

Der Swapper

von Denis Moschitto und Evrim Sen

für die Mithilfe an dieser Geschichte danken wir herzlich Sascha Hofmann
© 2000 Tropen Verlag

Es ist nicht unbedingt so, dass ich etwas anderes erwartet hätte, jedoch stehen hier auf dieser computerlosen Computerparty ziemlich komische Typen herum. Einige von ihnen sind mir noch gut bekannt. Obwohl sich bei manchen Leuten schon erste Falten und lichtetes Haar ankündigen, scheinen sie im Kopf kaum gealtert zu sein. Dies ist übrigens die erste Party, die ich seit langem wieder besuche. Ein seltsames Gefühl. Besonders, wenn man sich noch einmal den inoffiziellen Anlass dieser Veranstaltung ins Gedächtnis ruft. Diese Party ist so etwas wie ein Seniorentreffen. Eine Zeitreise zur ersten Stunde. Und ich bin einer davon. Ich lese auf Stoffbannern einige Gruppennamen, deren Gründer ich schon kannte, als der Stimmbruch sie noch plagte. In der Hoffnung hier auch Gregor wieder zu treffen schaue ich mich noch einmal um. Von einigen höre ich, dass er nach Amerika ausgewandert sei, weil man ihm dort eine interessante Stelle als Ingenieur angeboten hatte. Ein Kerl in Heavy-Metal Outfit ist fest davon überzeugt, dass Gregor verhaftet worden ist und noch immer in Haft sitzt. Sprechen wir von demselben Gregor, dem Swapper? „Gibt es überhaupt noch Swapper?“, frage ich. „Sicher, warum denn nicht?“, bekomme ich als Antwort. Ich kann es kaum fassen. Und Gregor? Gehört hat man von ihm, doch keiner weiß, wo er steckt. Wieder kommt eine von diesen aufreizend gekleideten Damen auf mich zu. „Nein, ich habe nichts mit Computern am Hut und bin an einem Job als Computerfachmann nicht interessiert“, schiebe ich gleich vor, um erst gar nicht ein Gespräch mit ihr beginnen zu müssen. Sie schaut mich erst ein wenig verdutzt an, lächelt dann und drückt mir eine CD in die Hand. Auf dem Cover ist ein Militärhubschrauber abgebildet. „Ein Spiel?“, frage ich und öffne dabei die Hülle. Sie nickt. „Eine Demo Version“. Ich nehme die schillernde Scheibe heraus und halte sie schräg gegen das Licht. Höchsten dreißig, vielleicht vierzig Megabyte sind belegt. „Ich schaue es mir mal an, und wenn mir das Spiel gefallen sollte, besorge ich mir den Crack“.

Gregor und ich wohnten Haus an Haus. Direkt an der Hauptverkehrsstraße, nicht weit von der Bushaltestelle entfernt. Wahrscheinlich die lauteste Stelle der Stadt. Eine Bäckerei, zwei Kaufhäuser und ein Schuhladen trennten uns von der großen Lagerhalle, auf deren Hinterhof wir uns immer trafen. Wir fühlten uns wohl hier, ungestört und abgeschirmt von der Außenwelt. Hin und wieder fuhren Bagger und mit Containern beladene Lastwagen auf den Hof. Es kümmerte niemanden, dass nahezu jede Firma unseres Viertels diesen Ort als kostenlosen Abstellplatz für ihren Schrott benutzte. Die Arbeiter, die hier Tag für Tag mühevoll Waschmaschinen und Kühlschränke ausluden beachteten uns nicht, zumal wir die meiste Zeit sowieso nur damit verbrachten, herumzuhängen und Zigaretten zu rauchen. Die herumstehenden Container waren fast immer mit interessanten Dingen beladen. Ob Metallgegenstände, Holz oder ganz einfach nur Bauschutt, wir fanden immer etwas an dem man noch ein wenig herumwerken konnte. Aus Holz bastelten wir uns Schwerter und führten, durch das Computerspiel Barbarian inspiriert, ein regelmäßiges Schwertkampfturnier ein. Gregor war wohl der Geschickteste von uns allen,

