



Im Altenheim gibts ja angeblich spezielle Zimmer für Demenzerkrankte, die genauso eingerichtet werden, wie die Oldies das in ihrer Jugend gut fanden, also mit Nierentisch und Peter-Kraus-Poster an der Wand et cetera. Wenn man die Alten da reinsetzt, werden sie angeblich ganz ruhig und happy, weil sie sich wieder zuhause fühlen.

Wir haben uns auch so ein Demenzzimmer eingerichtet, nur bei uns heißt es Büro.

Die Idee kam natürlich vom Beifahrer, und auch wenn er es hartnäckig abstreitet, ist seine Tochter an allem schuld. Denn ungefähr ein Monat, nachdem sie geboren wurde und der liebe Papi sich nächtelang mit vollgeschissenen Windeln beschäftigen musste, fing er plötzlich an, davon zu faseln, dass man als seriöser »Wissensarbeiter« doch »feste Strukturen« bräuchte und diese Arbeit im »Home Office« nicht so der wahre Jakob sei. Übersetzt bedeutete das, frei nach Purple Schulz: Ich. Will. Hier. Raus.

Die Idee war natürlich erst mal gut und verlangte nach einem großen Plan. Wenn wir uns schon einen Panic Room einrichten würden, dann aber auch richtig, das war klar. »Wir gehen nach dem Lisa-Prinzip vor«, hatte Nick sofort als Devise ausgegeben. Auf seine verschwurbelt-unverständliche Art wollte er damit sagen, dass in unserem kleinen Nerd-Paradies die Zeitrechnung 1995 enden sollte. Kein Rechner in unserem Büro durfte jüngerer Jahrgang sein, forderte der Yesterday-Man.

Lisa-Prinzip deshalb, weil man beim Apple Lisa ja auch kein Datum einstellen konnte, das jenseits von 1995 liegt, also in der

damals unvorstellbar weit entfernten Zukunft. Eine spätere Jahreszahl akzeptierte die Kiste einfach nicht, weil die Programmierer nur vier Bit für den Zähler reserviert hatten. Deshalb sprang nach Silvester 1995 die Zeit wieder auf 1980 um. Eigentlich eine coole Idee für noch so einen Murmeltiertagfilm, »Lisa, der helle Wahnsinn II« oder was weiß ich. Meinen Einwand, ob es nicht ein bisschen gestrig sei, nur Elektroschrott ins Büro zu stellen, wollte er natürlich nicht gelten lassen.

»Wenn du willst, dass etwas vernünftig funktioniert, musst du in der Vergangenheit leben.« Das waren seine Worte.

So hundertprozentig konnten wir das Lisa-Prinzip am Schluss natürlich nicht durchhalten, das schien dem Beifahrer aber auch egal zu sein. Es ging im Grunde genommen nur darum, ein Arbeitszimmer von der Steuer absetzen zu können – und Steuertricksen ist sein Lieblingssport, seit wir bei der Datacorp arbeiten und nicht mehr bestreiten, »Erwachsene« zu sein.

Seufzend schließt Nick die schwere, knallblau gestrichene Stahl-tür auf.

»Ah, home, sweet home.«

Aufgeschlagen hat er unser persönliches Flüchtlingslager schließlich um die Ecke im Gewerbegebiet, im ausrangierten Lagerraum einer ziemlich dubiosen Schwimmbadfirma. Da hat er die letzten Monate fast nonstop rumgehungen, was man allein daran merken kann, wie zielsicher er im Dunkeln mit dem Fuß die Steckerleiste trifft, an der das ganze Stromnetz hängt.

»Power up«, flüstert Nick.

Junge, er hat es sich wirklich gemütlich gemacht, da merkt man echt den erfahrenen Häuslebauer. Oder Höhlenmenschen. An der Decke baumelt eine einsame 20-Watt-Birne, die gerade

mal ausreicht, um den Tapeziertisch, der in der Mitte des Kabuffs aufgestellt ist, auszuleuchten. Der Rest des Lochs verschwindet in braunem Zwielflicht.

