

Intro

Gibt es so etwas wie ein digitales Graffiti? Was wäre das? Wo und wie würde es sich manifestieren? Im digitalen oder im realen Raum? Der Begriff ist an sich noch nicht wirklich besetzt. Es gibt jedoch bereits Ansätze, diesen Begriff zu beanspruchen. So versuchen Wikipedia wie auch die KI Google Gemini, digitale Graffiti als Erstellung von Graffiti-Kunst mithilfe eines Computer-Vision-Systems zu definieren. Dabei geht es um bestimmte Laser- und Augmented-Reality-Projekte aus den letzten 20 Jahren, die Graffiti in Außen- und Innenräumen an Wände werfen können. Konkret: Beim digitalen Graffiti würden physische Sprayfarben und Oberflächen durch digitale Werkzeuge und Displays ersetzt. Statt auf eine Wand zu malen, erstellen die Künstler:innen ihre Kunstwerke mit digitalen Werkzeugen und projizierten sie auf Bildschirme oder in virtuelle Räume. Gedacht sei dies vor allem für Veranstaltungen und Werbung. Dahinter stecken Augmented Reality Agenturen und Event-Firmen. Dies lässt darauf schließen, dass es um die Übernahme der visuellen Attraktivität von Graffiti und die Appropriation eines Begriffs durch die digitale Event-Szene geht.

Doch wir schlagen eine andere Definition mit historischem Bezug auf die Entwicklung digitaler Communities vor. Dabei geht es gerade nicht um den Transfer von Graffiti-Kunst vom Analogen in die Augmented Reality, sondern um eine eigenständige digitale Entwicklung, die mit der Digitalisierung und den Homecomputern Einzug gehalten hat. Wir schauen historisch etwas weiter zurück und bezeichnen die Werke der jugendlichen Cracker und der Demoszene aus den 1980er- und 1990er-Jahren als digitale Graffiti, weil sie viele Aspekte der analogen Graffiti in ihren konzeptuellen und kreativen Prozess aufnehmen und gewisse Wirkungen auf ihre Umgebung und die Welt mit ihnen teilen, wenn auch meist unbewusst. Der direkte Vergleich zweier nicht besonders geschätzter Kulturen, zweier Displaced Reality Phänomene, die sich gegenseitig auch nicht gekreuzt zu haben scheinen, bringt retrospektiv ähnliche Motive, Motivationen, Strategien und künstlerische Gestaltungsweisen zum Vorschein.

Es geht also um bestimmte Phänomene der digitalen und analogen Kultur der 1980er-Jahre und die Frage, ob den digitalen Graffiti ebenso wie den physischen Graffiti der Aspekt einer spielerischen Rebellion innewohnt. Weiterhin geht es um Schrift und Ästhetik als zentrale Grundlage beider kreativer Kulturen sowie um eine Befreiung der Schrift, die sich sowohl in Graffiti, Cracktros

und Demos als auch etwas früher in Kunst und Literatur ablesen lässt. Mit der Einführung der Computermaus als Zeichentool und von grafischen Benutzeroberflächen (GUIs) im Jahr 1984 fand ein Umbruch in der Welt der Grafik statt. Dieser veränderte die Arbeitsweisen umfassend und gab den digitalen Nerds mittels neuer Bildbearbeitungssoftware auf 16-Bit-Computern neue ästhetische Möglichkeiten an die Hand. Wir untersuchen, wie sie sich daraufhin in der digitalen Welt engagierten mit kreativen, spielerischen Innovationen wie beispielsweise bewegten Logos als eine Art lebende Graffiti über endlose Scrollschriften bis hin zu Echtzeit-3D-Schriften. Schliesslich geht es auch um die Frage nach dem soziokulturellen Kontext der Communities, die sich mit Crackintros und Demos befasst haben und den Heimcomputer auserwählt hatten, um ihn zu einem Experimentierfeld in einem sehr privaten Umfeld zu machen.

