Die ersten Game-Designer waren Cracker

Schweizer Spielentwickler von einst waren Freaks und lernten Programmieren durch Knacken des Kopierschutzes

VON SIMONE LUCHETTA (TEXT) UND ESTHER MICHEL (FOTO)

Matthias Heubi und sein Kumpel Matthias Kohler sitzen im dunklen Keller vor Computern und prüfen den Programmcode am Bildschirm. «Panzer, Move-Routine, Explosion, Bombe … jetzt noch assemblieren, dann läufts», sagt FEAM-Lehrling Heubi, während Kohler am Sound herumtüftelt und dumpfes E-Brummen aus den Boxen dröhnt. Die beiden entwickeln «War Heli», eines der ersten Schweizer Computerspiele. Das war 1987.

Heute ist Heubi längst ein gestandener Softwareunternehmer und hat mit Games nur noch wenig am Hut. Nichtsdestotrotz wird der Pionier am «gameZfestival», dem ersten grossen Gamefestival der Schweiz, sein Spiel präsentieren und es den neuesten Kreationen aus hiesigen Spielschmieden gegenüberstellen *(siehe Kasten)*.

«Wir wollen ein Kontrastprogramm zeigen», sagt René Bauer, einer der Festivalorganisatoren. Zum einen werden Spiele aus der Urszene des Schweizer Gamedesigns zu sehen sein, als in der Öffentlichkeit praktisch nicht übers Gamen gesprochen wurde. Zum andern wird die glänzende Gaming-Welt von heute abgebildet, in der man mit Handyspielen prahlt und Gamedesigner hip sind. Bauer: «Das Kulturphänomen Games hat sich in die Gesellschaft integriert – für uns ein Grund, sie zum Thema zu machen.»

Cracken wurde als Sport und zur Selbstbestätigung betrieben

Heubis «War Heli» ist ein Kriegsspiel für den Atari ST, bei dem es darum geht, feindliche Panzer abzuschiessen, ohne Krankenwagen zu zerstören. Der Spielstand konnte gespeichert werden – eine Rarität damals. Entstanden sei es zufällig, so Heubi. «Wir waren beide primär Computerfreaks.» Sie hätten in jeder freien Minute gespielt, «herumgepröbelt» und versucht, herauszufinden, wie Games gebaut sind. Plötzlich seien sie selbst mitten im Entwickeln gewesen.

Heubi war auch ein bekannter Cracker. Als GMC knackte er den Kopierschutz von elektronischen Spielen – erst dann konnten die Disketten kopiert und getauscht werden. Der geknackten Version fügten Cracker meist noch Spielhilfen, Grüsse und ein Intro hinzu, in dem sie sich mit ihrem Pseudonym verewigten. «Ich hatte einen richtigen Walk-in Service», erinnert sich Heubi in einem Zürcher Strassencafé und lacht. Braun gebrannt, in Jeans, blauem Karohemd und Laufschuhen hat er es sich mit einem Bier auf dem Loungesofa bequem gemacht; der 43-Jährige wirkt absolut entspannt, der Cracker von damals ist weit weg.

Heubi war bei weitem nicht der Einzige, im Gegenteil: Die hiesige Gamedesignszene ist geradezu aus der Crackerszene entstanden. Damals hatten sich verschiedene Crackergruppen um die Systeme Atari ST und Amiga gebildet, die sich gegenseitig bekriegten. Es ging darum, als Erster ein neues freies Spiel anbieten zu können oder ein geknacktes Game mit noch coolerem Logo zu schmücken. Cracken wurde als eigentlicher Sport betrieben und war für die Jugendlichen ein Mittel zur Selbstbestätigung: «Es war immer ein Erfolgserlebnis, einen Kopierschutz bezwungen zu haben», sagt Heubi.

Logisch, dass er seinem fertigen «War Heli» einen «gnadenlosen Kopierschutz» einbaute, um seine Crackerkollegen zu demotivieren. «Der Schutz war genial und nur mit einer selbst entwickelten Hardware kopierbar», schwärmt er. Einer in England soll es geschafft haben. Heubi würde ihn sehr gerne kennen lernen «und ihm ein Zertifikat ausstellen».

Da die Cracker zum Knacken des Kopierschutzes die Spiele analysieren und den Programmiercode in aufwendiger Arbeit wieder in lesbare Computerbefehle übersetzen mussten, lernten sie viel über Spieleprogrammierung. So kam es, dass sie selbst Games wie «Dugger», «Traps and Treasures» oder «Insanity Fight» schrieben. Oder Games portierten, um Geld zu verdienen. Für den Schweizer Entwickler Publisher Linel schrieben sie etwa Atari-Games für den Amiga um.

