

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die ZDF Computer Corner mit Klaus Möller und Biggi Lechtermann

Klaus Möller am Freitag, dem 10. März 2006

Die ZDF-Sendereihe Computer Corner ist sicher noch einigen Lesern in Erinnerung geblieben. Von 1985 bis 1988 führte Birgit „Biggi“ Lechtermann zusammen mit ihrem ZDF-Kollegen Klaus Möller, Kinder und Jugendliche spielend leicht in die neue Computerzeit ein.

Nach der Computer Corner folgte später die ZDF-Sendereihe Technik 2000, ebenfalls mit Biggi und Klaus. Unser bereits zweiter Artikel von [Klaus Möller](#), nach dem Bericht über die Sendereihe Komm Puter, erzählt euch wie es dazu kam, welche Widerstände es gab und und was den Machern der Sendung am Herzen lag.

Originaltext von Klaus Möller, März 2006



Biggi Lechtermann moderierte die Computer Corner. (Bild: Gerald Müller-Bruhnke)

Zu Beginn der Achtziger Jahre war ich fasziniert von den neuen Möglichkeiten, die sich am Horizont der neuen Technologien auftaten. Da war einmal der Boom in den Spielhallen mit den neuen Videospiele, die damals doch sehr rudimentär stattfanden, aber dennoch ein großes Publikum fanden, in der direkten Tradition und Fortsetzung des Riesenerfolges der Firma Atari in den USA. Der US-Amerikaner Nolan Bushnell hatte ja damals bereits mit seinem Pong-Automaten die Videospielewelt geradezu begründet und mit den Folgespielen auch weiterhin erschüttert. Da überlegte ich, wie kann man Kindern und Jugendlichen die neuen Technologien auf fernsehgerechte Art vermitteln. Doch so einfach war das nicht, denn es galt Verantwortliche im ZDF davon zu überzeugen, dass Videospiele und Computer ein Massenmedium werden könnten. Leider waren die Rahmenbedingungen für ein derartiges Vorhaben zu Beginn der Achtziger Jahre nicht die besten.

Zwar feierte Commodore mit seinem Heimcomputer Commodore 64 in der damaligen Zeit wahre Verkaufserfolge und auch Atari konnte mit seinen ersten Heim – und Spielecomputern ganz gut mithalten – aber Mainstream – der lag woanders – sicher nicht auf den Spielecomputern. Wie das für Deutschland eigentlich auch typisch war, galt in erster Linie der Nutzeffekt und so kam es, dass deutsche Computerfirmen, die sich damals zaghaft an die Oberfläche wagten andere Ansätze verfolgten, wie das Commodore oder Atari taten. In erster Linie setzte die deutsche Computerindustrie, wie Nixdorf und Triumph Adler zuerst einmal auf das Nutzbringende. Was dazu führte, dass diese Firmen schon bald in Sachen Heim – und Videocomputer den Anschluss an die Weltspitze fulminant verspielten. Ich hatte mir in dieser Zeit vorgenommen, wenn man mir die Möglichkeit geben würde, eine Sendung, speziell für jugendliche Computerfans zu machen, auch mit deutschen Firmen zusammenzuarbeiten. Aber leider war das auf Grund der unterschiedlichen Medienphilosophien nicht möglich. Die damaligen, in Deutschland konzipierten und hergestellten Computer zeichneten sich meist durch eine unglaubliche Fantasie- und Konzeptionslosigkeit in Nutzen und Design aus.



Der Spielhallenhit Moon Patrol für den Commodore 64. (Bild: Atarisoft)

Während der „Brotkasten“ von Commodore – der C64 bereits in der Lage war, grafische Inhalte auf den Monitor zu zaubern, murksten die deutschen Anbieter noch mit einer derart lächerlichen Grafikauflösung herum, dass damals schon zu erkennen war, dass sie auch auf Grund der überteuerten Angebote ihrer Rechner keinen Fuß auf den Boden bekommen würden.

So entschloss ich mich damals nur jene Rechner vorzustellen und in die Sendung Computer Corner einzubauen, die preislich und inhaltlich eine echte Alternative für die damaligen Kinderzimmer waren.