Diese Untersuchung ist Teil des Forschungsprojekts CH-Ludens und versucht deshalb auch möglichst viele Werke aus der Schweiz einzubinden. Dazu gibt es einige ergänzende internationale Beispiele, die gleiche und weitere Aspekte aufzuzeigen vermögen. Überraschenderweise kann aber sehr vieles mit Schweizer Beispielen aus der Cracker- und Demoszene abgedeckt sowie aus der Entwicklung und Produktion von Videogames illustriert werden. Und nicht zuletzt soll auch erwähnt werden, dass sämtliche Beispiele aus dem Bereich der analogen Graffiti mittels Sprayens zeitlich mit der Entwicklung der digitalen Graffiti einhergehen und sämtliche untersuchten Beispiele ebenfalls aus der Schweiz stammen.

CH-Ludens ist ein SNF-Sinergia-Projekt, das sich mit der bislang relativ unbekannten (Design-)Geschichte digitaler Spiele in der Schweiz befasst. Das Projekt trägt den Titel «Confoederatio Ludens – A Swiss History of Digital Games, Play and Game Design 1968–2000». Es erfasst die historische Entwicklung der Schweizer Spielkultur und somit auch die Digitalisierung der Schweizer Gesellschaft vor dem Jahr 2000. Dabei versteht sich das Projekt nicht als einseitige Schweizer Nationalgeschichte, sondern verortet alle Phänomene und Artefakte in einem internationalen Kontext – sowohl hinsichtlich der Einflüsse auf als auch aus Schweizer Spielentwicklungskontexten. Am Projekt sind vier Universitäten beteiligt. Dieser Text zum digitalen Graffiti stammt aus den Federn der Forscher des GameLabs der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK). Sie befassen sich mit der Produktions- und Entwicklungsgeschichte von Spielen in der Schweiz, den vernetzten Communities, soziokulturellen Phänomenen der Digitalisierung und der experimentellen Archäologie der Homecomputerzeit.

Voll digital!

Gleich mehrere Protagonisten der 1980er- und 1990er Crack-/Demo- und Game-Designer-Szene der Schweiz berichten, die Graffiti jener Jahre seien ihnen ferngelegen und keine Inspiration gewesen. Umgekehrt sagen auch die Aktivisten der damaligen soziokulturellen Bewegungen in Zürich und Basel, die Graffiti als Kulturtechnik und Medium nutzten, sie hätten keine Berührungspunkte mit dem Digitalen gehabt.

Auch heute noch erscheint die Frage nach Graffiti oder politischem Engagement für viele Leute der Cracker- und Demoszene merkwürdig. Es scheint fast so, als käme dieser Diskurs aus einer anderen Sphäre in derselben Realität der 1980er-Jahre, dem analogen Mainstream der Medien. In Diskussionen oder Interviews kommt dieser Zusammenhang auch nie einfach so zur Sprache, ausser man fragt danach und hakt nach. Dann sind die Antworten interessant, weil sie vermitteln, dass die Zeit der 1980er-/90er-Jahre verschiedene Einstellungen und Lebenswelten kannte, die gleichzeitig aktuell waren, sich aber gegenseitig nicht wirklich wahrgenommen haben.

In einem privaten Chat bringt es Depeche aus Bern, der in den 1980er-Jahren auch als Cracker aktiv war und unter anderem in der Demoszene Gruppe Spreadpoint Demos entwickelt hatte, für sich auf den Punkt:

Depeche: «Gesprayt/getagt: Never ever. Graffitis haben mich nie inspiriert. Politisch tätig: Nope.»

Bauer: «Warum nie gesprayt? Ist ja was ähnliches, was ihr auf Software gemacht habt? Eigentlich noch schlimmer. Ihr habt das Bespraye Haus auch gerade noch verschenkt.-).»

Depeche: «Das ist analog (Vergangenheit). Wir waren digital (Zukunft).»
(Bauer 2025a, Discord Privatchat, 31. 1. 2025)

Depeche: «Ich habe eigentlich nur Deluxe Paint verwendet. Für Sprites Bleistift und Papier. Spray nutzte ich nicht. Unser Spreadpoint Sticker war jedoch ein Airbrush, welcher fotografiert wurde.»

