



INTERVIEW ROLF-DIETER KLEIN

Im Rahmen unseres Interviews sprachen wir mit Rolf-Dieter, einem vielseitigen Entwickler, der seine Karriere in der Hard- und Softwareentwicklung begann. Er war insbesondere in der Entwicklung von Lernsystemen aktiv, darunter der NDR-Klein-Computer. Zudem war Rolf-Dieter Mitentwickler des beliebten Amiga-Spiels Ports of Call, ein Thema, das wir auch in dieser Ausgabe des Fanzines vertiefen. Später erweiterte er sein Tätigkeitsfeld und arbeitete als Entwickler und Berater für den Lehrstuhl für Raumfahrttechnik, wo er an spannenden Projekten wie dem Einsatz von Transceivern auf CubeSats beteiligt war, von denen einer noch immer seine Bahnen im All zieht. Auch im forensischen Bereich hat er bedeutende Beiträge geleistet, insbesondere in der Spektralanalyse spezieller Substanzen. Zuletzt hat sich Rolf-Dieter auf die nicht-

invasive Glukosemessung konzentriert, ein Bereich, in dem er auch Patente hält. Seine vielfältigen Erfahrungen machen ihn zu einem interessanten Interviewpartner.

AGF: Du bist wirklich kein klischeehafter Videospielentwickler, und das meine ich im positiven Sinne. Wenn man sich deine Aktivitäten der letzten Jahrzehnte anschaut, kann man nur staunen. Für uns ist natürlich Ports of Call das interessanteste Spiel, das du entwickelt hast, aber auch die anderen Projekte sind durchaus erwähnenswert.

Woher kommt deine Begeisterung für Elektronik, Programmieren und Technik im Allgemeinen? Du hast 1981 dein Studium der Elektrotechnik an der TU München als Dipl.-Ing. abgeschlossen. Das ist sicher eine gute Basis. (-;

Rolf-Dieter: Ja, mit Elektronik hatte ich schon viel früher zu tun. Mein Vater hatte damals die Firma P.E.K. Elektronik in Tettnang, die Lehrsysteme und auch Oszilloskope herstellte. Mit etwa 8 Jahren habe ich dann intensiver mit KOSMOS-Bausätzen gebaut. Mit ca. 13 Jahren hatte ich mein erstes Patent und Gebrauchsmuster. Mein erstes Buch „Mikroelektronik“ habe ich mit ca. 18-19 Jahren zu Beginn meines Studiums geschrieben.

AGF: Was hat es mit den NDR-Kleincomputern auf sich?

Rolf-Dieter: Das war damals eine Folge des Modularrechners (dazu gibt es auch einige Bücher). Über die Bücher kam ein Redakteur auf mich zu, weil er ein Lernsystem suchte. Das habe ich dann speziell für die Fernsehserie entwickelt.

AGF: Wie bist du zu der Fernsehserie „ComputerTreff“ des Bayerischen Fernsehens gekommen, die du eine

Zeit lang moderiert hast?

Rolf-Dieter: Der Bayerische Rundfunk, genauer gesagt der Redakteur Eckhard Huber, hatte damals eine Begleitsendung zur NDR-Fernsehserie des NKC mit mir gestartet. Später wurde daraus eine eigenständige Sendung mit Messebesuchen und Neuvorstellungen.

AGF: Dann hast du angefangen, dein eigenes Spiel zu entwickeln: Ports of Call. Gab es vorher schon ein anderes oder war das wirklich dein Erstlingswerk?

Rolf-Dieter: Das ist damals als Erstlingswerk zusammen mit dem Regisseur Martin Ulrich entstanden, mit dem



Martin Ulrich





ich die Drehbücher für den NDR-Klein-Computer geschrieben hatte. Nebenbei haben wir, um uns zu entspannen (es waren ja ein paar Wochen), auf dem C64 Spiele gespielt. Dabei entstand die Idee, nach einigen Wirtschaftsspielen wie Hanse (oder Hansa) und M.U.L.E. selbst ein Wirtschaftsspiel zu entwickeln. Martin Ulrich kannte sich im maritimen Bereich gut aus. Er war selbst schon zur See gefahren und hatte durch seine Regiearbeiten viel Erfahrung in diesem Bereich. Er hat dann auch das Konzept entwickelt und die Daten besorgt. Wir haben dann ein grobes Spiel auf dem Amiga gebaut, weil das meiner Meinung nach damals vom Betriebssystem und den grafischen Möglichkeiten her am besten geeignet war.

AGF: Was war deiner Meinung nach das Besondere an Ports of Call? Warum war es so populär? Das Thema ist ja nicht gerade Mainstream.