Von seinen gesammelten IT-Schätzen, die er in Zehn-Euro-Baumarktregalen eingelagert hat, lassen sich nur geheimnisvolle Umrisse erahnen. Es ist ein Brei aus beigefarbenem Plastik, Netzteilen und Kabeln. Zu den wenigen Sachen, die man sofort erkennt, gehört ein Stapel 1541-Laufwerke für den Commodore 64. Im Fach daneben parkt unser geliebter GRiD Compass aus dem Nachlass von Charles Irving – Gott hab ihn selig. Wir haben letztens rausgefunden, dass der Über-Nerd vom »Trio mit vier Fäusten« auch so einen benutzt hat. Ganz oben unter der Decke, quasi als Krönung des Ganzen, lagert Nicks obskurer Laptop-Schrott aus Japan, von weltbekannten Firmen wie Ampere Inc.

Der liebe Papi hat wirklich alle seine Juwelen hergeschafft, die er zuhause auf Befehl von Sabina im Keller verstecken musste. Und so riecht es auch – nach diesem Wasserschaden-Muff, der auch über Börsen für klassische Computer hängt.

Mit einem schweren Krachen fällt die Tür ins Schloss. Auf ihrer Innenseite hat der Beifahrer das »Aladdin Sane«-Poster mit Bowie aus seinem alten Jugendzimmer angebracht. Wenn schon retro, dann richtig. Ich kann quasi noch hören, wie ihn seine Mutter zum Essen ruft.

Nick wischt mit dem Ärmel seiner Multifunktions-Jacke kurz über den Tapeziertisch, schiebt ein paar unvermeidliche Arduino-Platinen zur Seite und macht mit der Hand eine Platzanweiserbewegung zu mir rüber.

Ich stelle die Tüte mit dem Tape ab und rolle sie vorsichtig aus. Was ist, wenn von dem Blut auch was an die Tüte gekommen ist? Mal kurz die Hände checken. Nein, Gott sei Dank keine rostrote Schmiere drauf. Ich taste mich zur Kassette in der Tüte

vor und ziehe sie raus. Sie liegt überraschend schwer in der Hand, wie ein solides Industrie-Produkt, viel massiver als die klappri-gen Musikkassetten, auf denen wir unsere ersten Spiele für den Cevi gespeichert hatten. Mein Gott, wie bierernst wurde diese Diskussion auf dem Schulhof geführt: Ist jetzt Chrom besser oder Normalkassette?

Nick klappt routiniert den vorderen Rand der Kassettenhülle hoch, holt das Tape raus und rückt es im rechten Winkel zur Tischkante zurecht. Es ist ungefähr so groß wie zwei Kompakt-kassetten hintereinandergelegt. Jetzt kann man auch erkennen, warum es so schwer ist: Die Unterseite besteht aus einer dicken Metallplatte, auf der zwei Bandspulen befestigt sind. Sie sehen genauso aus wie bei den Bandmaschinen, die früher in Tonstudios standen. Gab es nicht auch mal Kompaktkassetten, die als Gag solche Spulen hatten? Doch, auf so eine hatte mir Nick die Maxi von »Axel F.« aufgenommen.

Vorne schlängelt sich das Band an einem kleinen Plastikfensterchen vorbei. Nick hebt die Klappe kurz an, um sie mit einem lauten Klacken gleich wieder zuschnappen zu lassen. Die Bewegung soll sagen: Über die Details brauchen wir kein Wort zu verlieren, oder?

Vor uns liegt eine Quarter-Inch-Cartridge, eine Speicherkas-sette, mit der die Firmen in den Siebzigern und frühen Achtzi-gern ihre fetten Back-ups gemacht haben – oder besser gesagt: ihre für damalige Verhältnisse fetten Back-ups. Denn die 90 Meter Band in der massiven Kassette reichen gerade mal, um lächerliche 204 Kilobyte zu speichern. Jedes Bildchen im Netz von Cheerleadern, die unter Alkoholeinfluss lesbische Experi-mente starten, braucht heute mehr Platz.

Für mich sieht das Tape brauchbar aus.

»Ist okay, oder?«, taste ich mich vor.

Doch Nick runzelt die Stirn. Mit einer derart oberflächlichen Analyse kann sich der Fast-Informatiker natürlich nicht zufriedengeben, zumal er mir dann hätte recht geben müssen, was er aus Prinzip nicht tut.

