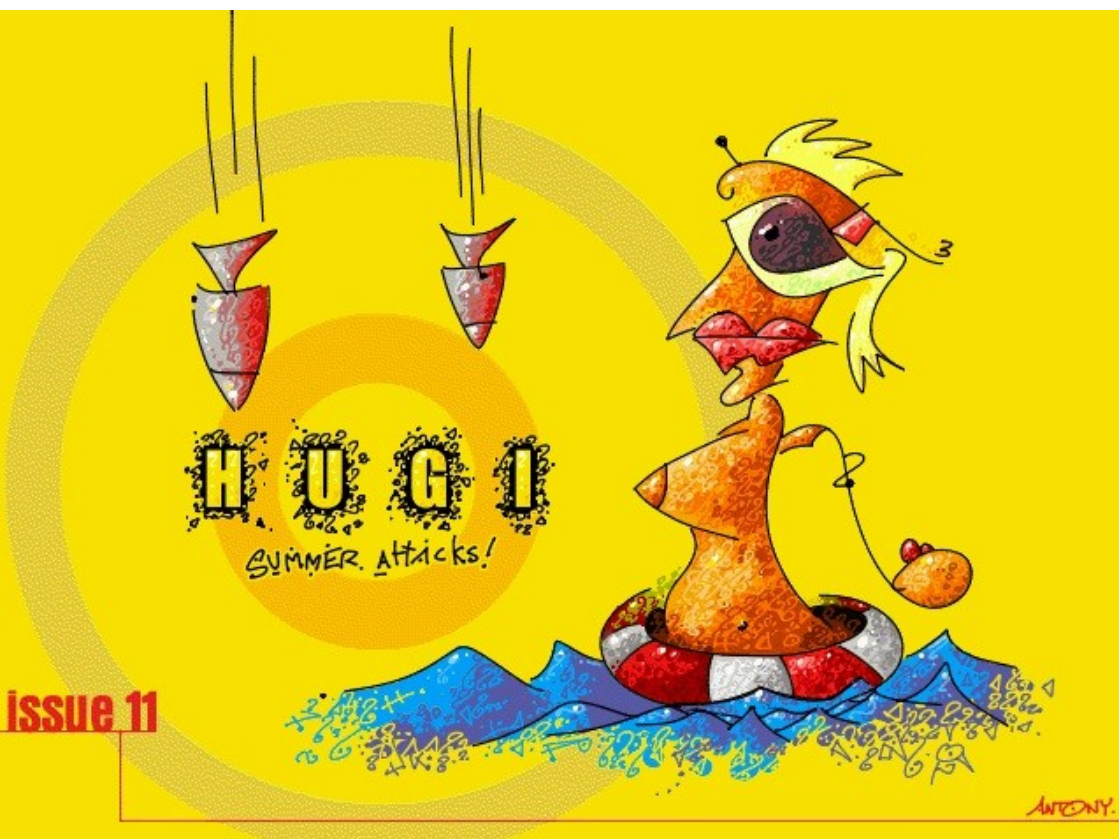
Das erste Diskmag, zu dem ich Beiträge lieferte, war MicroCode, eine deutsche Zeitschrift über Programmierung. Eigentlich hatte ich nicht vor, selbst ein eigenes Diskmag herauszugeben. Doch es kam anders. Ende 1995 erhielt ich Post von einem jungen Deutschen aus Halle an der Saale, der ein eigenes Diskmag machen wollte und auf der Suche nach jemandem war, der für ihn eine grafische Benutzeroberfläche programmieren konnte. Da meine Programmierkenntnisse schon damals dafür ausreichten, erfüllte ich ihm kurzerhand seinen Wunsch. Begeistert schrieb er mir, dass ich nun Mitherausgeber sei. So entstand das „Hugi Magazine“, an dem ich den Rest meiner Jugend sicherlich mehr als zwanzig Stunden pro Woche arbeitete.

Anfangs erschien alle drei Monate eine neue Ausgabe mit etwa 400 Kilobyte Text, das entspricht ausgedruckt etwas mehr als 130 Seiten im DIN-A4-Format. An der ersten Ausgabe hatten sich sieben Personen mit Artikeln beteiligt, darunter auch ein Mitschüler von mir. Wir verbreiteten das Diskmag vornehmlich über den Postweg, indem wir es an unsere Brieffreunde schickten; diese schickten das Diskmag wiederum an ihre Freunde, und so verbreitete sich die Zeitschrift wie in einem Schneeballsystem. Außerdem luden wir Hugi in mehrere Mailboxen (Vorläufer des Internets) per Modem hoch; auch dadurch gewannen wir einige Leser und Autoren. Jedenfalls wurde das Diskmag gut angenommen, und es mangelte nie an Beiträgen.

Nach einem Jahr entwickelte ich mit der Programmiersprache C eine neue grafische Benutzeroberfläche, die einen Super-VGA-Modus verwendete. Der Umfang der einzelnen Ausgaben wuchs auf mehr als das Doppelte der ersten paar Ausgaben.

Die größte Änderung gab es dann aber mit Beginn des dritten Jahres. Vorausschickend möchte ich sagen, dass ich ja auch mit Herausgebern anderer Diskmags in Kontakt war, wie „Coctail“, dem Herausgeber des Diskmags Cream. Und Coctail hatte zwar in seinem Magazin meist über Politik geschrieben, aber irgendwann hatte er die Idee gehabt, den Schwerpunkt auf die Computerkunst zu legen. Stolz präsentierte er auf einer Demoparty, einem Treffen der Computerkünstler der Demoszene, die vierte Ausgabe seines Diskmags, die ganz im Zeichen der Kunst stand. Umso enttäuschter war er, als sein Magazin nicht auf allzu großes Interesse stieß. Entmutigt gab er auf, Cream #4 blieb die letzte Ausgabe. Ich griff aber seine Idee auf (auch bestärkt von einigen Lesern, darunter einem deutschen Softwareentwickler, der das Pseudonym „Salami“ benutzte) und beschloss, es noch radikaler als Coctail anzugehen und zur englischen Sprache zu wechseln, um die internationale Demoszene anzusprechen.

Mit Hugi #11 und den nachfolgenden Aufgaben hatte ich viel Erfolg. Hugi wurde auf der ganzen Welt gerne gelesen. Wir erhielten viele Beiträge von Lesern, und in den Jahren 1998 bis 1999 hatten die meisten der Ausgaben, die alle drei Monate neu erschienen, mehr als 1,4 MByte Text - das entspricht ausgedruckt fast 500 Seiten im DIN-A4-Format. Die Popularität meiner Zeitschrift schlug sich auch in den Charts nieder. So wurde Hugi etwa zum besten Diskmag des Jahres 1999 gewählt (siehe Sunray, das Jahrbuch der Demoszene).



Titelbild von Hugi #11 (Juni 1998)

Die starke Fokussierung auf die redaktionelle Arbeit hat sich sicher stark auf meine persönliche Entwicklung ausgewirkt. Es stellt sich die Frage, inwiefern sie mir genützt und inwieweit sie mir geschadet hat. Tatsache ist, dass ich in all diesen Jahren außerhalb der Schule wenig soziale Kontakte von Angesicht zu Angesicht hatte. Wir fuhren auch nicht mehr auf Urlaub, ich erlebte also insgesamt recht wenig. Nur mit meiner Schulklasse verbrachte ich eine Sommersportwoche in der

Tschechischen Republik, eine Woche in Rom und zwei Wochen in Frankreich. Jedesmal, wenn ich von diesen Reisen nach Hause kam, war ich wie ausgewechselt, denn ich hatte eine bis zwei Wochen gänzlich ohne Computer verbracht und so ganz andere Seiten des Lebens kennengelernt. Aber bald stellte sich wieder der Alltagstrott ein.

Wie ich in der Schule war

Auch wenn das österreichische Schulsystem recht antiquiert sein mag, haben die Ersteller der Lehrpläne zumindest erkannt, dass es verschiedene Lerntypen gibt. Im Allgemeinen unterscheidet man einen sprachlichen und einen mathematischen Typ. Ich bin in dieser Beziehung besonders, weil ich sowohl in Sprachen als auch in Mathematik immer gut war. Wahrscheinlich gehöre ich eigentlich eher dem mathematischen Typ an, aber es fiel mir auch immer leicht, mir Rechtschreibregeln zu merken und Prinzipien der Grammatik zu erkennen. Auch beim Lernen von Vokabeln hatte ich nur geringfügige Probleme. Viele Fremdwörter merkte ich mir auf Anhieb. Es gab aber auch Wörter, die ich mir partout nicht merken wollte. Das waren meistens aber Begriffe, die ich in meinen Aufsätzen ohnehin nicht verwendete.

In der Volksschule hatte ich eine sehr schöne Schrift. Ab der zweiten Klasse schrieben wir zwar in der Schule Schreibschrift, aber mir persönlich gefiel Druckschrift immer besser. Gegen Ende der Gymnasialzeit ging ich dazu über, in meinen Schulaufsätzen wieder Druckschrift zu verwenden. Die Lehrer beschwerten sich nicht darüber.

Was mir schwerfiel, war das Auswendiglernen von Texten. Das wurde bei uns am Gymnasium aber nur in Biologie verlangt. Meine Mutter wollte, dass ich zur Prüfungsvorbereitung den Lehrstoff Wort für Wort wiederzugeben erlerne. Jedes Mal, wenn ich das versuchte, scheiterte ich. Ich konnte den Stoff in Biologie nur sinngemäß wiedergeben. Meiner Mutter reichte das nicht, weil sie den Stoff nicht verstand und deswegen nicht

in der Lage war zu überprüfen, ob das, was ich sagte, richtig war. Die Prüfungen in Biologie waren schriftlich. Wenn es mir einmal doch gelang, eine Frage fast im Wortlaut so zu beantworten, wie die Lehrerin den Stoff im Unterricht durchgenommen hatte, geriet die Lehrerin offenbar in Ekstase. Ich kann mich an Kommentare wie „Jaaaa!“ erinnern. Meistens habe ich aber in Biologie die schlechtesten Noten gehabt, die ich in der Schule je hatte.

