

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„COSTA“ – Unser erster eigener Computerclub

Torsten Othmer am Sonntag, dem 1. August 2010

Mitte der 1980er Jahre finden Computer in den deutschen Haushalten eine immer größere Verbreitung. Die Zeiten, in denen Computer-User als „Freaks“ abgestempelt wurden, sind vorbei.

Eine neue Generation von Heimcomputern will die Wohn- und Kinderzimmer erobern. Inspiriert von Apples neuem graphischen Betriebssystem, das man erstmals mit der Computermouse bedienen konnte, entwickelten die Computerfirmen Atari und Commodore ihre ersten 16-Bit Maschinen, die sich ebenfalls mit der Maus bedienen ließen.



Mein Atari 520 ST+ Computer von 1985 mit dem damals unglaublich viel anmutenden RAM von einem Megabyte. (Bild: Torsten Othmer)

Von nun an waren die so genannten Heimcomputer den Personalcomputern von der

Leistung her ebenbürtig. Die Grenze zwischen den typischen Heimcomputern und den PCs verwischte. Die bis dahin dominierenden 8-Bit-Computer wurden im Preis radikal gesenkt und ein für viele kleinere Computerhersteller ruinöser Konkurrenzkampf begann, in Folge dessen die meisten Computersysteme innerhalb weniger Jahre vom Markt verschwanden. Auch ich erkannte das gewaltige Potenzial, das in den neuen 16-Bit-Maschinen steckte.

Atari kam Commodore mit der Markteinführung seines 520 ST Computer zuvor und war wesentlich preiswerter als der Amiga von Commodore. Letztendlich war mein Atari mit gleicher Peripherie, sprich Diskettenlaufwerk und Monitor, sogar günstiger als der nur wenige Jahre zuvor gekaufter 8 Bit Computer von Spectravideo.

Aber kann man sich heute noch vorstellen einen Computer zu erwerben, für den es außer der Programmiersprache BASIC keine Programme gibt, die man darauf hätte laufen lassen können? So war das damals jedenfalls, wenn man sich ein gerade erst neu auf dem Markt erschienenes Computersystem zulegte. Da stand er nun mein brandneuer 16-Bit-Computer und zauberte gestochen scharf Laufwerkssymbole, Fenster und Pull Down Menüs auf den Schwarzweiß-Monitor.

Fast 3.000 DM hatte ich dafür von meiner mühsam ersparter Ausbildungsvergütung ausgeben müssen und nun versuchte ich mit dem nur halb fertigen und voller Programmierfehler steckenden Atari BASIC, eigene Programme zu schreiben. Literatur oder gar Programmiervorlagen gab es schon gar nicht. Und jemand mit dem ich mich austauschen konnte auch nicht, denn in der kleinen Stadt, in der ich wohnte kannte ich niemanden der einen solchen Computer besaß.

Das sollte sich aber an jenem Tag ändern.

Eine neue Freundschaft

Es war Januar 1986 und ich stand im Schmuddelwetter vor dem Schaufenster eines kleinen Computergeschäftes in Aurich. Jene Provinzstadt, im Herzen Ostfrieslands gelegen, bot für Computerfreaks nicht gerade viel. Es gab keine großen Kaufhäuser mit Computerabteilungen, wo man Gleichgesinnte treffen konnte oder die neuesten Computer hätte ausprobieren können. Ich schaute mir in diesem Schaufenster die ausgestellten Computer an die allesamt von der Leistung her nicht an meinen Atari heran kamen.

Da bemerkte ich anhand des Spiegelbildes im Schaufenster, wie sich jemand hinter mich stellte und ebenfalls die Auslagen betrachtete. Dieser Junge war etwas kleiner und auch jünger als ich. Ich machte eine etwas abfällige Bemerkung über die im Fenster ausgestellten Computer und der Junge hinter mir antwortete zustimmend. So kamen wir ins Gespräch und es stellte sich schnell heraus, dass Erik, so hieß der Junge, ebenfalls einen Atari ST besaß. Was für ein Zufall, dachte ich mir und war mehr als glücklich, einen Gleichgesinnten gefunden zu haben. So trafen wir uns in den folgenden Monaten regelmäßig entweder bei ihm zu Hause oder bei mir.