Während einerseits bei kommerziellen Rechnern, die damals überhaupt keine Grafikauflösung hatten und immense Summen kosteten, nicht einmal ansatzweise geeignet waren, um Spiele darzustellen, geschweige denn komplexe Inhalte zu speichern, hatten Commodore und Atari die Nase weit vorn und überholten auch, dank ihrer preislichen Konkurrenzlosigkeit Multimediagiganten wie Apple, die zu Beginn der Achtziger Jahre eine Revolution bei der professionellen Computernutzung einleiteten – sich diese aber auch teuer bezahlen ließen.

So kostete ein Macintosh Computer, der in Deutschland 1983/84 zum ersten Mal ausgeliefert wurde, mindestens 10.000,00 DM ohne weitere Peripheriegeräte. Damals war keine Festplatte dabei und der interne Arbeitsspeicher betrug 128 KB. Dennoch verfügte der Macintosh über eine Maus und eine grafikgesteuerte Benutzeroberfläche, während die normalen Büro-PCs noch mit bernsteinfarbenen einfarbigen Schwarz/Gelb- oder Schwarz/Grün- Monitoren aufwarteten und eine tastaturgesteuerte Programmführung hatten.



Biggi und Klaus am 8. April 1986 in der Infoecke mit einem Studiogast. Der Gast von Commodore stellt den neuen Personal Computer Amiga vor. (Bild: ZDF)

Für mich als Fernsehmacher blieb daher nur die Alternative, auf Commodore und Atari umzusteigen, weil dies die einzigen – auch für unser Fernsehpublikum – bezahlbaren und nutzbaren Heimcomputer in der damaligen Zeit waren. Ich erinnere mich noch gut an mein erstes Auftreten in einem Münchner Fernsehstudio, als ich mit einem Atari-Heimcomputer unter dem Arm das Studio betrat und den Cheftechniker bat, den Rechner zu testen, um ihn an die Fernsehtechnik zu koppeln. Er schaute mich damals ziemlich herablassend an und sagte mir: „Völlig egal, was sie mir hier bringen, ich zeige ihnen mal die zwei Kabel hier – und was da reingeht – muss Fernsehqualität haben“ – ansonsten erfuhr ich von ihm keinerlei Unterstützung! Im Gegenteil, er schlug vor die Bilder die der jeweilige Heimcomputer generierte, über den entsprechenden Studiomonitor abzulenken und mit der Fernsehkamera vom Monitorbild abzufilmen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt hätte die Computergeschichte im ZDF einen anderen Verlauf genommen, wenn ich nicht spontan und schnell reagiert hätte und Techniker von Atari und Commodore eingeflogen wären, die zur Zufriedenheit der High-End Profis beim Fernsehen, die Fernsehsignale mit den Computersignalen abgestimmt hätten. Aber, so wie damals, ist es auch heute noch mit innovativen Ideen, nur wenn man auf die Bereitschaft aller Beteiligten stößt, kann man Ungewohntes, Neues und Visionäres umsetzen.

Spielen am Samstagnachmittag

Jedenfalls erblickte dann, zum ersten Mal in der Geschichte des ZDF eine Computersendung das Licht der Mattscheibe und zwar im Jahr 1983 anlässlich der wiederkehrenden Samstagnachmittagssendung für Jugendliche im ZDF unter der Verantwortung des Redakteurs Heribert Beigel, der damals bereits erkannte, wie wichtig die neuen Medien für die Kinder und Jugendlichen in Deutschland sein würden.



Biggi lädt in der Computer Corner-Sendung vom 8. April 1986 zum Spielen ein. (Bild: ZDF)

Gemessen an dem Aufwand, der später für andere Sendungen und die Wissenssendungen der heutigen Zeit getätigt wurde, waren unsere Auftritte in den damaligen Sendungen reichlich amateurhaft und damit aber auch sehr preiswert. Dank

des Computerexperten Dietmar Meyfeldt, von Haus aus ein Fluglotse mit Hang zum Heimcomputer, konnten wir recht schnell ein kleines feines Programmfenster aufmachen. Hier stellten wir junge Leute vor, die bereits in den frühen Achtziger Jahren ihren Computer dazu benutzten kreativ tätig zu sein.

Das ging vom Schüler, der ein Physikprogramm auf dem Sinclair ZX81 Computer gestaltete und programmierte, bis hin zum jungen Musikfan, der eine Symphonie von Beethoven via Peek und Poke Befehlen in seinen Commodore 64 einprogrammierte. Und dazu gab es immer wieder mal ein Spieletipp für die damaligen Konsolen- und Diskettenspiele!