Eine starke Schwäche von mir war außerdem der Sport. Wenn die Turnlehrer nicht so vernünftig gewesen wären, uns im schlechtesten Fall einen Zweier zu geben, wäre das für mich ein echtes Problemfach gewesen. Ich habe nie einen starken Bewegungsdrang verspürt und in meiner Freizeit keine Sportart betrieben. Für den Sechzig-Meter-Lauf brauchte ich anfangs fünfzehn Sekunden. Meine Bestzeit betrug ungefähr zwölf Sekunden. Im Weitspringen war ich eine totale Niete, schaffte nicht einmal einen halben Meter. Im Hochsprung war ich miserabel. Die einzige Sportart, die mir gefiel, war Landhockey. Da habe ich mich einmal hervorgetan und wurde daraufhin sogar von meinem Lehrer gelobt: „Nächstes Mal schießt du vielleicht schon ein Tor.“

Im Handwerksunterricht war ich eher durchschnittlich. Nicht ganz schlecht, aber auch nicht wirklich gut. Der Lehrer stellte relativ hohe Anforderungen. Unter anderem mussten wir eine Bewegungsmaschine bauen und davon Zeichnungen anfertigen. Normalerweise lernt man so etwas im Schulfach „Darstellende Geometrie“, das wir aber nicht hatten, weil unsere Klasse dem neusprachlichen Zweig angehörte. Es wurde also auch auf eine gewisse Begabung für autodidaktisches Lernen Wert gelegt.

Beim Handwerken halfen mir meine Eltern viel. Einige Werkstücke fertigte mein Vater für mich an. Das wurde vom Lehrer toleriert, aber nicht gutgeheißen. Trotzdem gab er mir recht gute Noten.

Im Schulfach Geschichte wollte mir die Lehrerin, die wir in der zweiten Klasse haben, im Semesterzeugnis einen Zweier geben. Das empfand ich als ungerecht und schickte meine Mutter zu ihr. Es stellte sich heraus, dass meine Mutter und diese Lehrerin keine gemeinsame Gesprächsbasis fanden. Auf Wunsch meines Vaters suchte meine Mutter dann den Direktor auf. Dieser erkundigte sich bei den anderen Lehrern über mich; seit damals war ich dem Direktor bekannt, und er wusste, dass ich ein sehr guter Schüler war. Schließlich gab die Lehrerin nach und überprüfte unser Wissen schriftlich, was für mich selbstverständlich kein Problem war. So kam ich im Jahreszeugnis zu meinem Einser. Der Lehrerin war das offenbar unangenehm, und sie entschied sich deswegen, meine Klasse an eine Kollegin abzugeben.

Was immer wieder von Lehrern kritisiert wurde, war mein Sozialverhalten. Meiner Meinung nach war das eigentlich etwas, was die Lehrer gar nichts anging. Schließlich sollte man in den Pausen doch machen können, was man wollte. Aber offenbar war ich von meiner Persönlichkeit her nicht so, wie sich die Lehrer einen idealen Schüler vorstellten. Ich verfügte zwar über die Fähigkeiten, aber nicht über das Mindset. Grundsätzlich war das kein großes Problem. Meine guten Noten bekam ich trotzdem. Es ärgerte mich aber, dass die Lehrer nicht toleranter waren.

Überhaupt hatte ich den Eindruck, dass sich das Schulpersonal zu viel anmaßte. So hieß es beispielsweise, dass klassische Musik, Literatur und Leichtathletik adäquate Freizeitbeschäftigungen für uns Schüler seien. Alles Andere war verpönt. Ich bin der Meinung, dass es die Lehrer nichts angeht, was ein Schüler in seiner Freizeit macht.

An sich bin ich wahrscheinlich doch eher der mathematische Typ. Im Alter von dreizehn Jahren nahm ich am „7. Wiener Mathematik- und Denksportwettbewerb“ teil, einer Art Mathematikolympiade für Schüler der gymnasialen Unterstufe, und erreichte von 149 Teilnehmern das zweitbeste Ergebnis. Das war der Grund, warum mein Mathematiklehrer im Gespräch mit einer Kollegin einige Zeit später meinte, ich sei „ein Hochbegabter“. An sich liegt mir logisches Denken, obwohl ich noch weit davon entfernt bin, ein perfekter Logiker zu sein. Mein Talent zeichnete sich bereits in der Volksschule ab, als ich immer wieder logische Inkonsistenzen erkannte, wenn sich Mitschüler miteinander unterhielten. Ich erinnere mich zum Beispiel, dass ein Mädchen einmal sagte, sie wolle keinen Knoblauch essen, weil sie gehört habe, dass man davon alt werde. Sie hat also nicht verstanden, dass das in dem Sinne gemeint ist, dass man ein langes Leben haben wird, sondern hat geglaubt, man würde vorzeitig zu einer runzeligen alten Frau werden. Solche Inkonsistenzen sind mir oft aufgefallen. Allein aus diesem Grund hielt ich mich für intelligenter als die anderen Kinder.

Immer wieder begegnete ich im Laufe der Jahre Kindern und Jugendlichen, die in der Schule nicht so gut waren, aber dennoch auf mich intelligent wirkten. Das bewies für mich, dass eine hohe Intelligenz allein nicht reicht, um ein guter

Schüler zu sein. Ich glaube, dass ich meiner Mutter vieles zu verdanken habe, weil sie immer darauf geachtet hat, dass ich meine Hausaufgaben erledige und für Prüfungen lerne. Vielleicht hätte ich nicht diese Disziplin aufgebracht, wenn ich auf mich allein gestellt gewesen wäre.

Jedenfalls war ich von der ersten Klasse Volksschule bis zur achten Klasse Gymnasium stets Vorzugsschüler. Zur Matura wurde ich mit einem Notendurchschnitt von 1,0 belohnt, nicht nur in den Prüfungsgegenständen, sondern auch in sämtlichen Fächern der achten Klasse. Selbstverständlich war die Sportnote geschenkt.

Meine kreativen Leistungen

Schon im Kleinkindesalter zeigte sich, dass ich kreativ veranlagt bin: Ich zeichnete Comics. Meine Eltern fertigten aus einzelnen Blättern Papier regelmäßig Hefte an, die ich mit meinen Zeichnungen füllen konnte. Freilich hatte ich kein großes Talent für die bildende Kunst. Mir ging es eher darum, meine Ideen zu Papier zu bringen und Geschichten zu erzählen.

Meistens war ich selbst der Held meiner Geschichten. Ein weiterer Charakter war ein fiktiver Freund von mir, genannt „Willi Dummkopf“. Typisch für ihn war, dass er glaubte, eins plus eins ergäbe drei. Außerdem gab es noch die Dinosaurier Kik und Uiu sowie den Flugsaurier Ino und dessen Großvater Grossino. Der Gegenspieler von Ino war Rakete. Die Geschichten von Ino und Rakete verliefen meistens so, dass Ino von Rakete verfolgt wurde und er seinen Bohrer verwendete, um Asteroiden aufzubohren und sich in ihnen vor Rakete zu verstecken.

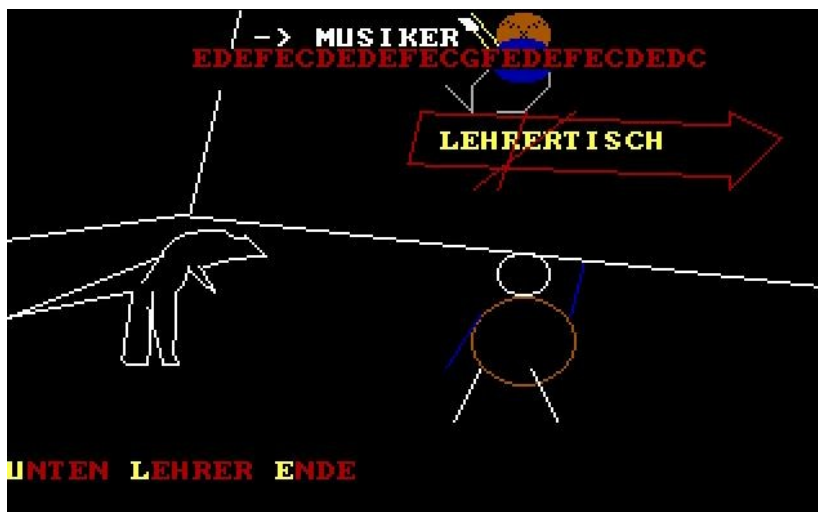
Das Charakteristische an Uiu war seine „Schultasche“, die er am Rücken trug. Sie ermöglichte es ihm zu schwimmen. Uiu war relativ kleinwüchsig, besonders im Vergleich zu Kik, und hatte lange Haare.

Eine Woche vor meiner Einschulung bekam ich dann meinen ersten Computer, einen Commodore 64. Ich spielte nicht nur, sondern las auch Computerzeitschriften und fertigte auf Papier Skizzen eigener Computerspiele an. Viele meiner Spiele waren Jump'n'Runs; ich zeichnete mit Sorgfalt die einzelnen Levels dieser Spiele. Ich dachte mir aber auch Action-Adventures im Stile von Zelda aus.

Um ein Computerspiel umzusetzen, benötigt man Fähigkeiten im Grafikdesign, der Komposition von Musik und in der Programmierung. Ich habe das alles ausprobiert. Es hat sich gezeigt, dass das Programmieren das ist, was ich mit Abstand am besten von diesen drei Dingen kann. Mit Hilfe von Computerzeitschriften und Büchern erlernte ich im Alter von acht Jahren die Programmiersprache Basic und entwickelte zahlreiche einfache Programme für meinen C64. Bald sattelte ich auf einen IBM-kompatiblen PC um und benutzte QBasic. Ich war zehn, elf Jahre jung, als ich meine ersten Computerspiele implementierte.

