

# Vorwort

Als mich meine Lektorin nach einem Buch über die Computergeschichte fragte, dauerte es nicht lange, bis ich in die Nostalgie alter Erinnerungen verfiel, die ich an den Teil der Geschichte habe, den ich bisher miterleben durfte. Ich erinnere mich noch genau, wie ich 1987 meinen ersten Heimcomputer, den Commodore 64 (kurz C64) kaufte. Ich hatte dafür mit meinen jungen 13 Jahren bereits nebenbei in den Ferien gearbeitet, um mir diesen Brotkasten kaufen zu können. Da es trotzdem zunächst nicht für ein 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerk reichte, kaufte ich mir als Massenspeichergerät das Bandlaufwerk *Datassette*. Damit konnte ich meine Daten, Programme und Spiele auf herkömmliche Kassetten speichern. Dass hier Lade- und Speichervorgänge recht langsam und durch die notwendigen Spulvorgänge etwas umständlich waren, hat meiner Freude keinen Abbruch getan. Ein Programm mit dem Namen *Turbo-Tape* beschleunigte den Vorgang für mich. Auf das 5¼-Zoll-Diskettenlaufwerk musste ich noch ein weiteres Jahr warten (und dafür arbeiten). Wir mussten damals noch mit dem Diskettenlocher eine zweite Schutzkerbe stechen, damit auch die Rückseite der Diskette beschreibbar war. Während dieser Zeit machte ich auch erste Erfahrungen mit der Programmierung. Zunächst fing ich an, seitenlange Listings aus Zeitschriften wie der *Happy Computer* ([archive.org/details/happycomputer](http://archive.org/details/happycomputer)) abzutippen und arbeitete mich so in die Programmierung ein. Wohlgemerkt, wir reden hier nur von BASIC. Meinen Kindheitstraum der C64-Assemblerprogrammierung habe ich mir leider (noch) nicht erfüllt. Die Spiele für den C64 wurden als Raubkopien auf dem Schulhof getauscht, und der eine oder andere versuchte sich damals auch schon als Geschäftsmann für den Schwarzmarkt durchzuschlagen.

Es folgten viele weitere Geräte wie Sinclair ZX81, Amstrad CPC464, Amiga 500 und letztendlich auch mein erster selbst zusammengebauter PC. Das war damals eine Rakete und hat mich ein Vermögen gekostet (und war ein Jahr später schon wieder veraltet).

Ein besonderer Moment war es auch, als ich damals bei meinem Freund meine erste Internetverbindung (über BTX) mit einem *Akustikkoppler* über den Hörer eines Telefons mittels Schallwandlung herstellte. Zum ersten Mal war ich »online«. Mit dem heutigen Internet hatte das BTX aber noch nichts zu tun. Jedes kleinste Nebengeräusch führte zu einem Übertragungsfehler. Das erledigte sich dann zum Glück mit der nächsten Generation von Telefonmodems, für die kein Akustikkoppler mehr benötigt wurde und mit denen eine Downloadrate von bis zu 56 kbit/s möglich war. Neben einem ständig belegten Telefonanschluss waren auch die 30-sekündigen Einwahlgeräusche legendär. Diese haben sich bei mir wie ein Ohrwurm in meinem Gehirn festgesetzt. Suchen Sie bei YouTube mal nach »*sound of dial-up internet*«, wenn Sie das Geräusch noch nicht kennen oder alte Erinnerungen wecken wollen.

Bestimmt haben Sie auch schon einen Teil der Computergeschichte aktiv oder passiv miterlebt. Vielleicht finden Sie in diesem Buch auch einige miterlebte Technologien wieder und fühlen die Nostalgie. Aber auch wenn Sie noch nicht so eine lange Zeit in der digitalen Welt verbracht haben und einfach nur an kurzen Geschichten und Fakten rund um den Computer interessiert sind, möchte ich Sie in diesem Buch herzlich dazu einladen, zusammen mit mir durch die Zeiten zu reisen.

Anmerken will ich hierbei allerdings noch, dass es sich bei diesem Buch nicht um ein Compendium der Computergeschichte handelt. Das hätte das Buch recht umfangreich und ziemlich langatmig gemacht. Im Buch beschränke ich mich vorwiegend auf die Meilensteine der Vergangenheit – ohne eine Garantie auf Vollständigkeit. Ich habe über wichtige Meilensteine der (Vor-)Computerzeit, der Software und des Internets in Häppchen geschrieben. Dabei war ich stets bemüht, die Themen aus neutraler Sicht zu behandeln und meine persönlichen Meinungen außen vor zu lassen.

Aufgeteilt ist das Buch in drei Teile: Es beginnt mit **Teil I**, der Geschichte des Computers, fährt in **Teil II** fort mit der Geschichte der Software und wird abgeschlossen mit **Teil III**, der Geschichte des Internets. Alle drei Teile können unabhängig voneinander gelesen werden. Ich finde, hier ist für jeden etwas dabei.

Sie werden in diesem Buch immer wieder auf Ideen und Anregungen zum Ausprobieren und Weiterlesen im Internet stoßen. Damit Sie diese Links nicht mühevoll abtippen müssen, finden Sie sie gesammelt auf der Verlagswebseite zum Download (<https://www.rheinwerk-verlag.de/5150>) oder direkt auf meiner Website zum Buch: [www.computergeschichten.de](http://www.computergeschichten.de).

Bedanken möchte ich mich bei meiner Lektorin Patricia Schiewald, die sich um alles Nötige gekümmert und das Projekt betreut hat, und auch bei Almut Poll, die das Projekt initiierte. Ebenso möchte ich mich bei Petra Bromand bedanken, die dieses Buch Korrektur gelesen und auch darüber hinaus einen wertvollen Beitrag geleistet hat. Vielen Dank auch an Ingmar Stapel, der als Testleser ebenfalls einige wertvolle Ideen beige-steuert hat. Auch bedanken will ich mich bei den vielen Personen und Museen, die mir die Erlaubnis erteilt haben, Bilder in diesem Buch zu verwenden. Namentlich habe ich alle Personen und Museen am Ende des Buches in einem Abbildungsverzeichnis aufgelistet.

Nun wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Durchlesen des Buches. Wie immer freue ich mich über ein Feedback zu diesem Buch. Fühlen Sie sich frei, mir zu schreiben.

Jürgen Wolf ([wolf@pronix.de](mailto:wolf@pronix.de))