denn ich kann mich nicht erinnern, dass er jemals als Verlierer die Arena verlassen hatte. Die Container waren immer ein ganz besonderes Highlight für uns, aber vor allem für Gregor. Er hielt ständig Ausschau nach verwertbaren Gegenständen, wie zum Beispiel defekten Videorekordern oder Fernsehern, die er sich gleich unter den Arm klemmte, um sie zu Hause wieder in Schuss zu bringen. Er fummelte für sein Leben gern an allem, was elektronisch oder sogar elektrisch war. Vor ihm war kein Gerät sicher, das ein Netzteil besaß. In seinem Zimmer hatten sich mittlerweile unzählige elektronische Geräte angesammelt, die wild verstreut herumlagen. Wenn es langsam dunkel wurde, und der erste von uns allmählich den Heimweg antreten wollte, hatte Gregor immer mindestens ein Gerät neben sich liegen, das sich in seinen Augen als wertvoll genug erwies, Ganzkörper obduziert zu werden. Mario und ich konnten diese Faszination mit Gregor nicht wirklich teilen. Wir zogen es vor unsere Computer zu benutzen, anstatt sie auseinander zu nehmen. Immer wenn wir es doch versuchten, mussten wir uns an einem bestimmten Punkt eingestehen, dass wir die vielen Einzelteile, die vor uns auf dem Boden lagen, nicht wieder zusammenfügen konnten. An diesem Platz hielten wir uns manchmal bis in den tiefen Abend auf, um über Computer und Computerspiele, Disketten oder Kontakte zu Szenemitgliedern zu sprechen. Es kam eher selten vor, dass einer von uns nach der Schule hier nicht erschien. Hausaufgaben machen, oder etwa den von Eltern aufgetragenen, häuslichen Pflichten nachzukommen, wurde von uns strikt boykottiert. Die Zeit verging an diesem Ort auch ganz anders. Kaum waren wir drei zusammen, schien auch schon wieder der Abend anzurücken. Die Wochenenden vergingen wie in nur wenigen Augenblicken, ehe dann wieder der Montag, und damit auch die Schule, mit all ihrer Last auf uns nieder knallte.

Wir waren alle drei Fans des damaligen Commodore 64. Die Bekenntnis zu diesem Computer war für uns fast schon so etwas wie eine Stammeszugehörigkeit. Unsere Begeisterung für alles, was mit Computern zu tun hatte, war ein Band, das uns neben unserer Freundschaft fester zusammenhielt. Mario kam irgendwann auf die absurde Idee, dass wir uns alle am Arm tätowieren sollten. Gregor und ich machten uns über diesen Vorschlag lustig, doch als uns Mario am nächsten Tag seinen Arm präsentierte, verstummten wir beeindruckt. Etwas verwaschen, jedoch gut zu erkennen, hatte er nun den Namen seiner Freundin „Susa“, in großen Druckbuchstaben auf seinem Oberarm verewigt. Er erklärte uns, wie das mit dem Heimtattoo funktionierte. Mit einer Nadel und etwas schwarzer Tinte, beschrieb er, wäre das eine schmerzlose Sache von einer halben Stunde. Ich entschloss mich, es Mario gleich zu tun. Da ich aber keine Freundin hatte, und mir auch keine anderen schönen Namen einfielen, tätowierte ich mir eines Abends heimlich in meinem Zimmer das Firmenlogo von „Commodore“ auf den Arm. Schnell bemerkte ich, dass Mario gelogen hatte. Jeder Stich kostete eine wahnsinnige Überwindung und ließ mir gleich die Tränen in die Augen schießen. Ich konnte es an diesem Abend natürlich noch nicht wissen, aber mit diesem Motiv auf dem Arm war ich der absolute Held. Bei jeder Gelegenheit riss ich mir den Ärmel hoch, und erntete euphorischen Beifall bei Bekannten und Freunden. Gregors Mutter erzählte immer stolz von den vielen englischen Briefkontakten, die ihr Sohn pflegte. Außerdem sei er ein begeisterter Briefmarkensammler und seine Sammlung sei äußerst wertvoll. In der Schule war er bekannt wegen seinen unzähligen Kontakten zu ausländischen Brieffreunden. Durch seine Kontakte besaß er Briefmarken aus den Entferntesten Orten der Welt, Amerika,