Das allererste Spiel war „The Bad Bat“. Es gab zwei Spielmodi: Entweder spielte man eine Fledermaus und musste den Schüssen der Jäger ausweichen. Oder man spielte einen Jäger und musste innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Fledermäuse erlegen. Das Spiel war für den Textmodus konzipiert, das heißt, die Grafiken wurden durch ASCII-Zeichen repräsentiert.

Es folgte „Tyrwago in Astrein World“, ein Abenteuerspiel im VGA-Modus 13h. In diesem Spiel wurde die Geschichte eines jungen Dinosauriers erzählt, der von einer Zeitmaschine in die Gegenwart katapultiert worden war und nun einen Weg aus dem Goethe-Gymnasium finden musste. Das Spiel war zwar sehr kurz, aber vom Prinzip her durchaus mit kommerziellen erhältlichen Abenteuerspielen der damaligen Zeit wie Monkey Island vergleichbar.



Aus dem Abenteuerspiel „Tyrwago in Astrein World“

Das nächste große Spiel war „Die Reise zum Mond“. Wieder ein Abenteuerspiel, aber diesmal im Textmodus, mit ASCII-Grafiken. Während man in Tyrwago nur die Namen der Objekte eingeben musste, die man sich ansehen oder benutzen wollte, bastelte man in diesem Spiel mit Hilfe eines Menüs vollständige Sätze, zum Beispiel „Sprich mit Nele“. Die Hintergrundgeschichte: Einige meiner Mitschüler traten eine Reise zum Mond an, mit einem Raumschiff, das „Genie“ Clausi gebaut hat. Während der Fahrt treten einige Probleme auf, die der Spieler lösen muss. Auch dieses Spiel war nicht sehr umfangreich, aber vom Spielprinzip her durchaus mit den damaligen kommerziellen Hits vergleichbar.

Ein weiteres Spiel war eine Wirtschaftssimulation, in der man den Chefredakteur der Schülerzeitschrift „astrein“ spielte. Leider ist dieses Spiel verlorengegangen.

Jedenfalls waren das die Spiele, die ich sehr bald, nachdem ich mit dem Programmieren begonnen hatte, umgesetzt habe. Weitere Spiele sollte ich erst als Erwachsener entwickeln. Denn jetzt sollte die Zeit beginnen, in der ich für verschiedene Computerzeitschriften schrieb und schließlich meine eigene elektronische Zeitschrift Hugi herausgab.

Meine Welt der Spiele

Dieses Kapitel habe ich im Jahr 2001 geschrieben und in Hugi #22 veröffentlicht. Der Originaltext lag in englischer Sprache vor. Hier eine Übersetzung.

Als ich mich vor ein paar Tagen entschloss, mich ein wenig zu entspannen und die Nachrichten im Fernsehen anzuschauen, verspürte ich plötzlich den Drang, mein Super Nintendo Entertainment System neben dem Fernseher einzuschalten und ein wenig damit zu spielen. Aber welches Spiel sollte ich wählen? Ich schaute schnell meine Module durch: Aladdin, Super Mario Kart, Super Bomberman, Secret of Mana... nein, die waren zu einfach. Als Kind hatte ich sie geliebt, aber mittlerweile kannte ich sie auswendig. Yoshi's Island, Terranigma, Super Metroid ... und dann fand ich es: Flashback. Ich hatte dieses Modul von einem ehemaligen Klassenkameraden gekauft, das muss 1996 oder 1997 gewesen sein, und ich hatte es kaum benutzt: ein paar Spiele hier und da, aber ich war weit davon entfernt, das Spiel durchgespielt zu haben. Also nahm ich die Herausforderung an. Und ich spürte wieder den alten Geist: eine neue Welt mit völlig anderen Regeln zu entdecken.

Nach einer Weile kam ich an eine Stelle, für die ich zunächst keine Lösung fand. Obwohl ich sie nach mehreren weiteren Versuchen schließlich löste, beschloss ich, die alten Videospielmagazine in meinem Keller durchzusehen. Nicht, dass ich das Spiel ohne sie nicht meistern könnte, aber vielleicht gab es darin einige nützliche Hinweise. Nachdem ich die Konsole ausgeschaltet hatte, ging ich in den dunklen Keller, durchsuchte die Haufen von grob sortierten Zeitschriften und

fand, was ich suchte.

In dieser Nacht beschloss ich, alle Zeitschriften zu lesen, die ich geholt hatte, und die Faszination für 16-Bit-Videospiele packte mich schließlich wieder.

Findest du das seltsam?

Wenn das Wort „Gamer“ in einem Diskettenmagazin verwendet wird, hat es normalerweise eine abwertende Bedeutung: Ein Gamer ist jemand, der eine Party nur besucht, um Doom, Quake oder einen anderen Ego-Shooter zu spielen, der nicht einmal einen Blick auf die Großbildleinwand wirft, wenn ein Wettbewerb beginnt, der die anderen stört, indem er ständig Technomusik über 100-mW-Lautsprecher abspielt, kurz gesagt: ein unerwünschtes Element in einer Szene. Wir zeigen Vorbehalte, kalte Distanz oder sogar Feindseligkeit gegenüber den „Game-Lamer“ und vergessen dabei, dass die meisten von uns auch gerne ab und zu ein Spiel spielen oder zumindest durch Spiele in die Welt der Computer eingeführt wurden.

Tatsächlich langweilen mich die Videospiele von heute meistens oder ekeln mich sogar an. Diese unintelligenten Handlungen, schlechten Leveldesigns, hässlichen, unrealistisch realistischen Grafiken und Musik mit menschlichen Stimmen sind nicht mein Geschmack. Die heutigen Videospiele erscheinen mir entweder zu realistisch, zu stumpf-futuristisch oder zu kindisch.

Ich habe mich nie für Ego-Shooter begeistern können, die derzeit das führende Genre zu sein scheinen. Wolfenstein 3D

war hässlich, brutal und geschmacklos. Doom und seine Fortsetzungen bereiten mir sogar Kopfschmerzen – ich kann mir keine schnellen 3D-Animationen aus der Ego-Perspektive mit diesen Vibrationen, die menschliche Schritte simulieren sollen, ansehen, ohne dass mir nach zehn Minuten übel wird.

Ich kann mich für die aktuellen „Top-Spiele“ nicht begeistern. Aber es gibt Spielarten, die ich liebe. Deshalb schreibe ich dieses Kapitel: um zu zeigen, dass es eine engstirnige Sichtweise ist, Gaming auf Quake & Co. zu reduzieren, und um Ihnen meine persönliche, subjektive Vorstellung von gutem Videogaming zu vermitteln. Denn Videogaming ist seit meiner Kindheit ein wichtiger Teil meines Lebens. Und es bedeutet viel, viel mehr als nur das Spielen von Spielen.

Der Pastry-Board-Komplex

Mein erster Computer war ein C64. Ich bekam ihn im Alter von 5 Jahren, kurz bevor ich in die Schule kam. Das war im Jahr 1989.

Der C64 war der Computer, der mich mit Spielen bekannt gemacht hat. Ich erinnere mich besonders an Spider (wenn ich mich nicht irre, war das mein erstes Computerspiel überhaupt), Great Giana Sisters, Trapper und Cock-in; ich glaube, das waren meine Favoriten. Cock-in war sehr frustrierend: Man spielte einen Hahn, und sein Küken stand kurz vor dem Schlüpfen. Da Eier eine sehr genussvolle Mahlzeit für Igel, Schnecken und alle möglichen Feinde sind, musste man darauf achten, dass das ungeborene Kind nicht zum Frühstück eines Raubtiers wurde. Das stellte für mich ein kleines Problem dar. Aber sobald das Küken das Licht der Welt

erblickte, rannte es zum Hühnerstall, läutete die Glocke, und meine Frau erschien und schlug mich mit etwas, das wie ein Teigbrett aussah. Der Computer zog einen Punkt vom Lebenszähler ab, und nach dem dritten Level war das Spiel immer vorbei. Ich war mir nicht bewusst, etwas falsch gemacht zu haben. Hätte ich das Hühnerhaus vor dem Küken betreten sollen? Vielleicht hätte das das Problem gelöst, aber das kann ich jetzt nicht mehr herausfinden.

Wie auch immer, die C64-Spiele haben mich ohnehin nicht sonderlich beeindruckt. Lange Ladezeiten von der Diskette, unhandlicher Joystick, eher simples Gameplay. Obwohl ich heute nicht mehr wirklich verstehen kann, was mich daran fasziniert hat, denke ich rückblickend, dass es der Gameboy war, der mein Interesse wirklich geweckt hat.

Eine Konsole für Uhrmacher

Wahrscheinlich habe ich meine Eltern um einen Gameboy gebeten, weil einige Leute in der Schule bereits einen hatten und ich in den Pausen gelegentlich mit ihnen gespielt hatte. Ich erinnere mich, dass sie zunächst eher skeptisch waren, weil das kleine Graustufen-Display meinen Augen schaden könnte. Ich habe dieses Bild im Kopf, das mich und meinen Vater in einem Elektronikgeschäft zeigt; er suchte nach Alternativen und schlug mir vor, einen Atari Lynx zu kaufen. Das war ein 16-Bit-Handheld mit Farbdisplay – zu dieser Zeit eine revolutionäre Hardware. Aber ich hatte in Videospielmagazinen gelesen, dass die Spiele dafür Mist waren, und nachdem ich ein paar Lynx-Spiele im Laden ausprobiert hatte, gefiel mir die Idee, diese Konsole zu kaufen, tatsächlich nicht: Die Spiele waren zu einfach. Ich wollte die

Spiele spielen, die ich aus der Schule kannte: Tetris, Super Mario Land, Kwirk. Ich bestand darauf, einen Gameboy zu bekommen, und bekam ihn auch.