»Weiß nicht.«

Nick zieht eine Lupe mit eingebauter Neonröhre rüber, die am Rand des Tisches klemmt, und knipst sie an. Im blassen Licht dreht er die Cartridge vorsichtig hin und her, so, als würde er eine Leiche nach subtilen Hinweisen auf die wahre Todesursache absuchen. Wie immer, wenn er sich viel Zeit für eine Nebensäch-lichkeit lässt, gibt es eine einfache Erklärung dafür: Er spielt ins-geheim eine Filmszene nach. Nur welche? »CSI« vielleicht, oder »Quincy«? Nein ... Genau! Er sezziert die Cartridge genauso wie Ash den Face-Hugger in »Alien«. Als Eingeweide für den außer-irdischen Krabbler hatten die Special-Effects-Typen ja nur rohe Austern und Reste vom Fischmarkt verwendet, trotzdem ein cooler Effekt.

Zieht er das ganze Theater wirklich nur durch, um das Autop-sie-Klischee voll auszukosten? Nein, dafür nimmt er sich zu viel Zeit, es muss noch ein dickes Ende kommen ...

»Guck mal, am Umlenkbolzen!«, verkündet Nick stolz. Und da ist es schon, das dicke Ende.

Er berührt mit dem Finger einen der silbernen Stifte, um die sich das Band in der Kassette herumschlängelt. Und wirklich: Da klebt ein bisschen dunkelgelbe Schmiere, die wie Honig aussieht. Nick schaut mich an. Als Audio-Nerd a. D. weiß ich natürlich, wie die Diagnose lauten muss: Leimspuren.

Mit dem Problem hatten wir schon ein paar Mal zu tun. Wenn so ein olles Magnetband aus den Siebzigern nämlich feucht wird, kann es sein, dass die Schicht kaputtgeht, mit der die Oxydpar-tikel an das eigentliche Band geklebt sind. Irgendwann kleckert

der Kleber dann raus, sammelt sich an den Spulen, bis das Band sich nicht mehr bewegt oder beim Abspielen reißt.

Es ist Zeit für mich, das Offensichtliche vorzuschlagen.

»Dörte?«

Der Beifahrer dreht nochmal vorsichtig an der Spule und nickt.

»Ein Fall für Dörte.«

Diesen wahnsinnig originellen Namen haben wir unserer treuen Schweizer Dörrmaschine gegeben. Mit der lassen sich solche Bänder nämlich retten, der Trick heißt in Tonstudios *Baking*: einfach das Tape ein bis zwei Stunden bei 50 Grad in so ein Dörrgerät werfen, mit dem man sonst Zeugs wie getrocknete Bananenchips macht – und schon schnurrt das Band wieder locker durch, zumindest ein Mal. Zum Datenauslesen reicht das normalerweise. Nick ist sofort voll dabei und holt die Kiste raus.

»Und ich weiß auch schon, was wir in der Zwischenzeit machen«, jubiliert er aus der dunklen Ecke.

»Das Teil ist *der Hammer!*«

Allein seine Ansage ließ nichts Gutes vermuten, und dann kam es auch ziemlich dicke: Nick schleifte einen Altpapier-Karton in die Mitte des Büros und fischte aus den stinkenden Tiefen eine RCA Studio II ans Licht, eingesponnen in einen Wust aus Kabeln. Die Studio II ist so ziemlich die einzige antike Spielkonsole, für die Sammler noch keine Fantasiesummen hinblättern. Baujahr 1977, ein Plastikklotz, so groß wie zwei alte Telefone.

Dass er ausgerechnet jetzt mit diesen elektronischen Belanglosigkeiten anfangen würde, war klar. Immer, wenn das Schicksal irgendwie zuschlägt, verbarrikadiert er sich in seiner Nerd-Welt, das ist bei ihm reiner Selbstschutz. Damals, als sein Dad gestorben war, hatte er sich auch eine Woche lang zurückgezogen, um aus seinem Apple Newton eine Garagenfernbedienung zu bauen. Trauerarbeit à la Nickmeister halt. Deshalb stürzte er sich jetzt auch so gierig auf die bekackte Spielkonsole – um nicht daran denken zu müssen, dass John in dieser Sekunde vielleicht irgendwo um sein Leben kämpfte.