Ein Bericht über die Computer Corner aus der ASM von 1987. (Bild: Gerald Müller-Bruhne)

Mit großer Genugtuung stelle ich heute fest, dass viele Emulatoren inzwischen die alten Spiele wieder auf dem PC darstellen und offensichtlich ein Boom stattfindet und die Jugendlichen von heute, bereits mit wenig Aufwand an ihren neuen PCs, mit den entsprechenden Umsetzern wieder die alten Games aus den Achtziger Jahren spielen. Auch diejenigen, die damals in den Achtziger Jahren mit ihren Heimcomputern daddelten, finden wieder retromäßig zu den alten Programmen von einst zurück, die zwar nicht durch Speicherkapazität und großartige Grafiken bestechen, dafür aber einen bis heute unschlagbaren Spielwitz haben. So spiele selbst ich heute noch ab und zu mit meinem Sohn, der inzwischen auch erwachsen ist, an unserer alten Atari-Konsole Archob – ein lustiges und vom Spielespass bis heute attraktiv gebliebenes Schachähnliches Spiel mit „lebenden“ Figuren. Natürlich sind die auf dem Bildschirm herumwabernden Pixelfiguren nicht mehr zu vergleichen mit den heutigen Fantasyfiguren die die Gigabytestarken Rechner bevölkern. Aber, man erkennt den Ursprung und kann doch feststellen, dass es selbst grafisch opulent gestalteten Adventuregames oft an einer zündenden Spieleidee fehlt und man merkt einmal mehr: „Getretener Quark wird breit – nicht stark“.

Da wären wir auch schon wieder zurück in den Achtzigern, eine Zeit in der sich wie ich schon erwähnte, die Computer noch in zwei Kategorien aufteilten – einmal die eher schmunzelnd zur Kenntnis genommenen Heimcomputer und zum anderen die einfache klare und graue Welt von IBM, Nixdorf und all den anderen Büromaschinenherstellern, die sich klar gegen die verrückte und schillernde Welt der Heimcomputer – und Konsolennutzer abgrenzte.



Klaus Möller als Computer Corner-Berater in der Infoecke am 8. April 1986. (Bild: ZDF)

Nur auf Grund dieser arroganten Abgrenzung gelang Bill Gates sein damaliger Coup, den IBM Verantwortlichen sein DOS System für Personalcomputer aufzuschwatzen und die Manager in zähen Verhandlungen dazu zu bringen, seine Betriebssystemsoftware nicht zu kaufen, sondern zu lizenzieren. Und so nahm die Entwicklung ihren Lauf, der PC setzte sich durch.

Auch im Bürobereich wurden die Großrechner immer weniger genutzt und Netzwerklösungen, der entschlackte Arbeitsplatz mit dem Individual-PC, wurden immer aktueller. Und mit ihnen die Software DOS von Microsoft und Bill Gates. Im Schatten der weiteren Entwicklung, die von Bill Gates dominiert wurde, verloren alle anderen Erfinder und Innovatoren an Boden. Und dank der Arroganz der großen marktbeherrschenden Firmen, setzten sich nicht die besseren Systeme durch, sondern DOS endete in Windows. Was im Übrigen auch ein Abklatsch einer Entwicklung von Xerox und Apple war und in der vorsintflutlichen Windows Version 3.11 mündete, die viel träger zu handhaben war, als beispielsweise GeoWorks. Ein unglaublich tolles, auf DOS aufgesetztes grafisches Benutzersystem, dass selbst bei alten PCs mit wenig Speicherplatz auskam und fehlerfrei lief.



GeoWorks (PC/GEOS) Version 1.2 (Bild: GUI Gallery)

Doch der absolute Hammer bestand damals darin, dass Microsoft so vermessen war, seine neuen Windows-Versionen auszuliefern, die nicht an den bisherigen Standard der aktuellen PCs angepasst war. Wer also damals Windows nutzen wollte, der musste auf leistungsstärkere Rechner mit mehr Speicherplatz und schnelleren Prozessoren umsteigen. Ein eigentlich unfassbarer Vorgang. Man überlege nur einmal, wie sich ein potentieller Autokäufer verhalten hätte, wenn er sich für eine neue Polstergarnitur für sein Auto interessiert hätte und der Händler achselzuckend gesagt hätte: „Diese hier können sie gerne kaufen, aber sie passt nicht in ihr jetziges Auto, um diese Garnitur zu nutzen, müssen sie das Nachfolgemodell kaufen.“