Ich erinnere mich noch sehr gut daran, wie meine Eltern versuchten, mich davon abzuhalten, länger als ein paar Minuten zu spielen, weil sie sich Sorgen um meine Augen machten. Aber ich ließ mich von niemandem aufhalten: Man brauchte eine gewisse Zeit, um wirklich in die kleinen magischen Welten einzutauchen, die jedes Spiel darstellte, und sie zufriedenstellend zu erkunden. Die meisten Spiele hatten damals noch nicht einmal einen Passwortmechanismus, sodass man sie in einer Sitzung durchspielen musste, sonst musste man beim nächsten Mal wieder beim ersten Level anfangen, egal wie weit man gekommen war.

Mein Vater schenkte mir eine Lupe, wie sie normalerweise von Heiratsvermittlern verwendet wird. Sie konnte vierfach vergrößern und man konnte sie am Kopf befestigen.

Nun, es war ein nützliches Gerät, das das Spielen wirklich angenehmer machte. Es hat mich allerdings nicht davor bewahrt, kurzsichtig zu werden.

Der Wendepunkt

Ich habe es bereits erwähnt: Videospielmagazine. Ich habe meine ersten Magazine Anfang der 90er Jahre gelesen. Ich glaube, das erste Magazin, das ich bekam, war ASM (Aktueller Software Markt), ein Magazin über Computerspiele für alle möglichen Plattformen, Heimcomputer sowie Konsolen. Aus irgendeinem Grund gefiel es mir nicht. Aber dann lernte ich

Power Play kennen, das einzige Konkurrenzmagazin, an das ich mich erinnern kann. Das war der Wendepunkt, das hat meine Meinung über Videospielmagazine geändert.

Ich erinnere mich besonders daran, dass mir die Ausgabe 1/92 sehr gut gefallen hat: Sie enthielt einen Artikel über alle Arten von Videospielkonsolen, einschließlich einer Tabelle, in der ihre technischen Fähigkeiten verglichen wurden: CPU-Frequenz, RAM-Kapazität, Co-Prozessoren, Anzahl der Tasten auf dem Joypad, maximale Kapazität der Spielmodule ...

Ich habe diese Ausgabe sehr oft hervorgeholt und sorgfältig studiert, weshalb sie bald abgenutzt war. Aber ich kannte nicht nur bald die meisten technischen Daten auswendig, sondern sie inspirierte mich auch dazu, selbst fiktive Videospielkonsolen zu erfinden. Ich erinnere mich, dass ich viele DIN-A5-Hefte mit Skizzen und ausführlichen Beschreibungen gefüllt habe, wie zum Beispiel: „Clausisoft Mega Guy – CPU: 6502 mit 66 MHz, RAM: 8 MBit, Maximale Kapazität der Module: 128 MBit, Anzahl der Joypad-Tasten: 30 (siehe Skizze), Zusätzliche Ausstattung: TV-Tuner, Maus, CD-ROM, Spiele: Mega Clausi 1, Mega Clausi 2, Alien Fight, Kik und Uiu im Weltraum und 200 weitere.“

Natürlich habe ich auch selbst Skizzen der Spiele gezeichnet. Am Anfang habe ich hauptsächlich Jump'n'Run-Spiele ähnlich wie Mario erfunden und nur das Leveldesign skizziert. Aber mit zunehmender Komplexität der Spiele wurden auch die Skizzen komplexer. Bald musste ich immer mindestens eine ganze Seite mit Beschreibungen der Handlung und besonderer Gegenstände schreiben, bevor ich mit dem Leveldesign beginnen konnte. Darüber hinaus entwickelte ich bald eine

besondere Vorliebe für die Level-Bosse in Jump'n'Run-Spielen. Kein Wunder, dass ich auch begann, besonders fiese Gegner am Ende jedes Levels zu platzieren und ihre Bewegungen detailliert zu beschreiben.

Nach einer Weile verbrachte ich mehr Zeit damit, Konsolen und Spiele zu erfinden und Videospielmagazine zu lesen, als tatsächlich Spiele zu spielen. Tatsächlich wurde das Spielen der eigentlichen Spiele, auch wenn sie für mich immer noch eine Art Magie darstellten, zu einem nebensächlichen Teil meines Hobbys. In den Schulpausen spielte ich zusammen mit meinen Klassenkameraden mit unseren Gameboys und Game Gears, und freitags kamen regelmäßig ein paar meiner Freunde zu einer Spielesession vorbei, die den ganzen Nachmittag dauerte. Aber wenn ich allein war, las ich lieber oder war kreativ.

Es war auch der Drang, endlich einige meiner Ideen umzusetzen, der mich 1991, im Alter von acht Jahren, dazu brachte, das Programmieren zu lernen.

Ich möchte ein Igel sein!

Aber wenn ich vor einem Computer saß, war es meistens eine Spielkonsole, nicht mein C64 oder mein Amiga 500 (die ich, wenn ich mich recht erinnere, damals auch schon hatte). Das änderte sich nicht so schnell, zumal ich im Dezember 1991 ein Sega Mega Drive geschenkt bekam.

Ich erinnere mich genau, wie meine Mutter mich an einem kalten Tag rief: „Komm ans Telefon, es ist für dich.“ Es war mein Vater, er rief aus einer Telefonzelle an und fragte mich,

ob ich gerne ein Mega Drive hätte. Für einen Moment war ich wie gelähmt. War er es nicht, der es nicht mochte, wenn ich Zeit mit Videospielen verbrachte? Aber dann antwortete ich mit Ja.

Wahrscheinlich war er zu dem Schluss gekommen, dass es unmöglich war, mich vom Spielen abzuhalten, und dass eine Konsole, für die ein Fernsehbildschirm als Ausgabegerät verwendet werden konnte, im Vergleich zu einem Gameboy das kleinere Übel war.

Ich erinnere mich, dass ich es zunächst seltsam fand, eine Konsole an einen Fernseher anzuschließen. Schließlich war ich nur an Handhelds und Computer mit eigenen Bildschirmen gewöhnt. Aber ich hatte bereits die Gelegenheit gehabt, ein Mega Drive (in den USA auch als Genesis bekannt) in einem Elektronikgeschäft zu testen, und mir gefiel das Gefühl.

Meine ersten beiden Spiele waren Sonic the Hedgehog und Fantasia. Ich glaube, Sonic war damals das Standardspiel, das mit dem Mega Drive ausgeliefert wurde. Ich wählte Fantasia als zweites Spiel, weil ich dieses im Laden getestet hatte. Eigentlich ist es ein ziemlich schlechtes Spiel, aber für mich war es damals trotzdem faszinierend.

Wir hatten damals einen ziemlich alten, aber sehr großen Fernseher mit guten Lautsprechern. Er war perfekt mit dem Mega Drive kompatibel, und als ich Sonic zum ersten Mal spielte, war das ein wirklich einzigartiges Erlebnis. Die Musik, die Soundeffekte, die Farben, die Geschwindigkeit und das ziemlich komplexe Leveldesign – die Atmosphäre war wirklich fantastisch. Ich spürte eine Art „Magie“, die ich noch nie zuvor

erlebt hatte. Ich war sofort begeistert.

Das Sega Mega Drive blieb lange Zeit meine Lieblingskonsole. Wenn ich mich heute frage, welche meiner Konsolen ich am liebsten mag, lautet die Antwort immer noch: mein Mega Drive. Es war ein gutes Stück Technik mit einer 8-MHz-CPU, einer Auflösung von 320 x 224 Pixeln und 64 gleichzeitig darstellbaren Farben, und es gab viele verschiedene Spiele dafür. Im Vergleich zu Nintendo war die durchschnittliche Qualität der verfügbaren Spiele vielleicht etwas geringer, da Sega bei der Vergabe von Lizenzen an Entwicklerteams weniger selektiv war. Aber es gab ein paar Top-Spiele, mit denen kein Spiel für eine Nintendo-Konsole mithalten konnte. Um nur einige Beispiele zu nennen: Landstalker, Shining Force und die Module Sonic 3 und Sonic & Knuckles, die man zusammenstecken und so ein neues Spiel erstellen konnte – eine großartige Idee!

Ein Picknick mit Super Mario

Nach dem Mega Drive kaufte ich mir (oder besser gesagt, ließ ich mir von meinen Eltern kaufen) auch ein Nintendo Entertainment System, nur wegen eines Spiels: Super Mario Bros. 3. Es hatte in allen möglichen Spielemagazinen großartige Kritiken erhalten, und sogar Video Games, das damals bei der Bewertung eher streng war, hatte ihm 95 % gegeben. Sie lobten es für seine enorme Komplexität, innovative Elemente und das feine Leveldesign mit vielen versteckten Wegen. Als ich es endlich spielen konnte, wurde ich nicht enttäuscht, im Gegenteil: Während wir in ein neues Haus umzogen und meine Eltern damit beschäftigt waren, die Möbel in einen Lkw zu laden, saß ich in der Mitte des

Wohnzimmers neben einem roten Tisch, auf dem mein NES und der Bildschirm meines Amiga 500 standen, den ich als Display für das NES verwendete, und erkundete eine großartige Welt mit 98 Levels.

Ich erinnere mich, dass ich mein NES sogar mit in den Urlaub genommen habe und im Garten damit gespielt habe, wobei ich ein Verlängerungskabel benutzt habe.

Die Ironie dieser Geschichte: Nur etwa einen Monat, nachdem ich mein NES bekommen hatte, kam das Super Nintendo Entertainment System auf den Markt. Und zwei Jahre später verkaufte Nintendo Super Mario All-Stars, ein SNES-Modul, das alle vier Super Mario Bros.-Spiele enthielt, die für das NES veröffentlicht worden waren.

Wie auch immer, obwohl ich mir das NES gekauft hatte, um Super Mario Bros. 3 zu spielen, blieb dies nicht mein einziges NES-Spiel. Da NES-Spiele zu dieser Zeit nicht mehr produziert wurden, wurden die Module recht günstig verkauft, und meine Eltern dachten, sie hätten einen kostengünstigen Weg gefunden, meine Gier nach Videospielen zu befriedigen.