Japan oder sogar Neuguinea, waren nur wenige davon. Im Grunde wusste niemand außer uns, was er wirklich war. Gregor war ein Swapper. Er verbrachte seine meiste Zeit damit, gecrackte Computerspiele zu tauschen, und das über die ganze Welt. Er verschickte massenweise Disketten, und erhielt im Gegenzug die neuesten Kopien von ausländischen Crackergruppen. Wie Gregors Mutter fälschlicherweise angenommen hatte, wurden auf dem Schulhof nicht etwa Briefmarken getauscht. Disketten wanderten von einer Hand zur nächsten. Ob Ober- oder Mittelstufe, jeder kannte Gregor und ließ sich von ihm gerne mit frisch gecrackter Software versorgen. Man nannte das damals noch „Handspreading“, ein Begriff der heute schon nahezu ausgestorben ist. Gregors Methoden, um Päckchen randvoll mit Disketten kostengünstig um die halbe Welt zu verschicken waren recht ausgefallen. Da war zum Beispiel der Trick mit dem Haarspray. Wenn man eine Briefmarke damit präparierte, konnte man den Poststempel problemlos wieder abrubbeln. Sämtliche Lieferungen wurden mit ein und derselben Briefmarke solange hin- und hergeschickt, bis die Bilder auf den Marken gänzlich verblassten. Gregor hatte neben dieser in der Szene recht bekannten Vorgehensweise, eine eigens entwickelte Methode kreiert. Er nahm zwei benutzte Briefmarken mit dem selben Motiv, die jeweils einmal an der oberen, und einmal an der unteren Ecke einen Stempel hatten. Er legte die Marken übereinander und zerriss beide gleichzeitig in der Mitte und bekam vier Teile von zwei Briefmarken. Dann nahm er sich einfach den unteren ungestempelten der einen, und den oberen ungestempelten der anderen Briefmarken und klebte sie einzeln sorgsam auf den Umschlag. Er nannte diese Methode „Stampfaking a lá Gregor“. In der Woche, oftmals schon direkt nach der Schule, gingen wir alle drei zu Debis, eines der wenigen Computergeschäfte in unserer Innenstadt. Nach Schulschluss versammelte sich eine Schar von Computerfreaks, im Alter zwischen zehn und achtzehn, um die etwa fünf aufgestellten Commodore 64 Computer. Auf den Rechnern wurde nicht etwa wie man heutzutage annehmen würde gespielt oder gezockt. Ein genauer Blick verriet, dass die Leute auf diesen Rechnern Computerspiele tauschten, kopierten und sogar crackten. Mario war eine Körefähe, wenn es ums Cracken ging. Viele Leute brachten ihm Software mit, die er vor Ort bearbeitete, und nutzten die Gelegenheit, sich bei ihm noch nebenbei ein paar Kniffe abzugucken. Die meisten dort taten dies primär nicht etwa, weil sie gerne mit dem Computer spielten, sondern einfach nur des Tausches wegen. Sie waren Sammler und nur darauf bedacht, ihre Sammlungen mit den neuesten Veröffentlichungen auf dem Spiele Markt zu vergrößern. In der Szene nannten sie sich dementsprechend „Trader“. Den Ladeninhaber schien unser Treiben nicht zu stören, solange irgendjemand jede halbe Stunde mit einer neuen Zehner-Packung Disketten an die Kasse rannte und bezahlte. Manchmal glaube ich, dass der Laden zu diesen Zeiten nur durch den Verkauf von Fünf-Einviertel-Zoll-Disketten überlebte. Dadurch, dass wir an diesem Ort fast schon so etwas wie gern gesehene Gäste waren, war es für Gregor der beste Platz, um seine neuesten Disketten in Umlauf zu bringen. Mario saß oft an irgendeinem der C64-Computer und tippte unverständliche Zahlen und Befehle ein, um den Kopierschutz der Original-Software zu knacken, die sich die älteren Computerfreaks vom Softwareladen um die Ecke ausgeliehen hatten. Wenn Mario das schaffte, und das tat er in den meisten Fällen, konnte Gregor sein nächstes Paket zusammen mit den vielen anderen Neuerworbenen Kopien an irgendwelche Kontakte auf der Welt versenden. Gregor hatte uns von seinem Kontakt namens „Point-One“ aus der DDR erzählt, mit dem er regelmäßig Software tauschte. Wir waren alle überrascht,