Im Frühjahr 1986 machte mich ein Freund auf den im Ort ansässigen Commodore Computerclub aufmerksam. Ich erkundigte mich nach dem nächsten Treffen und verabredete mich mit einem der Clubmitglieder. Zusammen fuhren wir dann zum

angegebenen Treffpunkt.

Da der Club keine eigenen Räumlichkeiten besaß, wurde immer ein Treffen bei einem der Mitglieder des Clubs vereinbart. Nun saßen wir zu acht in einem doch recht engen Arbeitszimmer. Eines der Mitglieder schloss ein zweites mitgebrachtes Diskettenlaufwerk an den vorhandenen Commodore 64 an. Mehrere Mitglieder packten ihre Disketten aus und legten sie zum kopieren auf den Schreibtisch.

Während heftig über neueste Programme, Hardware Erweiterungen und das Programmieren von Spielen gefachsimpelt wurde, lief das Diskettenlaufwerk heiß und kopierte eine Diskette nach der anderen. Als Atari Fan konnte ich natürlich nicht all zu viel zur Diskussion beitragen. Ganz im Gegenteil, ich musste mich streng mit irgendwelchen missgünstigen Äußerungen jeglicher Art über Commodore zurückhalten, wenn ich nicht riskieren wollte, herausgeworfen zu werden.

Denn Atari und Commodore User waren Mitte der 1980er Jahre nicht gerade gut aufeinander zu sprechen, da jede Fraktion natürlich das bessere Computersystem hatte. Da gab es nichts zu spaßen. Es gab sogar vereinzelt handfeste Rangeleien auf den Schulhöfen zwischen den beiden Systemanhängern. Wenn ich aber die Vielfalt der zur Verfügung stehender Software für den C64 betrachtete, wurde ich schon ein wenig neidisch. Erik und ich hatten so gut wie gar nichts für unseren Atari ST und sahen da ziemlich alt aus.



Übersicht der ST-Clubs aus der ST-Computer, Ausgabe November 1986. (Bild: Heim-Verlag)

Am nächsten Tag berichtete ich Erik über das Treffen und wir schmiedeten die Idee, ebenfalls einen Computerclub zu gründen. Denn so, dachten wir uns, kommen wir an all die tollen Programme heran, nach denen wir uns sehnten. Wir suchten natürlich auch den Erfahrungsaustausch mit anderen Atari Usern. Da entdeckte ich in der ST-Comuter, einer erst vor kurzen neu kreierte Fachzeitschrift für Atari ST Computer, eine Rubrik nur für Computerclub Vorstellungen. Hier musste unsere Anzeige erscheinen, teilte ich meinem Freund Erik mit. Da das Inserat auch noch kostenlos war, gab ich sofort den Text dafür an die Redaktion dieser Zeitschrift.

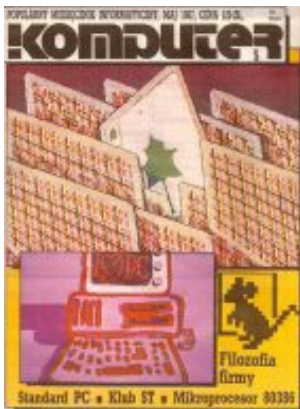
Und in der Tat, kurz nach Veröffentlichung unserer Anzeige in der Novemberausgabe des Magazins meldeten sich eine ganze Reihe von potentiellen Mitgliedern. Sogar Post aus dem entfernten Polen traf bei mir ein. Dort hatte doch tatsächlich jemand unsere Anzeige gelesen und uns angeschrieben. Leider handelte es sich bei diesem jungen Mann aber nicht um ein mögliches erstes Mitglied unseres Computerclubs. Vielmehr wurde um ein

paar Disketten und Computerzeitschriften gebeten. Die Datenträger sollten dabei aber nicht leer, sondern mit Software bespielt sein.