Aber eigentlich war ich gar nicht gierig, im Gegenteil, ich war sehr wählerisch. Ich entschied mich erst für ein Spiel, nachdem ich so viele Vorabberichte und Rezensionen wie möglich darüber gelesen und es wenn möglich in einem Geschäft oder bei einem Freund ausprobiert hatte. Es gab immer nur wenige Spiele, die mich wirklich zufriedenstellten. Die meisten der billigen NES-Spiele, die meine Eltern damals kauften, gehörten nicht zu dieser Kategorie. Daher hatten sie kaum eine andere Wahl, als meine Wünsche nach den teureren MD- und – ab

Winter 1992 – auch SNES-Spielen zu erfüllen.

Als der PC in mein Leben trat

Es muss etwa 1992 gewesen sein, als wir uns unseren ersten PC leisten konnten, einen klobigen, grauen AT mit einem 80286-Prozessor, 4 MB RAM und einer Festplatte mit einer Kapazität von 40 MB. Ich glaube, mein Vater hat ihn zunächst dazu benutzt, einige seiner Datenbanken zu digitalisieren. Anfangs war ich sehr zurückhaltend, ihn zu benutzen, weil ich befürchtete, dass falsche Befehle den Rechner zerstören könnten. Mein Vater ermutigte mich und sagte, das Schlimmste, was passieren könnte, wäre ein Absturz, und dann müsste ich ihn einfach neu starten. Aber ich war mir der Existenz schädlicher Befehle wie DEL und FORMAT sehr wohl bewusst, und aus diesem Grund war ich sehr vorsichtig, wenn ich den PC benutzte. Glücklicherweise hatten wir eine Norton-Commander-ähnliche Benutzeroberfläche – das machte die Sache für einen Anfänger viel einfacher.

Jedenfalls hatten wir anfangs nicht viele Spiele für den PC, was wahrscheinlich der Hauptgrund dafür war, dass ich zunächst nicht viel Zeit damit verbrachte. Eines der wenigen Spiele, an die ich mich aus dieser Zeit erinnere, ist Alleycat, eine Art J'n'R auf CGA-Basis. Man spielte einen Kater, der tief verliebt war, und um seine Träume zu verwirklichen, musste man durch die Fenster in ein Haus eindringen und bestimmte Aufgaben erfüllen, wie zum Beispiel alle Mäuse zu fangen, die sich in einem riesigen Stück Schweizer Käse versteckt hatten, oder ein Glas mit einem Goldfisch vom Tisch zu werfen. Dann gelangte man in den siebten Himmel und musste sich zu der hübschen Katze hochspringen, ohne von Amors Pfeilen getroffen oder

von einem der anderen Kater gestoßen zu werden. Sobald man diese Episode abgeschlossen hatte, begann das Spiel erneut mit einem höheren Schwierigkeitsgrad. Die Idee war auf jeden Fall nett, aber die schlechte Grafik und die Soundeffekte verhinderten, dass mich das Spiel in seinen Bann ziehen konnte.

Der PC wurde für mich wichtig, als ich QBasic und seine Vorteile gegenüber der vom C64 verwendeten Basic-Version entdeckte. Die ernsthafteren unter euch denken vielleicht, dass dies der Schritt vom Spielen zu ernsthafteren Computeraktivitäten war. Aber selbst als ich bereits im Alter von 12 Jahren anfang, in Assembler und C zu programmieren, war ich sehr begeistert von Videospielen und verbrachte viel Zeit mit Lesen, Erfinden und Spielen.

Hin- und hergerissen zwischen Textmodus und Moderne

Lange Zeit war ich der Meinung, dass PC-Spiele nicht mit den Meisterwerken von SNES und MD mithalten konnten. Wahrscheinlich lag das daran, dass meine Soundausstattung schlecht war (ich hatte nur einen PC-Lautsprecher) und ich hauptsächlich Shareware-Spiele verwendete – die Atmosphäre war nicht vergleichbar mit professionellen Videospielen mit großartiger Musik. Dennoch machten einige der Spiele von Apogee und Epic MegaGames viel Spaß. Ich erinnere mich an Secret Agent, Commander Keen, Jill in the Jungle und besonders an ZZT.

ZZT war ein einfaches Action-Adventure von Tim Sweeny, das im 80x25-Textmodus lief. Das Coole daran war der integrierte Editor, mit dem man selbst neue Spiele mit der ZZT-Engine

erstellen konnte. Es gab sogar eine einfache Skriptsprache namens ZYT-OOP. Auf diese Weise war es möglich, intelligentes Verhalten der Nicht-Person-Charaktere zu programmieren, die im Spiel auftraten, seien es Freunde oder Feinde.

Ich habe mit ZYT drei einfache, aber vollständige Abenteuerspiele erstellt, und das Entwerfen neuer ZYT-Levels wurde zu einem Sport in meiner Schulklasse. Es hat wirklich Spaß gemacht.

Doch vor ZYT hatte ich Klik'n'Play gekauft, da dessen Hersteller versprochen hatten, dass damit jeder ganz einfach neue Spiele erstellen könne. Ich war jedoch sehr enttäuscht von den mangelhaften Kollisionserkennungsroutinen und dem Fehlen von 2D-Scrolling. Außerdem funktionierte es nur unter Windows, das damals wahrscheinlich die schlechteste Plattform für Spiele war.

Obwohl ZYT in Bezug auf Grafik und Sound viel einfacher war, entsprach es meinen Bedürfnissen viel besser.

Die einzigen kommerziellen PC-Spiele, die ich in der Anfangszeit gekauft habe, waren die Monkey-Island-Saga und Day of the Tentacle, alle von LucasArts. Adventure-Spiele waren damals das dominierende Genre auf dem PC. Mir schien es, als gäbe es außer Adventures nur Flugsimulationen auf dem Markt. Ich wusste noch nicht, dass es bereits ein großartiges kommerzielles Spiel gab: Civilization...

Rückblickend kann Day of the Tentacle als Übergang zwischen der klassischen und der modernen Ära der PC-Spiele angesehen werden. Es hatte bereits diese seltsamen Grafiken,

die heute ein Standardmerkmal jedes LucasArts-Spiels sind, es wurde nicht nur auf 5,25-Zoll- oder 3,5-Zoll-Disketten, sondern auch auf CD-ROM ausgeliefert, und die CD-ROM-Version enthielt professionell klingende Musik und menschliche Stimmen. Natürlich hatte ich die 5,25-Zoll-Version, und da ich nur einen PC-Lautsprecher hatte, hörte ich keine Musik. Aber mir war nicht bewusst, was mir entging, bis ich die CD-ROM-Version bei einem Freund ausprobierte.

Mein langjähriger Favorit: Shining Force II

Es war im Jahr 1993, als meine Lieblingsspielemagazine (Gamers, Total! und Video Games) ihre Kampagne für Action-Adventures und Rollenspiele starteten. Die Redakteure beklagten sich immer wieder darüber, dass viele interessante Spiele, darunter fast alle RPGs, nur in Japan veröffentlicht wurden, während die Amerikaner und Europäer nur die primitiven Jump'n'Runs, Beat'em'ups und Shoot'em'alls spielen konnten.

Besonders schlimm war die Situation in Bezug auf die Nintendo-Plattformen. In Japan gab es viele hochwertige RPGs von Enix, Square und Capcom, wie zum Beispiel Breath of Fire und die Final Fantasy-Saga. In Europa hingegen war die einzige offiziell erhältliche Spielserie, die man ansatzweise mit ihnen vergleichen konnte, die Zelda-Saga; und Zelda war kein RPG, sondern ein Action-Adventure. Obwohl Zelda definitiv eine schöne Fantasy-Atmosphäre hatte, fehlten ihm fast alle Merkmale echter Rollenspiele: die Steuerung einer ganzen „Gruppe“ anstelle eines einzelnen Charakters, die Verbesserung der Fähigkeiten der einzelnen Charaktere durch Training in Kämpfen und die Möglichkeit, mächtige

Zaubersprüche einzusetzen.

Zelda war kein Rollenspiel, sondern ein Action-Adventure. Aber in Europa gab es nicht einmal Action-Adventures für die Nintendo-Plattform. Das begann sich 1993 zu ändern, als Square Mystic Quest für den Gameboy und Secret of Mana für das SNES veröffentlichte.

Natürlich musste Sega angemessen reagieren, und obwohl es in Europa bereits eine komplette RPG-Saga namens Phantasy Star für Sega-Plattformen gab, wurden eine ganze Reihe neuer Projekte gestartet: unter anderem Landstalker, Soleil, Story of Thor und die Shining Force-Saga.

Die Shining Force-Saga ist eigentlich die Fortsetzung des frühen RPGs Shining in the Darkness, eines der ersten Spiele, die für das Mega Drive (1990) veröffentlicht wurden. Aber während Shining in the Darkness ein klassisches 3D-Dungeon-RPG war, vergleichbar mit Might and Magic, ist Shining Force eine Mischung aus RPG und Taktik. Zu Beginn steuerst du eine kleine Gruppe von Fantasy-Kriegern und Magiern, die im Laufe des Spiels zu einer großen Armee heranwächst. Während sich die Szenen in den Städten, in denen man mit den Menschen spricht und Ausrüstung kauft, nicht wesentlich von anderen Konsolen-RPGs unterscheiden, führt Shining Force ein neues Kampfsystem ein, das mit PC-Taktikspielen wie Battle Isle vergleichbar ist: Man bewegt die einzelnen Charaktere wie Militäreinheiten auf einem 2D-Spielfeld und berücksichtigt dabei die besonderen Eigenschaften der Landschaft, die Formationen der Gegner und die Eigenschaften der einzelnen Charaktere.