Leider hat damals, selbst bei dieser unglaublichen Geschäftspolitik von Microsoft und auf Grund der damals schon marktbeherrschenden Situation des Unternehmens, DOS befand sich ja auf allen Business PCs, kein anderer Hersteller und keine andere Softwareschmiede rein mengenmäßig auf die damalige Herausforderung durch Microsoft reagieren können. Entweder waren die Anbieter unfähig wie Apple sich auf die neuen Herausforderungen einzustellen und die Marktwünsche, die Macs blieben alle hochpreisig und für die normale Bevölkerung unerreichbar, oder sie spezialisierten sich auf Fachanwender und überließen Microsoft das Feld. Wer in diesen Jahren mal den Versuch gemacht hat, auf einem gängigen PC ein Computerspiel zu spielen und schon an der Kalibrierung eines überdimensionalen Joysticks scheiterte, der weiß sehr wohl, um wie viele Jahre Microsoft die Multimediaentwicklung auf dem PC Markt zurückgeworfen hat.



Dieses Foto wurde anlässlich des Besuchs von Heinrich Lenhardt und Boris Schneider bei Klaus Möller in der Computer Corner aufgenommen. (Bild: ZDF)

Neben dem Wunsch, Jugendliche und Kinder für die neuen Technologien zu interessieren, hatte die Computer Corner natürlich in erster Linie den Anspruch, Unterhaltung zu bieten und Spiele vorzustellen, die man auch bequem zu Hause an der Spielekonsole oder am jeweiligen Heimcomputer spielen konnte. Zu diesem Zweck wurden jeweils zwei Schulklassen eingeladen, von denen jeweils ein Vertreter gegen den anderen spielte bei einem immer wieder neuen Computerspiel. Daneben stand die „Infoecke“, in der Dietmar Meyfeldt und dann Klaus Möller Neues aus der Welt der Computer verkündeten. Moderiert wurde die Computer Corner von Birgit „Biggi“ Lechtermann, die später dann die beliebte Kindersendung 1, 2 oder 3 moderierte und inzwischen in vielen Unterhaltungssendungen im Fernsehen präsent war. Heute produziert sie unter anderem die sehr erfolgreiche Sendereihe Wir testen die Besten im Kinderkanal. Biggi Lechtermann ging aus einem Casting als strahlende Siegerin hervor. Keine andere Moderationskandidatin verfügte damals über vergleichbare Fähigkeiten. Biggi konnte sich binnen kürzester Zeit in komplexeste Computer-inhalte eindenken und war in der Lage, später dann auch in der ZDF Folgesendung Technik 2000 ihre Frau zu stehen! Sie moderierte Beiträge über Jugend Forscht genau so spannend, wie Berichte über die CeBIT und machte souverän Interviews mit den damaligen Computergrößen in Deutschland und Amerika. Zu ihren Interviewpartnern zählten, neben Nolan Bushnell und Jack Tramiel auch Entrepreneurs wie Alwin Stumpf von Atari Deutschland, Renate Knüfer von Apple und viele andere Computerhersteller und Anbieter. Daneben glänzte Biggi auch im Umgang mit den Schülerinnen und Schülern, die immer Gäste im Studio des ZDF in Unterföhring waren.

Die Scheu vor den neuen Medien nehmen



Das Begleitbuch zur Sendereihe. (Bild: Gerald Müller-Bruhnke)

Obwohl die Computer Corner nur über einen begrenzten Zeitraum fester Bestandteil des ZDF Programms war, so hat sie doch wegweisend mit dazu beigetragen, dass sowohl Kinder, als auch Erwachsene in vielen Punkten die Scheu vor den neuen Medien verloren. Dies konnte ich in den vielen Zuschauerbriefen und Anrufen feststellen. Im Rückblick freue ich mich heute, dass viele Vorurteile verschwunden sind, bin aber immer

noch traurig darüber, wie oft sich Erwachsene versteigen über Dinge zu philosophieren, die sie selber nicht erfahren haben, oder vor denen sie eine Scheu des Versagens besitzen.