da keiner von uns daran glauben wollte, dass es in der DDR überhaupt Computer gab. Da eine Sendung in die DDR sehr teuer und umständlich war, mussten sich die beiden eine andere Möglichkeit einfallen lassen, ihre Software zu tauschen. Gregor befestigte die Pakete mit den Disketten, die ihr Ziel in der DDR haben sollten unter dem Waschbecken der Toilette eines Personenzuges. Als der Zug dann in der DDR hielt, stieg Point-One in den Zug ein und nahm die Lieferung ab. Bei einer Lieferung gingen eines Tages unerwartet sämtliche Disketten verloren. Von Point-One erhielt Gregor einen letzten Brief mit der Warnung, dass die Polizei sich eingeschaltet habe. Gregor sah das ganze locker und behauptete, dass die Polizei der DDR bei einer routinemäßigen Untersuchung die Disketten wohl gefunden haben könnte, aber sicherlich nicht wusste, was sie damit hätte anfangen sollen. „Wahrscheinlich haben die gedacht, dass das irgendwelches Geheimzeug aus dem Westen ist und zerbrechen sich heute noch darüber den Kopf“, hatte er leichtgläubig gesagt. Mario war empfindlicher in dieser Beziehung. Er kündigte an, all seine Disketten aus Sicherheitsgründen im Garten zu vergraben. In der Schule sei bereits jemand wegen Raubkopien verhaftet worden, argumentierte er. Alle Disketten mitten im Herbst in Plastiktüten verpackt im Garten zu vergraben erschien sogar mir ein wenig überstürzt, zumal es mir nicht in den Kopf wollte, dass sich die Polizei um dreizehn jährige Raubkopierer scherte. In der Schule kursierten Gerüchte, dass ein Schüler, der seit einigen Tagen nicht mehr zum Unterricht erschienen war, verhaftet worden sei. Gregor beharrte darauf, dass diese Geschichte von unserem Mathelehrer in Umlauf gebracht wurde, um den Raubkopientausch auf dem Schulhof einzudämmen. Nach einiger Zeit war im wahrsten Sinne des Wortes Gras über die Sache gewachsen. Als wir an einem kalten Wintertag auf die Idee kamen, bei Mario etwas Computer zu spielen, mussten wir vorerst einige Löcher in Marios Garten graben, weil er vergessen hatte, an welcher Stelle seine Disketten verbuddelt waren.

Der Hinterhof unserer Lagerhalle wurde von Tag zu Tag verlassen. Die Leute mit den Baggern und Müllcontainern trudelten nur noch selten bei uns ein. Der Grund für diese Veränderung klärte sich schnell. Eine Computerfirma namens "Elektro Schuett" hatte die Lagerhalle angemietet und eröffnete dort auch kurzerhand ein Ladenlokal. Unsere Angst, den Platz auf Grund des Pächterwechsels in Zukunft nicht mehr als unseren Treffpunkt nutzen zu können, war jedoch unbegründet. Die Neueingezogene Firma störte sich genauso wenig an uns, wie an den Müllcontainern, die nach zwei Wochen wieder den ganzen Platz besiedelten. Der einzige Unterschied zu vorherigen Zeiten lag darin, dass sich unser Hauptinteresse nun dem Hintereingang des Computerladens verschrieben hatte. Natürlich beeinflusste das unsere Gespräche sehr stark. Immer wenn der letzte Mitarbeiter den Laden verlassen hatte, pressten wir unsere Nasen an die Fensterscheibe des Hintereinganges und träumten davon, die vielen verschiedenen Computersysteme unser Eigen nennen zu können. Die Vorstellung, eines dieser hochmodernen Computersysteme zu besitzen bestimmte unser Denken. Wenn wir jetzt in den Containern stöberten, interessierte sich keiner mehr für den elektronischen Müll, der dort herumlag. Wir fanden plötzlich Gegenstände, mit denen es ein leichtes gewesen wäre in den Laden einzubrechen. In unserer kindischen Naivität planten wir einen illusorischen Einbruch, einen Jahrhundertcoup, den die Stadt noch nicht gesehen hatte. Wir verbrachten eine Menge Zeit mit der Realisierung des Planes, wussten aber schon vom ersten Moment an, dass wir