Jugendliche nutzen Apple II im Technorama zum Kopieren

«Der Einfluss der Cracker jener Zeit hat ein spezifisch schweizerisches Gameschaffen hervorgebracht», so Bauer, etwa mit Scrolltext-Greetings auf dem Titelscreen, Farbbändern über dem Bildschirmrand oder sich aufwickelnden Monitorinhalten.

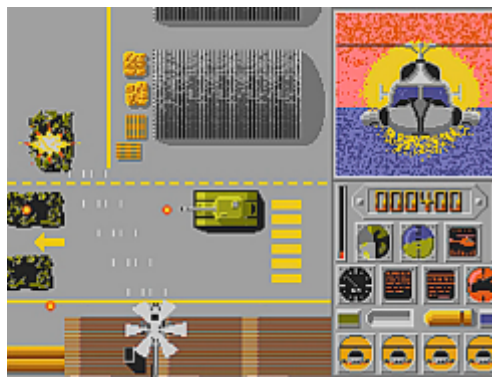
Gaming spielte sich früher am Rand der Gesellschaft ab, Spieler und Entwickler wollten nicht als Gamer oder Computerfreaks abgestempelt werden. «Die Kombination von Technologie und Spielen hat bei der Bevölkerung Ängste ausgelöst», sagt Bauer. Noch heute sei es schwierig, die Gameentwickler von damals, mittlerweile alle erfolgreich in Forschung oder Wirtschaft tätig, zu ihrer Crackervergangenheit auf die Bühne zu holen.

Der selbstständige Unternehmer Heubi ist die Ausnahme. Versteckt habe er sein Hobby damals nicht: «Aber es hat sicher nicht geholfen, Mädels zu kriegen.» Das habe sie indes wenig gestört: «Wenn man zu den wenig Erleuchteten gehörte, die die Möglichkeiten des PC erkannten, war es einem egal, was der Rest der Welt darüber dachte.»

Einsam gemacht hat ihn seine Computerleidenschaft nicht, im Gegenteil: «Ich musste mir ja meinen Stoff besorgen.» Treffpunkte für Spieler gab es wenige. Bevor er seinen ersten eigenen Computer besass, zog es Heubi in den Vilan in Wetzikon zum Commodore 64. Daneben verbrachte er Wochenende um Wochenende im Technorama in Winterthur, wo Dinge wie ein Apple II oder ein Atari ausgestellt waren, welche die Jugendlichen zum Kopieren und Tauschen von Software nutzten. Matthias Kohler lernte er schliesslich im Computeranwenderclub (CAC) in Zürich Fluntern kennen.

Solche Treffpunkte für Gamer gibt es heute nicht mehr. Das Internet erlaubt es, Spiele direkt herunterzuladen, zum Gamen muss man das Haus nicht mehr verlassen. Für Bauer ein Grund mehr, dieses Festival zu veranstalten: «Gaming ist über weite Strecken eine virtuelle Angelegenheit geworden. Höchste Zeit für einen Community-Event.»

Schweizer Gamepionier: Matthias Heubi, mittlerweile gestandener Softwareunternehmer



«War Heli» (CH-1987) ist mit den vielen bewegten Objekten technisch und grafisch auf der Höhe der Zeit. Der Kriegsinhalt war umstritten.

«Rolling Ronny» (CH-1991) ist ein rastloser Clown auf Rollschuhen, der auf der Suche nach ein paar Münzen ist.

«Traps and Treasures» (CH-1993) schickt den Spieler hüpfend als Captain Flynn mit Schwert durch farbenfrohe Unterwasserwelten.

«gameZfestival 1.0 – play the mechanics»

Vom 4.–6. Oktober findet im Zürcher Kunstraum Walcheturm das laut den Organisatoren «erste grosse Gamefestival der Schweiz» statt.

In der Ausstellung können Besucher mit Games aus den Anfängen des Schweizer Gamedesigns und neuesten Games aus der heutigen Entwicklung für Tablets, PC und Konsolen spielen. «Im Fokus steht für einmal nicht die Ästhetik, sondern die Spielmechanik, das Gameplay, die Frage, warum ein Spiel Spass macht», sagt René Bauer, einer der Festivalorganisatoren. Die Ausstellung bildet das gesamte Spielespektrum ab, vom Brettspiel über E-Spiel bis zum Spiel als Kunst. Auch einheimische und international bekannte Gamedesigner kommen zu Wort; es gibt zahlreiche Podiumsdiskussionen und Präsentationen. Am Freitagabend blickt man 25 Jahre zurück in eine technologiefeindlichere Zeit, u. a. mit Matthias Heubi. Am Samstag geht es um die Kunstform des Spiels; der Abend steht im Zeichen der Indie Games, u. a. mit einem Vortrag des Designers Reece Millidge (UK). Am Sonntag stehen analoge Brettspiele im Zentrum, u. a. mit den Gebrüdern Frei aus Bern («Icon Poet») und dem Spielkritiker Tom Felber. www.gamezfestival.ch