Wow, allein diese Farbe! Die muss schon in den Siebzigern eine Zumutung gewesen sein, so ein fieses Braun in Richtung Stützstrumpf. An der schon ekligen Plaste hat obendrein jahrzehntelang der Zahn der Zeit genagt, und genau so sieht die Konsole jetzt auch aus: vergilbt wie ein Pennerzahn. Da hilft auch der silberne Zierstreifen nichts, der sich um die Worte HOME TV PROGRAMMER herumzieht.

Am linken und rechten Ende sind zwei Zehnertastaturen eingelassen, über die man die Games steuert, für jeden Spieler eine. Die schwarzen Tasten glänzen speckig und abgewetzt wie ein Straßenbahn-Haltegriff im Hochsommer. Zeit, ein bisschen zu sticheln.

»Da kann man mal wieder sehen, dass Technik nicht in Würde altert«, bohre ich los.

Diesen Frontalangriff auf sein Weltbild kann der diensthabende Retromane natürlich nicht einfach so schlucken.

»Warum?«, schnappt Nick zurück.

»Also, denk zum Beispiel mal an ›Wall Street‹, das Original natürlich. Was bleibt davon in Erinnerung?« Für alle ambitionierten Wirtschaftsstudis war der Film seinerzeit natürlich Pflichtprogramm.

»Weiß nicht? Schulterpolster. Gier ist gut. Haargel?«, nuschelt Nick vor sich hin, während er irgendwas hinterm Fernseher rumprokelt. Er muss die Konsole, aus der natürlich ein amerikanisches Fernsehsignal nach NTSC-Norm kommt, erst mal an einen PAL-Wandler anstöpseln. Und den wiederum muss er erst mal im dichten Kabelschungel finden, der sich in der Ecke auftürmt.

Also zur Abwechslung mal freie Bahn für einen Vortrag von mir:

»Also bei mir ist von ›Wall Street‹ nur eine Szene hängen geblieben, und zwar die, wo Michael Douglas sich dieses gigantische Motorola-Handy ans Ohr hält. Das Teil ist so groß wie sein verdammter Aktenkoffer! Wenn man das heute guckt, kann man den Film spätestens an dieser Stelle nicht mehr ernst nehmen. Technik wirkt halt so schnell, naja, lächerlich. Erinner dich einfach an irgendeinen Film, in dem ein ...«, ich male mit den Fingern Gänsefüßchen in die Luft, »*Computerexperte* vorkommt. ›Wargames‹ oder ›Jurassic Park‹ oder was weiß ich. Ungefähr zehn Minuten

nach dem Kinostart sind alle Szenen mit dem *Computerexperten* nur noch peinlich, weil der Computerexperte mit irgendwelchen Geräten rumhantiert, die vermutlich schon beim Kinostart des Films völlig überholt waren.«

»... es sei denn, der Regisseur setzt Technologie ein, die so alt ist, dass sie schon wieder cool wirkt«, grätscht Nick dazwischen. Ein absolut vorhersehbares Gegenargument. Warum lasse ich mich auf den Scheiß immer wieder ein? Das endet ohnehin nur in endlosen Monologen.

Auch diesmal.

»... in ›Watchmen‹ zum Beispiel steht auf dem Schreibtisch von Ozymandias ein Macintosh SE/30 in Schwarz«, doziert Nick gnadenlos weiter, »und der sieht total cool und gar nicht überkommen aus, *wenn du mich fragst*.« Die letzten vier Wörter kommen schon im Sperrdruck raus, es ist also Zeit, die Dinge auf sich beruhen zu lassen, sonst kriegt der Beifahrer wieder so einen cholерischen Anfall.

Es soll Ignoranten geben, die sagen, die RCA Studio II sei die schlechteste Konsole aller Zeiten.

Sie untertreiben brutal.

Die Realität sieht so aus: Wir sitzen vor einem schwarzen Bildschirm, auf dem ein paar weiße, gestrichelte Linien von oben nach unten zuckeln. Zwischen ihnen wabert ein weißer Blob herum, den Nick kontrolliert und der wohl ein Auto darstellen soll. Ab und zu kollidiert der Blob mit weiteren Blobs, die vor ihm herwackeln. Bei jedem Unfall wimmert aus dem Lautsprecher ein Ton, der klingt, als ob der Soundchip, falls die Kiste so was überhaupt hat, gerade verreckt. Die Studio II spendiert uns weder einen Punktestand noch irgendwelche Kurven oder anderes nennenswertes Gameplay. Nur

Agonie in Endlosschleife. Wenn in der Hölle Konsolen stehen, dann sind es RCA Studio II.