Als Gegenleistung wurden mir polnische Computerzeitschriften angeboten. Ich hatte nicht wirklich Interesse an diesen Zeitschriften, kam aber der Bitte nach, kopierte meine besten Programme und sendete sie an die angegebene Adresse. Wunderbarerweise schafften es die Datenträger durch den Eisernen Vorhang des Kalten Krieges. Es entwickelte sich zwischen uns eine regelrechte Brieffreundschaft, so dass sich im Laufe der Zeit ein ganzer Stapel der versprochenen Polnischen Computerzeitungen bei mir anhäufte, welche ich bis heute aufbewahre.

Das erste Clubtreffen: Aufregung pur!

Nun aber wurde es ernst mit unserem Club. Mein Freund und ich berieten uns ganz aufgeregt, wo und wann wir denn nun das erste Treffen abhalten könnten. Da wir niemanden von den potentiellen Neumitgliedern kannten, beschlossen wir, unser erstes Treffen ohne Computertechnik im Haxtumer Hof abzuhalten. Dieser lag ganz in der Nähe von meinem Elternhaus und ich kannte den Wirt recht gut. Nachdem ich dort einen Tisch buchte, rief Erik die Interessenten an, erklärte die Anfahrt und gab den Termin unseres ersten Treffens durch. Ein paar Tage später saßen wir unsicher und nervös in der Gaststätte und tranken unsere Cola.



Titelblatt des polnischen Computermagazins Komputer vom Mai 1987. (Bild: Komputer)

Den Telefonaten nach zu urteilen, schienen unsere zukünftigen Mitglieder zum Teil erheblich älter zu sein als wir. Wir als junge Computerfreaks hatten bis jetzt eigentlich fast nur mit Gleichaltrigen zu tun. Erwachsene trauten sich in der Regel nicht an die Computertechnik, geschweige denn in einen Computerclub. Pünktlich tauchte auch schon unser erster Interessent auf. Nach und nach kamen dann auch alle zugesagten Personen und sogar noch mehr. Jetzt saßen wir fast zu Zehnt an unseren mittlerweile schon etwas beengten Tisch. Wir stellten uns gegenseitig vor und waren über die große Resonanz begeistert und sprachlos zu gleich. Wir beide waren mit Abstand die jüngsten in der Runde. Und es ging gleich zur Sache.

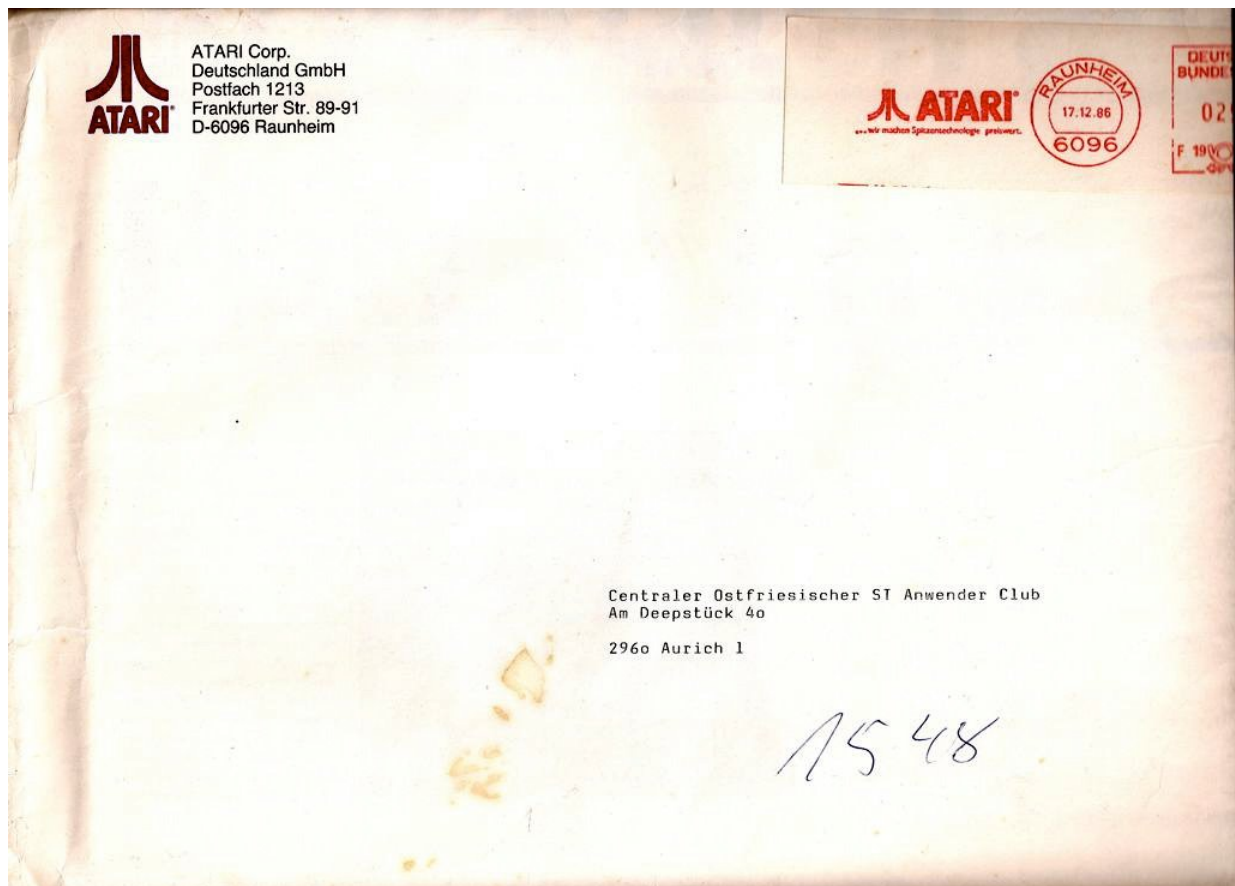
Viele Dozenten, ein Student und ein Verwaltungsangestellter saßen uns nun gegenüber. Ich dachte mir nur, das kann ja heiter werden. Unsere Interessen waren grundverschieden, was nicht hieß, das wir im geplanten Club nicht harmonieren könnten. Denn mein Freund und ich kannten uns natürlich bestens mit dem Atari aus und konnten so super Hilfestellung bei der Benutzung dieser Geräte geben. An Spielen waren diese