Eigentlich habe ich Shining Force II eher zufällig gekauft: Ich wollte eigentlich Story of Thor kaufen, aber das war im Laden noch nicht erhältlich, und da ich unbedingt ein neues Rollenspiel spielen wollte, entschied ich mich stattdessen für Shining Force II. Trotz der eher minderwertigen Grafik und der sich während der Kämpfe stark wiederholenden Sounds gefiel es mir von Anfang an, vor allem wegen der großen Vielfalt an verschiedenen Kampfklassen und der Möglichkeit, die Entwicklung einiger Charaktere durch versteckte Gegenstände stark zu beeinflussen.

Dann war ich irgendwie süchtig danach. Ich wollte meine Charaktere bis zur absoluten Perfektion trainieren. Das konnte man nicht mehr als Entspannung oder Spaß bezeichnen, es waren Stunden langweiliger, monotoner Arbeit. Zumindest war es keine Zeitverschwendung, da ich gleichzeitig die Nachrichten oder interessante Filme schaute. Aber rückblickend kann ich die Gründe für meine Besessenheit nicht verstehen. Vielleicht könnte ich es, wenn ich verstehen würde, warum die jungen Kinder von heute so süchtig danach sind, ihre Pokémon-Charaktere zu fangen und zu trainieren...

Die letzten Tage

Es muss im Sommer 1995 gewesen sein, als all die Magie, die ich beim Spielen empfunden hatte, plötzlich verflogen war. Es war ein heißer Nachmittag, ich war mit Super Mario All-Stars beschäftigt, und plötzlich kam mir der Gedanke: Das ist langweilig. Warum verschwende ich meine kostbare Zeit? Lass uns rausgehen, das schöne Wetter genießen und etwas anderes machen. Als ich die Konsole ausschaltete, tat mir der Kopf weh, und ich war irgendwie orientierungslos, was ich als

Nächstes tun sollte.

Sicher, ich war schon zuvor an die Grenzen dieser faszinierenden, aber einfachen Spiele gestoßen, und der Zauber hatte allmählich nachgelassen. Aber jetzt schienen mir Videospiele plötzlich völlig überflüssig zu sein. Was für ein toller Zufall, dass ich im selben Sommer die Demoszene entdeckte, die meinem Computerleben eine neue Richtung gab!

Ich begann, über die Videospielmagazine zu lachen, oder besser gesagt, zu weinen. Vor allem das Niveau meines einstigen Lieblingsmagazins Gamers schien rapide zu sinken. Oder lag es nur an mir?

Nein, tatsächlich befand sich die Videospielszene damals wirklich in einer Krise. Die nächste Konsolengeneration stand vor der Tür und wurde massiv beworben. Während Sega und die damit verbundenen Spielefirmen ihre ganze Kraft auf die Entwicklung ihres neuen Flaggschiffs Saturn konzentrierten, wurden kaum noch neue Spiele für das Mega Drive veröffentlicht, sodass die Redakteure der Sega-Magazine nichts anderes zu berichten wussten, als immer wieder dieselben Fakten über Saturn zu wiederholen. Außerdem erwiesen sich die letzten Hardware-Upgrades für das Mega Drive – das Mega CD 2-Laufwerk und das 32X, ein Modul mit einem 32-Bit-Prozessor und einigen Co-Prozessoren, das von wenigen Spielen wie Virtua Racing und der Fortsetzung von Sonic & Knuckles namens Chaotix verwendet wurde – als kommerzieller Reinfl. Es war der Anfang vom Ende für Sega. Das Unternehmen, das einst den größten Anteil am amerikanischen Videospiegelmarkt hatte und weltweit

mindestens an zweiter Stelle stand, wurde zu einer Randerscheinung – im Jahr 2000, kurz vor der Einführung der Dreamcast, hatte es nur noch einen Marktanteil von 6 %.

Nintendo blieb seinem 16-Bit-SNES treu, während Sega und sein neuer Konkurrent Sony bereits ihre 32-Bit-Systeme auf den Markt gebracht hatten. Damit dominierte Nintendo den 16-Bit-Markt in dieser Zeit wahrscheinlich mehr denn je zuvor, aber abgesehen von Super Metroid und Terranigma kann ich mich an keine Veröffentlichung aus dieser „späten Phase“ erinnern, die mein Interesse geweckt hätte.

Sony war für mich von Anfang an eine fremde Größe. Zusammen mit Sony stiegen viele andere große Elektronikunternehmen wie Time Warner in den Videospiegelmarkt ein. Ich konnte mich mit ihnen nicht identifizieren, mir gefiel der Stil der ersten Spiele nicht – zu polygonisiert, zu fehlerhafte 3D-Engines (Clipping!), zu seltsame und zu dumme Charaktere. Obwohl renommierte Spielefirmen wie Square, Capcom und Konami später begannen, für die Sony PlayStation zu entwickeln, konnte ich mich nie für diese Konsole begeistern.

Da ich auf die Qualität von Nintendo vertraute, entschied ich mich, ein N64 zu kaufen, als sie zu Ostern 1997 in Europa auf den Markt kam. Aber sie konnte meine frühere Faszination für Videospiele nicht wiederbeleben. Die Charaktere in Super Mario 64 sahen zu sehr so aus, wie sie tatsächlich gemacht waren, nämlich aus Polygonen, und ich mochte das Konzept der kleinen Levels nicht, in denen man ein paar kleine Aufgaben erfüllen musste, um zum nächsten zu gelangen.

Abgesehen von Super Mario 64 kaufte ich nur zwei weitere Spiele für diese Plattform: Mario Kart 64 und Donkey Kong 64. Mario Kart 64 war eine echte Enttäuschung. Das Gefühl der Beschleunigung fehlte, ebenso wie das intelligente Kursdesign und das faire Gameplay seines großartigen Vorgängers auf SNES Super Mario Kart. Während man in Super Mario Kart einen großen Vorsprung vor dem Zweitplatzierten haben konnte, wenn man wirklich gut war, tauchen in Mario Kart 64 der Zweit- und Drittplatzierte ständig dicht hinter einem auf, egal was man macht. Das Einzige, was in der Fortsetzung besser ist, ist der Battle-Modus. Was Donkey Kong 64 angeht, so ist dieses Spiel aus Entwicklersicht definitiv sehr komplex und hochentwickelt. Aber es bereitet mir einfach Kopfschmerzen.

Auf dem PC lernte ich Echtzeit-„Strategiespiele“ kennen. Obwohl sie den Namen „Strategie“ nicht verdienen, da sie rein taktisch sind, haben mir zwei davon sehr gut gefallen: WarCraft II und Z. WarCraft II vor allem wegen seines brillanten Kampagnen-Editors – in der Schule tauschten wir selbst erstellte Kampagnen aus, genau wie die bereits erwähnten ZZT-Spiele – und Z wegen seines großartigen hektischen Gameplays. Diese Spiele über die Telefonleitung zu spielen, hat mir viel Spaß gemacht, obwohl ich es nur ein paar Mal gemacht habe, da die Telefongebühren in Österreich bis 1997 ziemlich hoch waren.

Vielleicht habe ich einige gute Spiele verpasst – zum Beispiel haben mir viele Leute erzählt, dass die Zelda-Edition für N64 einfach fantastisch war. Aber das ist mir egal: Ich habe in dieser Zeit andere Erfahrungen gemacht, in der Diskmag- und

der Demoszene. Und diese Erfahrungen waren definitiv interessanter als jedes Videospiel es jemals sein könnte.

Diskmags - Medien des Computerzeitalters

Auch dieses Kapitel beruht auf einem Aufsatz, den ich bereits im Jahre 2001 verfasst habe.

Einleitung

Das Schreiben ist ein großes Hobby von mir, seit ich im Alter von 4 Jahren angefangen habe, Texte zu meinen Comics hinzuzufügen. Schon in der Grundschule habe ich mein erstes kleines Magazin veröffentlicht. Zeitschriften waren für mich nie nur Kommunikationsmittel, sondern auch Kunstwerke. Die Artikel sollten nicht nur informieren und unterhalten, sondern auch in einer guten Sprache verfasst sein. Und obwohl der Inhalt sicherlich der wichtigste Bestandteil eines Magazins ist, kommt es auch auf das Layout an.

Deshalb war ich im Alter von 12 Jahren auch so fasziniert, als ich mein erstes Diskmag bekam. Es wurde mir von einem Brieffreund geschickt, mit dem ich in Kontakt gekommen war, weil wir beide für dieselbe Computerzeitschrift schrieben. (Es war die einzige Computerzeitschrift in deutscher Sprache, die ausschließlich aus Artikeln bestand, die von ihren Lesern eingereicht wurden; sie hieß PC-Heimwerker. Gott segne sie. Leider verkaufte sie sich nicht gut und schaffte es daher nur auf wenige Ausgaben. Deshalb war ich so froh, als ich die Diskmags als Ersatz entdeckte).

Diskmags sind Zeitschriften, die ursprünglich über Computerdisketten verbreitet wurden; heute werden sie hauptsächlich über das Internet vertrieben. Sie unterscheiden sich von Papierzeitschriften dadurch, dass sie am Bildschirm

gelesen werden. Im Gegensatz zu Online-Magazinen müssen sie nicht gelesen werden, während eine Verbindung zum Internet besteht, sondern müssen nur einmal heruntergeladen werden und können dann offline gelesen werden.

Diskmags bestehen nicht nur aus Texten und Abbildungen, sondern sind komplette, interaktive Computerprogramme. Jedes Diskmag verfügt über eine eigene multimediale Benutzeroberfläche mit Hintergrundgrafiken und Musik, verschiedenen Steuerungsmöglichkeiten und originellen Ideen wie animierten Intros, fliegenden Layoutänderungen, eingebauten Spielen und versteckten Teilen.

Was für reifere Menschen verspielt und unpraktisch klingen mag, war für einen Jungen im Teenageralter, der immer noch mehr daran interessiert war, seine eigenen Welten zu erschaffen, als zu versuchen, diejenige zu verstehen, in die er eigentlich hineinwuchs, eine große Attraktion. Es waren Leute, die nur ein paar Jahre älter waren als er, die Diskmags herausgaben. Diskmags waren die wichtigste Publikationsform für die computerisierte Jugend. Diese Leute gehörten zu der ersten Generation, die mit Heimcomputern aufgewachsen war. Da ihre Eltern und Lehrer weniger über die neue Technologie wussten als sie selbst, mussten sie sich die Handhabung und Programmierung von Computern selbst beibringen. Diskmags waren die Plattform, die diese selbstorganisierte Jugend zum Austausch von Wissen nutzte.