Die Reaktion eines normalen Menschen wäre: in einer Femtosekunde den Stecker ziehen und die wahnwitzige Lebenszeitverschwendung beenden.

Nicks Reaktion: mit äußerster Zock-Konzentration – die Zunge in den Mundwinkel geklemmt – vor der Kiste kauern, auf die Tasten hämmern und im Abstand von dreißig Sekunden ein atemloses »Wie geil« rausdrücken.

Er hat sich von der Menschheit doch schon ziemlich weit entfernt.

Um seine Therapie nicht zu stören, beschränke ich mich darauf, mir seine Haribo Quaxi-Fröschli reinzuschieben und dem Säuseln der Dörrmaschine zu lauschen.

Zu allem Überfluss scheint die Konsole auch noch kaputt zu sein. Denn die weißen Blobs frieren alle paar Sekunden ein oder verschwinden, um dann an einer völlig anderen Stelle wieder aufzutauchen. Langsam ist meine Geduld am Ende.

»Alter, mal im Ernst: Das Teil ist ja absoluter Scheiß!«

Nick sendet einen maximal verärgerten Blick rüber.

»Nein, das Teil ist ein *Meilenstein!*« Aus meiner langjährigen Kumpelerfahrung weiß ich, dass das eine das andere nicht unbedingt ausschließen muss.

So richtig glauben kann Nick an sein Gefasel aber anscheinend selbst nicht, jedenfalls fängt er ziemlich hysterisch an zu lachen – als Kinder hätten wir gesagt: zu *geiern*. »Ich zitiere Tom Hall, Designer von *Doom*: Je niedriger die Auflösung, desto besser die Kunst.« Weiteres Kichern. »Jedenfalls ...«, er stopft sich auch eine Hand voll Quaxis in den Mund, »jedenfalls werde ich mir mal den Speicher anschauen, den Code des Spiels auslesen, ein bisschen die Maschinensprache vom RCA-1802-Prozessor studieren

– der steckt da nämlich drin –, und dann werde ich die Welt regieren. Har, har, har!«

Das Lachen soll wie das eines wahnsinnigen Bond-Gegenpielers klingen, ist aber viel zu dünn mit Ironie überzogen, um verstecken zu können, dass er es ernst meint.

Die Diagnose: Tastenkombination IDDQD – er steckt im *God Mode* fest. Sobald ich das Büro verlassen habe, wird er exakt das tun, was er gerade angekündigt hat: Er wird die Konsole auseinandernehmen, die Sprache des Prozessors lernen, den Spielcode debuggen – und nicht aufhören, bevor das Teil wieder läuft wie zu dem Zeitpunkt, als es neu war und wir noch in den Kindergarten gingen. Was für eine Verschwendung. Ich versuche, ihn noch einmal zu retten.

»Aber warum, warum, *warum?* Du wirst doch niemals wieder in deinem Leben mit diesem 18-was-weiß-ich-Chip was zu tun haben. Hallo? Wir haben nicht mehr 1977.«

Auf einmal hört Nick auf zu lachen und schaut ernst, fast traurig.

»Du weißt doch: Ich bevorzuge die Vergangenheit. In der so genannten Gegenwart fühle ich mich nicht wohl.«

Ich habe ihm dann noch geholfen, die RCA Studio II wieder auszustöpseln und das Tape in der Dörrmaschine zu wenden. Als ich ging, gab er mir seine Autoschlüssel und hielt mir wie ein guter Gastgeber die Tür auf. Draußen zwitscherten schon laut die Vögel. Wir hatten erfolgreich sieben Stunden lang nicht an John und sein Schicksal gedacht.

Nick streckte die Hand zum Bikergruß aus.

»Bis morgen.«

»Ja, bis morgen, Alter.« Als ich den Dienstwagen aufschloss, sah ich nochmal hoch zur Tür. Nick hob etwas unsicher die Hand.