Rolf-Dieter: Genau deswegen. Es ist ein bisschen wie Monopoly, das kann man eigentlich immer spielen. Ich glaube auch, dass es Spaß macht, ein Imperium aufzubauen, das ist einfach ein ganz anderes Thema. Es gab damals auch ein paar Wirtschaftsspiele, aber die waren alle rudimentär. Ich glaube auch, was hilft, ist unser Motto „real life“ - also Daten aus dem wirklichen Leben, keine künstlichen Daten wie bei den meisten Spielen. Ports of Call wird sogar in der Ausbildung eingesetzt, z.B. bei der Navy in New York (PoC XXL) etc. Heute ist es allerdings schwierig, neue Leute zu erreichen. Oft sind es die Väter oder Großväter, die es empfehlen. Im maritimen Bereich ist es aber immer noch beliebt, als Kapitän muss man ja auch mal ein Schiff steuern ... usw.

AGF: Ihr nennt euch „International Software Development Corp.“ Wie seid ihr auf diesen Namen gekommen? Es war ja nur dieses eine Spiel.

Rolf-Dieter: Ich weiß nicht mehr, woher der Name kam, vielleicht von einem der Vertriebsleute. Es blieb bei dem Spiel, nach dem schlechten Start damals, wie gesagt, ein paar Spezialversionen von Ports of Call, auch eine Museumsversion, die in Åland im Museum mit Steuerrad lief (oder läuft). Für die Otto CD-ROM hatten wir ein paar einfache Spiele entwickelt.



AGF: Wie ist Jim Sachs zu Aegis gekommen? Das ist etwas überraschend, man weiß nicht viel über diese Firma.

Rolf-Dieter: Jim hatte wohl auch eigene Produktionen und war wohl in der Nähe von Aegis (LA), vielleicht kam er so dorthin. Ein von ihm entwickeltes Spiel wurde durch einen Virus komplett zerstört, das hatte ich damals von ihm gehört.

AGF: Wie verlief die Entwicklung von Ports of Call? Was war besonders schwierig und wie lange hat es gedauert, bis es fertig war?

Rolf-Dieter: Bis das erste Spiel lief, waren es, glaube ich, etwa 1-2 Jahre. Zum Glück konnten wir uns immer wieder treffen (neue Folgen NDR und Dreharbeiten). Nach dem Start mit Aegis hat es, glaube ich, nochmal ca. 1 Jahr gedauert. Die 3D-Version hat auch ca. 1-2 Jahre gedauert (die erste Version war für Disney Cruise Lines) und dann nochmal 2 Jahre für die Deluxe-Version.

AGF: Die eher einfache Grafik im Geschicklichkeitsteil des Spiels ist aber nicht von Sachs, oder? Ich nehme an, die sind von euch, er hat nur die ganzen Zwischengrafiken gemacht.

Rolf-Dieter: Doch, er hat die Gebäude gepixelt, auch das pseudo-animierte Wasser ist von Jim. Ich habe extra einen Hafeneditor programmiert, um die Umgebung so einfach wie möglich zu gestalten.

AGF: Wie erfolgreich war Ports of Call eigentlich? Unter den Kopierern war es ja sehr beliebt, aber wie viele Exemplare wurden letztendlich verkauft? Wusstest

du damals schon, wie beliebt das Spiel sein würde? Viele haben heute noch sehr positive Erinnerungen daran.

Rolf-Dieter: Von der Amiga-Version hatten wir leider 0,0 Cent erhalten – außer einer Tafel Schokolade von Aegis zum ersten Weihnachten, die allerdings entsorgt wurde aus Angst, vergiftet zu werden. Da haben wir auch keine Zahlen bekommen. Bei der ersten PC-Version waren es eher Bundle-Geschäfte. In meinem Shop kann ich es ungefähr abschätzen: seit ca. 20 Jahren ca. 25.000 User, die bezahlt haben.

AGF: Hat dich das Manövrieren der Schiffe damals nicht auch in den Wahnsinn getrieben? (-;

Rolf-Dieter: Ja, das mussten wir ausgiebig testen. Viele Tage Arbeit damals bei Aegis, dann immer wieder für die PC-Versionen und die mobilen Versionen (iOS und Android). Und nicht nur damals, sondern auch heute noch mit der neuesten Version „Deluxe 2024“.





Was ist der NDR-Klein-Computer?

AGF: Das passt zur nächsten Frage: Die neue Version von Ports of Call. Wie lange hat die Entwicklung gedauert, wer unterstützt dich dabei und was kann das neue Ports of Call 2024?