Es gab Diskmags verschiedener Qualitäts- und Größenklassen, von solchen, die nur wenige Artikel enthielten, bis hin zu riesigen Magazinen mit bis zu 2 MByte Textdaten (das entspricht etwa 700 Druckseiten im DIN-A4-Format). Es gab

nationale Magazine, die in Sprachen wie Deutsch, Französisch, Norwegisch, Schwedisch, Finnisch, Ungarisch, Polnisch und Russisch veröffentlicht wurden, sowie internationale Magazine, die in Englisch erschienen. Jede Zeitschrift hatte einen anderen Stil und Schwerpunkt. Einige befassten sich eher mit technischen Themen, während andere sich auf Unterhaltung konzentrierten.

Wichtig ist, dass die meisten der Diskmags, die es auf mehr als nur ein paar Ausgaben gebracht haben, in bestimmten Gemeinschaften verwurzelt sind. In der Masse der computerbegeisterten Teenager gibt es mehrere Gruppen, die sich als kunstschaaffende Gemeinschaften verstehen. Eine der größten dieser Gemeinschaften ist die "Demoszene".

Die Demoszene

Die Demoszene ist eigentlich ein Ableger der Crackerszene der 1980er Jahre. Cracker waren die Bösewichte, die den Kopierschutz von Computerspielen entfernten, so dass Kinder sie auf ihren Schulhöfen frei verbreiten konnten und weit weniger Leute die Originalspiele im Handel kaufen mussten. Irgendwann begannen die Cracker, den geknackten Spielen kurze, von Musik begleitete Animationen hinzuzufügen, die so genannten Intros. Von da an dauerte es nicht mehr lange, bis einige Leute begannen, eigenständige Intros zu erstellen, die unabhängig von gecrackten Spielen verbreitet wurden. Dies war der Beginn der Demoszene.

Heutzutage sind die Demo- und die Cracker-Szene getrennt. Während Cracker gegen das Gesetz handeln, sind die Aktivitäten der Demoszene legaler Natur. Sie hat sich zu einer

großen Gemeinschaft entwickelt, die verschiedene Arten von Kunst produziert. Die wichtigste davon ist die Demo, kurz für Demonstration. Eine Demo ist ein Computerprogramm, das die Programmier- und Kunstfertigkeiten seiner Schöpfer demonstrieren soll. Demos sind in der Regel nicht interaktive, filmähnliche Shows mit Grafikeffekten und 3D-Fly-Throughs, die von einem Soundtrack und Poesie begleitet werden und zwischen 5 und 30 Minuten dauern. Sie werden von Teams aus Grafikern, Musikern und Programmierern (auch „Coder“ genannt) erstellt. Eine andere Art von Kunst, die einer Demo ähnelt, ist das Intro. Heutzutage wird dieser Begriff für Demos mit einer Größenbegrenzung von 64 oder sogar nur 4 Kilobytes verwendet. Diese Art von Kunst erfordert ausgezeichnete Programmierkenntnisse und viel Geduld, da es außergewöhnliche Ideen und viel Zeit braucht, um einen Weg zu finden, wie man den Programmcode und die Daten klein genug bekommt.

Demoszener treffen sich regelmäßig auf Demo-Partys, Veranstaltungen mit einer Dauer von 2 bis 4 Tagen, bei denen sich bis zu 2000 Künstler treffen, um sich gegenseitig ihre neuen Produktionen zu zeigen, Neuigkeiten und Wissen auszutauschen und gemeinsam Spaß zu haben. Höhepunkt jeder Demoparty sind die Wettbewerbe („Compos“), bei denen neue Demos, Intros sowie eigenständige Grafiken und Tracks dem Publikum präsentiert werden und das Publikum für seine Favoriten abstimmen kann. Am Ende einer Party findet eine Preisverleihung für die Gewinner statt; die Preise bestehen hauptsächlich aus Computerhardware und -software.

Es ist die Demoszene, in der das moderne Diskmag mit seiner aufwändigen multimedialen Benutzeroberfläche seine Wurzeln hat. In der Vor-Internet-Ära dienten Diskmags wie Imphobia, RAW und Generation als Kommunikationsmittel für die Zeit zwischen den Partys. Die Magazine der Demoszene konzentrierten sich in erster Linie auf soziale Aspekte; sie enthielten Berichte über die neuesten Partys, Rezensionen aktueller Produktionen, Neuigkeiten über die einzelnen Demomacher-Teams, Ankündigungen kommender Projekte, Interviews mit Künstlern und dienten auch als Plattform für Diskussionen über Community-Themen. Aber auch Tutorials zur Demo-Programmierung und -Gestaltung, Kurzgeschichten und Lyrik sowie Gedanken zu Themen, die nicht direkt mit der Demo-Szene zu tun haben, wurden veröffentlicht. Deshalb wurden sie auch außerhalb der Szene populär. Für viele Leute waren die Diskmags der Einstieg in die Demoszene, der sie schließlich dazu brachte, selbst in der Szene aktiv zu werden.

Wie ich dazu kam

Es war ein Zufall, dass ich selbst ein Diskmag gemacht habe. Damals, 1996, gab es im deutschsprachigen Raum einige aktive Diskmags. Sie hatten nichts mit der Demoszene zu tun, sondern beschäftigten sich mit allgemeineren Themen wie Spiele, Programmierung, Schule und Politik. Ich hatte schon eine Weile für einige dieser Magazine geschrieben, als ich einen Brief von einem deutschen Swapper namens Kaktus erhielt, der mir mitteilte, dass er an der Gründung eines neuen Diskmags interessiert sei und noch eine Benutzeroberfläche benötige. Mit den wenigen Programmierkenntnissen, die ich damals hatte, erstellte ich eine einfache Benutzeroberfläche und schickte sie ihm. Wie überrascht war ich, als ich die

Antwort erhielt, dass die Schnittstelle nicht nur akzeptiert wurde, sondern dass ich auch zum Mitherausgeber ernannt wurde!

Die erste Ausgabe von Hugi, die damals offiziell den noch dümmen Namen Hugendubelexpress trug (es war nicht meine Idee gewesen), wurde im Mai 1996 veröffentlicht. Es war vielleicht das, was Demoszener ein "lahmes" Magazin nennen würden: schlechte Grafik, Soundtrack aus kostenlosen Musiksammlungen und ziemlich viele Artikel in deutscher Sprache über mehr oder weniger uninteressante Themen (hauptsächlich Computerspiele und Schulabenteuer). Aber das Magazin hatte sein Publikum: meist 13- bis 16-jährige Gymnasiasten aus Deutschland, Österreich und der Schweiz mit Interesse an Computern im Allgemeinen, und einige von ihnen hatten auch ihre ersten Schritte in die Computerprogrammierung gemacht.

Meine Philosophie war es, das Magazin für alle Themen offen zu halten. Sie sollte den Lesern als Plattform dienen, auf der sie über alles schreiben konnten, was sie interessierte. Durch Rückmeldungen und Antwortartikel würde sich bald herausstellen, was die Hauptinteressen unserer Leser sind; auf diese Weise würde sich der Inhalt des Magazins selbst regulieren.

Hugi entwickelte sich, gewann neue Leser und Autoren, das visuelle Design wurde verbessert, die Benutzeroberfläche wurde von Grund auf neu programmiert, der Stil der Artikel wurde etwas weniger kindlich, die Menge an wertvollen Inhalten, wie z. B. Programmieranleitungen, nahm zu. Aber erst mit der 10. Ausgabe bekam das Magazin Formen.

Ende 1997 hatten viele der deutschen Diskmags ihr Erscheinen eingestellt, vor allem weil ihre Redakteure ein Studium aufgenommen hatten und nun weniger Zeit und (was wahrscheinlich wichtiger war) weniger Interesse an der Herausgabe einer Zeitschrift hatten. In der Tat erschienen nur noch zwei Diskmags regelmäßig: Hugi und Cream. Letzteres erschien zwar weitaus seltener als Hugi, war aber aufgrund seines hervorragenden Designs und der großen Anzahl an Artikeln die führende Zeitschrift und ein Vorbild für alle unsere Mitarbeiter. Ich hatte großen Respekt vor dem Chefredakteur, der den Spitznamen Coctail trug; wir standen in Kontakt, seit ich mich an die Herstellung von Diskmags herangewagt hatte, und er hatte einen großen Einfluss auf meine Denkweise über Diskmags gehabt. Cream hatte ein ähnliches Problem wie Hugi: Es enthielt eine Menge Artikel zu den verschiedensten Themen, aber die Qualität war sehr unterschiedlich, da die Autoren in Bezug auf Ausbildung und Interessen sehr heterogen waren und ein klares Konzept fehlte. Die Idee von Coctail war nun, aus Cream ein Design-Magazin zu machen, das sich auf Inhalte der Demoszene konzentriert. Es sollte das erste deutschsprachige Demoszenemagazin werden.

Da die Demoszene auch bei unseren Lesern beliebt war und ich davon träumte, ein Magazin im Stil von Imphobia herauszugeben, überlegte ich mir, Hugi auch in diese Richtung zu entwickeln. Allerdings waren meine Pläne noch etwas radikaler als die von Coctail: Ich wollte aus Hugi eine internationale Zeitschrift machen, die in englischer Sprache erscheint. Durch einen glücklichen Zufall verließ der andere Mitherausgeber von Hugi die Redaktion, was mir die volle Kontrolle über die Zeitschrift gab.