Leute aber eher weniger interessiert, da mussten wir doch Abstriche machen. Aber unsere zukünftigen Mitglieder schienen es mit dem Club, ernst zu nehmen.

Es wurde über einen passenden Namen beraten und wir einigten uns auf COSTA Club. Dieser gut klingende Name setzt sich aus den Worten „Centraler Ostfriesischer ST Anwender Club“ zusammen. Bei dem Wort „Central“ wählten wir bewusst die englische Schreibweise, ein Tribut an die englische Computersprache.

Kaum hatten wir einen Namen gefunden, sollte auch noch ein Vorstand gewählt werden. Und da gab es dann ein kleines Zerwürfnis. Mein Freund war im Gegensatz zu mir noch keine 18 Jahre alt und durfte sich entgegen seinen Erwartungen nicht in den Vereinsvorsitz wählen lassen. Ich hingegen wurde immerhin als zweiter Vorsitzende gewählt und kümmerte mich um Anfragen und Schriftverkehr zum Club. Einen extra geschaffenen Sonderposten wollte mein Freund dann aus Trotz nicht annehmen und so blieb er dann einfach ein immerhin Gründungsmitglied. Ja, die Erwachsenen mussten es halt, typisch deutsch, bürokratisch halten.

Aber der Club war gegründet, es gab einen Schriftführer, Kassenwart und den ersten und zweiten Vorsitzenden. Auch ein Konto wurde bei der Volksbank eingerichtet und ich besorgte bei der Post ein Postfach, E-Mail gab es noch nicht.



Infopost von Atari an unseren Club vom 17. Dezember 1986. (Bild: Torsten Othmer)

Aber es fehlte uns noch was ganz entscheidendes, ein Clubraum. Und der war so auf die Schnelle nicht herzuzaubern, denn er durfte natürlich nicht viel kosten. Von daher einigten wir uns darauf, unser nächstes Treffen bei mir Zuhause abzuhalten. Ich hatte günstigerweise ein großes Zimmer, musste allerdings meine Eltern noch auf den Besuch von fast ein Dutzend fremder Personen vorbereiten. Diese waren Anfangs nicht gerade

begeistert, davon zu erfahren, aber da ich ihnen zusicherte, dass dies eine einmalige Angelegenheit wäre, stimmten sie Gott sei dank zu.