Rolf-Dieter: Die Version 2024 ist ja aus der Deluxe 2008 entstanden. Da haben wir ca. 1-2 Jahre dran gearbeitet, die optimierte Engine kam wiederum aus Ports of Call Sim 3D II, das hat ca. 2 Jahre Arbeit gekostet, die wiederum kam aus anderen Projekten wie z.B. RTL Beachvolleyball und RTL Skispringen. Also eine lange Geschichte. Für das Augmented Reality Feature hatten wir ein kleines Team, Martin Ulrich war auch dabei. Bei Ports of Call Sim 3D II gab es auch Ableger für Disney und eine Version für das Åland Museum, da hatten wir auch ein kleines Designteam. An der 2024-Version arbeite ich seit etwa einem halben Jahr alleine, mit 3D-Grafik und Programmierung. Aufgrund der Vorgeschichte der Engine schlummern noch einige Features in der 2024-Version, Augmented Reality, AVI-Videos auf

den Texturen, Multiuser-Netzwerk, Slave-Computer etc. Diese werde ich Stück für Stück anpassen und in den nächsten Updates freischalten.

AGF: Was hast du damals und heute hauptberuflich gemacht?

Rolf-Dieter: Ich habe hauptsächlich als Hard- und Softwareentwickler gearbeitet, damals viel für Lernsysteme wie den NDR-Klein-Computer. Zuletzt auch als Entwickler und Berater für den LRT (Lehrstuhl für Raumfahrttechnik). Zwei Transceiver auf je zwei CubeSats fliegen im All (einer davon noch im Orbit). Dann im forensischen Bereich mit Spektralanalyse von speziellen Substanzen und neuerdings auch im Bereich der nicht-invasiven Glukosemessung, wo es auch Patente gibt.

AGF: Vielen Dank für das Interview, es war uns eine Ehre.

Rolf-Dieter: Gruß

Interview:
Martin Becker / Markus Dierolf

Zurück in die Zukunft: Der NDR-Klein-Computer

In der Ära der 80er Jahre, als die Computerwelt noch in den Kinderschuhen steckte und die meisten von uns sich kaum einen Zugang zu diesen technologischen Wunderwerken vorstellen konnten, trat ein bemerkenswertes Projekt auf den Plan: der NDR-Klein-Computer, liebevoll NKC genannt. Dieses bahnbrechende Selbstbauprojekt wurde 1984 ins Leben gerufen und fand seinen Weg in die Haushalte durch eine 26-teilige Fernsehserie, die vom NDR-Schulfernsehen unter der Leitung von Joachim Arendt produziert wurde. Jede Episode dauerte nur 15 Minuten, war aber vollgepackt mit wertvollen Informationen und Anleitungen, die es jedem technisch interessierten Laien ermöglichten, Schritt für Schritt einen eigenen Computer zusammenzubauen.

Der NKC war nicht nur ein einfacher Computer, sondern ein modulares System, das auf der brillanten Idee von Rolf-Dieter Klein basierte, der auch als Autor bei der Computerzeitschrift „mc“ tätig war. Klein war nicht nur ein Visionär in der Entwicklung des NKC, sondern begleitete das Projekt auch als Moderator der Fernsehserie und Autor mehrerer begleitender Bücher.

Das besondere am NKC war seine Modularität. Angefangen bei einem simplen 8-Bit-Einplatinencomputer auf Z80A-Basis bis hin zu einem komplexen 32-Bit-System mit einer 68000-CPU, bot der NKC eine beeindruckende Bandbreite an Erweiterungsmöglichkeiten. Benutzer konnten nicht nur einfache Steuerungsaufgaben bewältigen, sondern auch anspruchsvolle Software wie das CP/M-Betriebssystem nutzen. Mit der Zeit wurden sogar Anpassun-

gen vorgenommen, die MS-DOS auf einer 8088-CPU-Karte zum Laufen brachten.

Eine der faszinierendsten Anwendungen des NKC war ein Roboterbausatz von Fischertechnik, der die vielseitige Einsatzfähigkeit des Systems unterstrich (Ein Video dazu könnt ihr unten über den QR Code aufrufen). Die technische Unterstützung kam von Unternehmen wie Graf Elektroniksysteme in Kempten und dem Elektronikladen Detmold, die halfen, den NKC in die Hände von Computerfans zu legen.

Über die Jahre blieb der NKC nicht nur in Betrieb, sondern wurde durch die Hingabe seiner Community weiterentwickelt. Neue Karten wurden designed, um die alten Spezialbausteine zu ersetzen, einschließlich einer Karte, die moderne Schnittstellen für Grafik, Sound sowie PC-Tastaturen und Mäuse bot. 2017 und 2018 erlebte der NKC eine Art Renaissance, als die Originalplatinen neu layoutet und in China neu produziert wurden, was neuen Anwendern die Tür zu diesem faszinierenden System öffnete.

Der NDR-Klein-Computer steht somit nicht nur für die Vergangenheit der Computerentwicklung, sondern auch für eine lebendige Tradition der Innovation und Gemeinschaft, die bis heute andauert. Ein echter Klassiker, der immer noch fasziniert und inspiriert!

Text:
Andy Brenner

Quelle:
Wikipedia



QR-Code führt direkt zum o.g. Video.