So ist es selbst in unserer aufgeklärten Zeit, im 21igsten Jahrhundert, immer noch so, dass viele Lehrer ihren Beamtenstatus dazu nutzen, nicht weiterlernen zu müssen und sich somit den Möglichkeiten, die ihnen die neuen Technologien bieten würden zu verschließen. Sie schaden damit nicht nur sich selber, sondern sie lassen auch noch die Schülerinnen und Schüler alleine, die ihrerseits sicher gerne bereit wären den Lehrern die nötigen Hilfestellungen zu geben. Leider aber auf Grund der Arroganz der Erwachsenen oft daran scheitern, den Lehrern die Fähigkeiten und Hilfestellungen zu geben, die sie bräuchten um vorurteilsfrei und neugierig an die Personal PCs heranzutreten.

Während in den USA und vielen anderen Ländern Lehrer gern und wissbegierig auf das Angebot der Schüler eingehen, sich in Sachen Informatik und Neue Medien sozusagen von „unten“ helfen zu lassen, scheiterte in Deutschland bisher das Modell „Teach the Teacher“ bei dem Jugendliche sich bereit erklären in Seminaren und unterrichtsähnlichen Veranstaltungen ihren Lehrern an den Schulen, die neuen Technologien ein wenig näher zu bringen. So bleibt heute noch oft die Kluft zwischen Lehrern und Schülern in Deutschland an vielen Schulen bestehen. Dies ist sehr schade und wirft unser Land immer weiter zurück. Es wäre längstens an der Zeit, dass Medienverantwortliche, Kultusbürokraten und Lehrpersonal gemeinsam zu der Übereinkunft kämen, dass innovative Strategien an den Schulen sinnvoller wären als dümmliche Blockbildung bei der Abgrenzung des üblichen Herrschaftswissens, dass in einer Zeit nichts mehr bringt, in der sich alle 10 Jahre das Wissen der Menschheit verdoppelt.

Nicht dämonisieren

Wir haben damals einen Versuch gemacht, neue Technologien nicht zu dämonisieren, wie es gerade in den 1980iger Jahren ein weit verbreiteter Sport unter Pädagogen war und selbst heute noch in vielen journalistischen Berichten und psychologischen Aufarbeitungen seine Spiegelung findet.

Überall dort, wo man nicht die Entwicklung der technischen Möglichkeiten in die inhaltliche Diskussion mit einbezieht, entsteht ein Stauraum von Vermutungen und Verdächtigungen, dem mit Wissen nur schwer beizukommen ist, wenn es Menschen gibt, die sich diesem neuen Wissen bewusst verweigern und dann aus Entwicklungen Schlüsse ziehen, die sie gar nicht rational verstehen können. Am Beispiel der Verquickung von Gewalttaten und Computerspielen ist dies selbst heute noch nachzuvollziehen und abzulesen. Obwohl auch hier mehr und mehr der Verstand, das Wissen und die Logik obsiegt. Dennoch sind es oft die Halbwissenden, sensationsgierigen Journalisten und computerfernen Intellektuellen, die in einem Computer eine Art „Büchse der Pandora“ sehen, dabei aber völlig vergessen, dass der Computer nur ein Abacus ist, eine Rechenmaschine die lediglich 0 und 1 unterscheiden kann – dies sollte man – selbst bei den komplexesten Gedankenstrukturen und – spielereien immer bedenken.

Ich selbst, als „Vater“ der Computer Corner, bin heute immer noch der gleichen Meinung, dass nur ein verstehender und spielerischer Zugang zu den neuen Medien, die Fähigkeit

sich auf das NEUE einzulassen, ohne das ALTE dabei zu vergessen mit einzubeziehen eine Chance hat, um innerhalb der Generationen in einen sinnvollen Dialog über die Gefahr und den Nutzen der neuen Medien einzutreten.

Die Zeiten dafür sind günstiger denn je...

Video-Interview mit „Biggi“ Lechtermann vom 25.11.2019

Im November 2019 hat das großartige [Scene World Magazine](#) von Jörg Dröge ein Interview mit „Biggi“ Lechtermann geführt und dabei viele Informationen zur Sendung und dem Zeitgeist von damals zusammengetragen.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Computer Corner, Sendung von 1986

In diesem Video könnt ihr eine vollständige Sendung der Computer Corner sehen.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Verweise

- [Birgit „Biggi“ Lechtermann](#) bei Wikipedia
- [Klaus Möller](#) bei Wikipedia
- [Video interview with Birgit „Biggi“ Lechtermann \(German version\)](#) auf [sceneworld.org](#)
- [Retro: Computersendungen in den 1980er](#) auf [8bit-museum.de](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 10. März 2006 um 21:06 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin 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>