Eine Erfolgsgeschichte

Hugi #11, das im Juni 1998 erschien, enthielt sowohl einen englischen als auch einen deutschen Teil, wobei der englische Teil dominierte. Dank massiver Werbung und zeitaufwändiger Online-Präsenz in Demoszenekanälen im Internet Relay Chat (IRC) gelang es mir, Hugi in der Demoszene in relativ kurzer Zeit bekannt zu machen. Die Tatsache, dass die letzte Ausgabe des bis dahin führenden Magazins Imphobia zwar schon vor einem Jahr erschienen war, Imphobia aber noch nicht offiziell für "tot" erklärt worden war, hatte ein Vakuum hinterlassen, das ich leicht ausnutzen konnte. Schon bald wurde Hugi das beliebteste aktive Diskmag unter den Demoszenern, und viele Leute begannen, es freiwillig mit Artikeln und Gestaltungselementen zu unterstützen.

Damals war Hugi in der Tat ein riesiges Magazin. Von Ausgabe 11 bis 20 hatte keine Ausgabe weniger als 800 KByte an Artikeln - das heißt, in jeder Ausgabe belegten die rohen Textdateien (ohne Bilder und ohne Formatierungen) mehr als 800 KByte Festplattenspeicherplatz. Geht man von durchschnittlich 3 KByte pro Seite aus (DIN-A4-Norm), bedeutet dies, dass jede dieser Ausgaben mindestens 250 Druckseiten umfassen würde. Die durchschnittliche Textmenge pro Ausgabe in diesem Zeitraum betrug etwa 1300 KByte, also fast 1,3 MByte. Die umfangreichste Ausgabe von allen war Hugi #16, die in den Sommerferien 1999 erschien; drei Monate Arbeit führten zu einem gewaltigen Umfang von 2,1 MByte oder 700 Seiten.

Die meisten Texte befassten sich mit der Demoszene. Anfänglich gab es viele Artikel zur Szene-Philosophie und -

Geschichte, bevor sich der Schwerpunkt auf Berichte über die jüngsten Ereignisse und aktuellen Trends verlagerte. Interviews, Partyberichte, Demogruppen im Fokus, Making-of-Geschichten und fiktive Kurzgeschichten mit Personen aus der Szene dominierten dann das Magazin. Außerdem gab es eine große Programmiererecke mit sehr anspruchsvollen Artikeln zu aufwändigen Themen wie 3D-Programmierung, aber auch solche, die sich auf eher einfache, für Einsteiger relevante Themen bezogen. Einige Ausgaben von Hugi enthielten Abschnitte über die Erstellung von Computergrafiken, Computermusik und Technologie im Allgemeinen. Eine Ausgabe hatte sogar eine „Erwachsenenecke“! (Nun, wir waren damals noch nicht erwachsen.) Schließlich enthielten alle Ausgaben Kurzgeschichten und Gedichte sowie Artikel über Themen von allgemeinem Interesse wie Philosophie, Politik und Wissenschaft.

Meiner persönlichen Meinung nach spiegelte der Inhalt von Hugi von November 1998 bis April 2000 die Aktivitäten in der internationalen PC-Demoszene sehr gut wider. In diesem Zeitraum sind die Ausgaben 13 bis 19 erschienen. Die treibende Kraft bei der Erstellung von Hugi war damals meine Überzeugung, dass es eine Zeitschrift geben sollte, die über alle Ereignisse in der Demoszene berichtet, die von internationaler Bedeutung sind. Diese Aufgabe hatte Imphobia gut erfüllt, bis es 1996 sein Erscheinen einstellte; nun hatte das Schicksal entschieden, dass Hugi sein Nachfolger werden sollte.

Mit der Zeit entstanden aber auch gute Online-Ressourcen für die internationale Demoszene. Eine der besten war Orange Juice. Es war die beliebteste Website zur Verbreitung von

Nachrichten. Die Nachrichten waren leicht zugänglich, und sie wurden lange Zeit archiviert. Ich kam zu dem Schluss, dass es nicht mehr nötig war, die Geschichte der Szene auf so obsessive Weise zu verfolgen, wie ich es früher getan hatte. Nun verlagerte sich der Schwerpunkt des Hugi-Magazins auf interessante und unterhaltsame Berichte und nützliche Anleitungen, und die Rubriken zu allgemeinen Themen wie Literatur und Lifestyle wurden wieder größer.

Der deutsche Teil blieb bis zur Ausgabe 17 im Hugi. Danach wurde er zu einem separaten Magazin namens Hugi.GER. Aber als Hugi.GER erschien, hatten viele der alten Leser bereits das Interesse an der Zeitschrift verloren. So war es nicht verwunderlich, dass Hugi.GER nach drei Ausgaben eingestellt wurde.

Seit Ausgabe 16 war Hugi auch in russischer Sprache erhältlich. Die ursprüngliche Idee stammt von einem russischen Szenaristen, der sich bereit erklärte, die gesamte Ausgabe zu übersetzen. Seitdem wurden die meisten der neu erscheinenden englischsprachigen Ausgaben von einer ständig wechselnden Gruppe von Freiberuflern auch ins Russische übersetzt.

Insgesamt gehen, muss ich sagen, dass ich die Arbeit an Hugi mit einer an Fanatismus grenzenden Moral betrieben habe. Immerhin enthielt jede Ausgabe nicht nur zahlreiche Artikel, sondern auch neue Grafiken und Musikstücke, die ich jedes Mal neu organisieren musste. Ich weiß nicht, ob sich die Mühe gelohnt hat, aber andererseits hat es mir auch Spaß gemacht, an Hugi zu arbeiten. Und seit 2005 gibt es sogar in der Wikipedia eine eigene Seite über Hugi.

Philosophie und Religion

Meine Eltern hatten sich entschieden, mich nicht zu taufen und mich ohne religiöse Erziehung gedeihen zu lassen. Das rechne ich ihnen auch hoch an, weil ich auf diese Weise die Möglichkeit hatte, mir ohne Einschränkungen eigene Gedanken zu machen.

Als ich acht Jahre alt war, dachte ich mir im Urlaub in der Slowakei ein Computerspiel aus, in dem ich die Hauptrolle übernehmen würde. Da die Nibelungensaga sehr ausführlich davon handelt, wie Siegfried starb, dachte ich, dass ich in der Beschreibung dieses Spiels auch auf mein eigenes Ableben eingehen müsste. Doch da regte sich in mir innerlicher Widerstand: Ich wollte nicht sterben! Also definierte ich: Clausi ist unbesiegbar. Er kann nicht einmal vom Tode besiegt werden. Das wurde die Grundlage meiner eigenen Privatreligion.

Ich postulierte, dass das gesamte Weltgeschehen aus einem lang andauernden Kampf zwischen zwei Gottheiten, dem Leben und dem Tode, resultiere. Mich selbst betrachtete ich als Halbgott der Unbesiegbarkeit, also des unendlich langen Lebens. Weiters gab es noch einen Halbgott der Liebe und einen Halbgott der Unsichtbarkeit.

Mit der Zeit entwickelte ich einige Rituale – man könnte sie auch als Zwangsneurosen bezeichnen. Jedenfalls glaubte ich fest an meine eigene Religion.

Von meinem Vater wurde ich früh auf die Philosophie Sir Karl Poppers aufmerksam gemacht. Ich machte mir das

Falsifikationsprinzip zu eigen, allerdings ohne zu verstehen, dass es im Grunde genommen nur für Allaussagen gilt – Existenzaussagen lassen sich sehr wohl beweisen. Diese Einsicht hatte ich aber erst als Student.

Politisch sympathisierte ich auch sehr bald mit den Liberalen, weil mir die Idee gefiel, dass jeder Mensch ein Individuum ist und das Recht hat, sich entsprechend seinen persönlichen Anlagen zu verwirklichen.

Nachwort

Das war sie also, meine Jugend. Ich habe sie sehr produktiv genutzt, war immer auf Achse. „Entspannung“ war für mich ein Fremdwort.

Es fällt sicherlich auch auf, dass ich nur sehr wenige Freunde gehabt habe. Vielleicht ist das auch deswegen, weil ich einfach anders war als die meisten Kinder.

Diese Andersartigkeit habe ich erst später, im Medizinstudium, wirklich zu spüren bekommen. Es war nie Bestreben meiner Eltern gewesen, mich zu einem an die Gesellschaft angepassten Menschen zu erziehen. An der Medizinischen Universität begegnete ich nur wenig Älteren, die viel konventioneller waren als ich, besonders viel religiöser. Als ich mich in der Hochschülerschaft engagieren wollte, wurde ich benachteiligt, weil ich nicht katholisch getauft bin. Wahrscheinlich hat das auch dabei eine Rolle gespielt, dass ich nach meiner Promotion keine Anstellung an der Universität bekommen habe.

Mir war Individualität immer wichtig, und ich glaubte an die liberale Demokratie, obwohl ich schon in der Schule nicht den Eindruck gewann, dass es sich bei Österreich um eine solche handelte. Erst als Erwachsener lernte ich im Zuge diverser Debatten, dass viele Menschen eine ganz andere Einstellung haben als ich. Ein Gesprächspartner meinte sogar, wenn man in Österreich lebe, müsse man jeden Sonntag in die Kirche gehen.

In der Schule konnte ich meine Abweichungen von der gesellschaftlichen Norm damit rechtfertigen, dass ich immer sehr gute Leistungen erbracht habe. Im Medizinstudium gelang mir das nicht mehr, weil das Auswendiglernen von Texten nie meine Stärke gewesen ist.

Ich bin mir auch dessen bewusst, dass ich mir sehr viele Freiheiten genommen habe, indem ich als Jugendlicher eine eigene Zeitschrift herausgegeben habe. Normalerweise sind junge Menschen in diesem Alter mit der Arbeit für die Schule derart eingedeckt, dass sie für solche Unterfangen gar keine Zeit und Energie haben. Insofern habe ich mich weniger als Beherrscher gefühlt und mehr als jemand, der durchaus über Möglichkeiten verfügte zu gestalten. Aber das dürfte eine Illusion gewesen sein.