diesen niemals in die Tat umsetzen würden. Wir dachten stundenlang darüber nach, wie wir die erbeuteten Geräte nutzen würden. Mario kam sogar auf die Idee, auch gleich die Software aus dem Laden zu klauen, um sie auf den Rechnern zu cracken und in Umlauf zu bringen. An einem Donnerstagabend schlenderte Gregor ziellos durch unser Viertel. Er spazierte auf den Hinterhof der Lagerhalle, um eine Zigarette zu rauchen und blieb gedankenverloren vor dem Fenster, durch das man die vielen Computersysteme betrachten konnte stehen. Er blickte sich kurz um. Der Hinterhof war Menschenverlassen, so wie er es eigentlich immer zu dieser Uhrzeit war. Ohne groß darüber nachzudenken, schnappte er sich dann eine der Eisenstangen, die neben dem sonstigen Schrott herumlagen und presste sie in den schmalen Spalt zwischen Tür und Rahmen. Unsere clever konstruierten Einbruchspläne ignorierend, riss er die Metallstange immer wieder vor und zurück, bis die Türe mit lautem Getöse splitterte. Völlig bedenkenlos betrat er den Laden und schaltete das Licht an. Neugierig erkundschaftete er das Büro, die Werkstatt und den Verkaufsraum. Obwohl um diese Zeit die Hauptstraße recht belebt war, schien es keinen der vorbeilaufenden Passanten zu interessieren, dass ein dreizehnjähriger Junge nach Ladenschluss in einem Computerladen umherspazierte. Nach etwa einer Stunde, hatte Gregor bereits einen herumstehenden Einkaufswagen vom Hinterhof organisiert und packte sorglos Monitore, Computer und Disketten hinein. Nachdem der Einkaufswagen bis über den Rand gefüllt war, rollte er seine Beute mit gelassener Miene und gutem Gewissen über den Hof hinaus auf die Hauptstrasse. Niemand beachtete ihn auf seinem kurzen Weg zur Wohnung seiner Mutter, wo er die Sachen beflissen in seinem Zimmer verstaute. So als ob nichts gewesen wäre, begab sich Gregor ein weiteres mal zum Computerladen, um nur kurze Zeit später erneut mit einer Ladung quer über die belebte Einkaufsstraße zu rollen. Seine Mutter war es gewohnt, dass Gregor ständig irgendwelchen technischen Kram mit nach Hause schleppte. Seine Ausrede, die Geräte von einem Freund zur Reparatur bekommen zu haben, schluckte sie ohne Nachfrage. Es vergingen vier Monate, bis die Polizei an Gregors Türe klopfte. Es wäre erst gar nicht so weit gekommen, hätte Gregor nicht jedem an unserer Schule seine Heldentaten auf die Nase binden müssen. Als der Geschäftsinhaber seine Computerperipherie, zum Teil auch in viele Einzelteile zerlegt, wieder hatte, setzte er sich mit Gregors Mutter in Verbindung. Da Gregor noch nicht strafmündig war, aber beide der Ansicht waren, dass eine Strafe angebracht wäre, einigten sie sich darauf, dass Gregor seine Freizeit hin und wieder zur Aushilfe in der Werkstatt verbringen sollte. Für ihn war das natürlich alles andere als eine Strafe. Wenn Gregor in der Werkstatt saß und Computer auseinander schraubte, hockten wir auf dem Hinterhof und beobachteten ihn durch das Fenster. Herr Schuett, der Geschäftsinhaber, schenkte Gregor nach einiger Zeit einen alten Computer. Soweit ich mich erinnern kann, zerlegte Gregor den Sinclair-Z80-Computer bereits am ersten Tag und bekam ihn nie wieder zusammen.

Durch die Boxen höre ich verzerrt meinen Namen. Jemand ruft nach mir. Ich war mir noch gar nicht sicher, ob ich gemeint bin, als mich plötzlich ein Organisator der Party am Arm festhält, und mich mit einem Lächeln auf die Bühne zerrt. Das Publikum jöhlt. Irgendein Typ nimmt mein überraschtes Gesicht mit einer digitalen Videokamera auf. Das Bild wird gleichzeitig auf eine 5x5 Meter große Leinwand hinter mir projiziert. Verwirrt betrachte ich die versammelte Meute vor mir. Ein Haufen Computerfreaks, einige Journalisten

und natürlich auch Softwareunternehmer, die mich erwartungsvoll anstieren. „He, zeig mal die Tätowierung an deinem linken Arm“, brüllt mir der Moderator der Party ins Ohr. Ohne Widerworte zupfe ich an meinem T-Shirt und halte das mittlerweile etwas verschwommene Commodore-Logo in die Kamera. Die Menge tobt. „Ist das nicht cool?“, richtet sich der Moderator an die Partygäste. „Und wisst ihr was das Beste ist? Der Typ hier behauptet felsenfest nichts mit Computern zu tun zu haben!“, fügt er hinzu. Ein lautes Lachen geht durch den Raum, und auch mich amüsiert diese Bemerkung. Der Showmaster, wendet sich wieder an mich und legt mir den Arm um die Schultern. „Was ist?“, sagt er und hält dabei das Mikrofon von uns weg, so dass niemand außer mir diese Frage mitbekommen kann. „Bist du auf deine alten Tage auch noch blind geworden?“. Nicht verstehend und verunsichert schüttele ich den Kopf, als ich es dann endlich bemerke. Meine flache Hand klatscht ganz automatisch gegen meine Stirn. Gregor!