Für das darauf folgende Treffen räumte ich ausnahmsweise mal mein Zimmer mehr als gründlich auf, stellte zusätzlich Stühle auf und positionierte meinen ganzen Stolz, den Atari Computer, akkurat auf meinen Schreibtisch.

Der Schriftführer hatte für alle Mitglieder Anmeldeformulare erstellt und so wurde das Ganze offiziell. Wir hatten nun 11 Mitglieder, die entsprechend auch quartalsweise ihre Beiträge zu entrichten hatten. Schüler, Azubis und Studenten mussten einen ermäßigten Beitrag von 3 DM entrichten, Erwerbstätige sollten 6 DM bezahlen. Was mit den Beiträgen passieren sollte, war zwar noch nicht abgestimmt, aber das Geld landete erst einmal sicher auf dem Clubkonto. Die beste Neuigkeit aber war, dass wir für die folgenden Treffen einen Raum hatten, welcher uns vom Ostfrieslandhaus in Aurich sogar kostenlos zur Verfügung gestellt wurde.



Das Ostfrieslandhaus in Aurich diente uns als Treffpunkt für unsere monatlichen stattfindenden Computerclub-Abende. (Bild: Torsten Othmer)



Der Satz „Haus der Begegnung“ wurde ernst genommen: im Atari COSTA-Club herrschte ein reger Austausch. (Bild: Torsten Othmer)

Das so genannte Ostfrieslandhaus wurde als Stätte der Begegnung der Blücher-Kaserne errichtet und bot für Treffen regionaler Einrichtungen ihre Räumlichkeiten an. Da wir dort während unserer Treffen auch regelmäßig Getränke und manchmal auch Speisen bestellten, waren wir immer gern gesehene Gäste dieses Hauses. Dort war es uns dann auch erlaubt, unsere Computer mitzubringen. Leider war es nicht möglich Computer und Zubehör permanent stehen zu lassen, denn der Raum musste nach unserem Treffen immer wieder geräumt werden.



Ein Auszug aus Atari Aktuell vom Oktober 1986. (Bild: Atari)

Von nun an trafen wir uns jeden zweiten Mittwoch eines Monats um 19:30 Uhr. Bei einem der nächsten Treffen in unseren neuen Räumlichkeiten entschieden wir, eine eigene PD (engl. public domain) Diskettenbibliothek anzulegen, die ruckzuck auf über 70 Disketten anwuchs.

Wir beschafften mit Clubgeldern sogar einen EPROM-Brenner, der zum Speichern von Programmen auf ROM-Modulen genutzt wurde. Denn eine zu der Zeit noch extrem teure Festplatte konnte sich keiner von uns leisten. Mit dem ROM-Modul war es möglich, gespeicherte Programme direkt vom Desktop und sehr schnell zu starten. Es war dafür keine Diskette mehr nötig.

Im Sommer 1987 hatte unser Club schon 25 Mitglieder, die gut und gerne Anfahrtswege von bis zu 25 KM in Kauf nahmen, um an unseren Treffen teilzunehmen.

Mein Freund Erik bot Programmierworkshops in der Programmiersprache BASIC an und es wurden Hilfestellungen zu allen möglichen Problemen mit und um den Atari ST gegeben. Zu gute kam dabei, dass während der Clubtreffen immer mehr Atari Computer zur Verfügung standen. Ich weiß gar nicht mehr, wie oft ich meinen Atari auf- und abgebaut habe, um ihn zum Ostfrieslandhaus zu transportieren.

Viele Mitglieder bauten im Laufe der Zeit persönliche Freundschaften auf und man tauschte sich nach den Clubtreffen auch privat aus. Die Mitgliederstruktur setzte sich weiterhin hauptsächlich aus Berufstätigen zusammen, Schüler waren eher die Ausnahme. Letztendlich richtete sich unser Club mehr in Richtung ernsthafter Anwendungen aus und war für jüngere Interessenten, die doch lieber Computerspiele spielten, zusehends uninteressant.

Die Zeit danach

Gegen Ende der 1980er Jahre gab der erste Vorsitzende seinen Vorsitz mangels Zeit ab. Ich stellte mich für das Amt zur Verfügung und wurde gewählt. So leitete ich den Club noch bis Mitte 1991. Ab August besuchte ich die Abendoberschule und konnte leider nicht mehr an den Clubtreffen teilnehmen. Da sich niemand mehr fand, der meinen Posten übernehmen wollte, blieb mir nichts anderes übrig, als Mitbegründer des Clubs, genau diesen wieder aufzulösen.

Somit beschlossen wir im Sommer 1991 die Auflösung unseres Atari Clubs. Das vorhandene Geld und Equipment wurde an die Mitglieder ausgezahlt bzw. abgegeben. Es war sicherlich schon ein wenig Wehmut dabei, als ich das Ende meines Clubs verkünden musste. Aber für mich begann mit dem Besuch der Abendoberschule ein neuer Lebensabschnitt, dem ich voller Tatendrang entgegen eiferte.



Nach wie vor arbeite ich regelmäßig mit meinem Atari Falcon, Baujahr 1993. (Bild: Torsten Othmer)

Ich weiß, dass sich viele der ehemaligen Mitglieder noch über Jahre hinweg locker ohne bürokratische Zwänge, so wie ich und mein Freund es uns eigentlich anfangs gedacht hatten, am Tresen des Ostfrieslandhauses getroffen haben und weiter mit und über Atari Computer fachsimpelten. Ich konnte leider an keinem dieser Stammtisch Treffen mehr

teilnehmen, verkaufte nach einem Defekt die Reste meines Atari Computers und stieg auch wegen den Anforderungen der Abendoberschule auf ein MS-DOS System um. Die Tage der Atari Computer waren zu diesem Zeitpunkt schon gezählt.

Atari brachte 1992 den kaum noch beachteten Falcon 030 heraus, ein 32 Bit Rechner, der gegen die Vormacht der PCs antreten sollte. Der Erfolg war bescheiden, es wurden nur wenige Tausend dieser Rechner verkauft. Daraufhin stellte Atari jede Weiterentwicklung seiner Computer ein und verschwand als Hardwarehersteller 1996 ganz vom Markt.

Ende der 1990er Jahre kaufte ich mir wieder einen Atari ST Computer und musterte meinen Windows PC aus. Zum einen fand ich das Windows 95, sowie auch den Nachfolger Windows 98 nicht gerade innovativ. Außerdem nervte mich der ständige Zwang, meine Hardware an die jeweils neue Betriebssystem-Generation von Windows anpassen zu müssen. Das war bei Atari und auch bei Apple anders.

Nach wie vor nutze ich meinen Atari Falcon für wichtige Aufgaben in meinem Geschäft. Ich muss aber zugeben, dass die meisten Arbeiten seit 2003 mit einem Apple Macintosh, der 1984 für mich unerreichbare Traumcomputer, erledigt werden.

Exkurs: Atari ST-Computer – Faszination dank grafischer Bedienoberfläche

Auf den Atari ST-Computern wurde die grafische Oberfläche GEM (engl. Graphical Environment Manager) eingesetzt. Zweifellos handelte es sich bei GEM um eine innovative Bedienung des Computers, wurde sie doch zeitgleich zur GUI des Apple Lisa und Macintosh von Xerox PARC entwickelt und ebenfalls 1984 veröffentlicht. Unter GEM liefen auf dem Atari ST Anwendungsprogramme wie der MIDI-Sequenzer Cubase, oder legendäre Spiele wie Dungeon Master, Elite und Ultima II.

Im Vergleich: Erst 1985 wurde von Microsoft Windows 1.0 veröffentlicht. Dennoch wird die weit verbreitete und falsche Tatsache, dass Microsoft die „Erfinder“ der grafischen Bedienoberflächen seien, selten richtig dargestellt. Tatsächlich mussten PC-Anwender bis 1990 warten, um mit Microsoft Windows 3.0 ähnliche Funktionen zu nutzen, die es bereits fünf Jahre zu vor bei GEM gegeben hatte.

So wird die Faszination der Atari ST-Reihe mit seiner fortschrittlichen GUI, denen die es einmal bedient haben, für immer ein Vorbild der Computerbedienung bleiben.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 1. August 2010 um 20:00 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>