(Bauer 2025b, Discord, Privatchat. 12. 7. 2025. 21:04)

Auf Nachfrage äussert sich auch Orlando von der Demoszenegruppe Brainstorm sehr deutlich zu Graffiti, politischem Engagement und den Aktivitäten der Gruppe in den 80er- und 90er-Jahren:

Orlando: «Alte Stadtgärtnerei in Basel. [...] Jugendunruhen wie in Zürich. [...] Das hatte wie nichts mit uns zu tun. [...]»

Bauer: «Da habt ihr euch nicht zugehörig gefühlt?»

Orlando: «Im Gegenteil. [...] Wir wollten nichts damit zu tun haben. Wir standen eigentlich für das Eintauchen in die technologische Welt und das Erkunden und Erforschen.»

Bauer: «Was waren die dort in der Gärtnerei?»

Orlando: «[...] Wir sahen sie sehr negativ. Aber ich weiss nicht mehr genau, warum. [...] Es war kein grosses Thema – und wenn, war es abschätzig. Die machen ja nichts Gescheites. Nur destruktiv. Und wir sind am Gestalten. [...]»

Bauer: «Hast du gesprayed? [...]»

Orlando: «Nein, bei uns hat niemand gesprayed – eben.»

Bauer: «Getagged auch niemand?»

Orlando: «Niemand.»

Bauer: «Ihr seid also voll digital?»

Orlando: «Voll digital [...] Wir waren elitär: Wir können etwas, was noch niemand kann. Das ist die Zukunft, das haben wir schon gespürt. Das andere war so ein bisschen zurückgeblieben.» (Bauer, René, gekürzt, 2025c)

Dabei spielte selbstverständlich auch die Legalität eine Rolle für viele Aktivist:innen dieser digitalen Szene. Um Moral und Ethik ging es ihnen weniger, sondern um die Herausforderung, eine neue Technik für sich nutzbar zu machen. Deshalb wurde auch ein klarer Unterschied gemacht zwischen Sprays und Cracken.

René Bauer: «Hast du jemals in deinem Leben ein Graffiti irgendwohin gesprayed?»

Roger Sieber: «Nein. Das ist illegal gewesen. [...] Für das, gab es Gesetze. [...] [und] ich hatte auch keine Kollegen, die das gemacht haben.» (Bauer/Suter 2025; 1:02:11)

Auf Nachfrage äussern sich viele andere Protagonist:innen der Szene ähnlich: Sie hätten nicht an Demonstrationen in den 80er-Jahren und Anfang der 90er-Jahre teilgenommen. Es habe jedoch Familienmitglieder gegeben, die damals sehr aktiv gewesen wären. Praktisch alle Befragten waren eigenen Aussagen zufolge politisch nicht aktiv. Sie hätten sich auch nicht in den autonomen Jugendzentren und besetzten Gebäuden aufgehalten. Einige meinten darüber hinaus, dass sie auch nicht gekifft hätten. Dabei gab es durchaus Dif-

ferenzen innerhalb der Gruppen der Cracker- und Demoszene. Bei den hohen Mitgliederzahlen einiger Gruppen erstaunte dies auch nicht. Die einzigen Demonstrationen, an denen die älteren unter ihnen teilgenommen hätten, seien die Radio-24-Demonstrationen gewesen.

Die Zukunft rief!

All das darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass diese Szene jenseits ihrer Crackeraktivitäten durchaus auch subversiv war. So erstaunt es kaum, dass einige zuvor bereits elektronisch gebastelt hatten und zum Beispiel temporäre Radiosender betrieben – zum Spass. Es zeigt sich auch, dass das jugendliche Alter für Interesse und Teilnahme am Digitalisierungsprozess eine Rolle spielte. Viele Protagonisten der Demoszene hatten in ihren Teenagerjahren eine Elektronikvergangenheit, bevor sie mit dem 8-Bit- oder 16-Bit-Computer in die «Digitalisierung» starteten.

Man betrachtete also das Digitale als Technologie der Zukunft und löste sich von allen analogen kulturellen Kontexten los, zumindest ideologisch. Der bereits zitierte Demoszene-Aktivist Orlando Budelacci sowie Demo- und Game-Entwickler Roger Sieber aus dem Rheintal implizieren dabei, dass die Szene damals möglichst nur digitale Tools verwendet hatte, welche für die jungen Entwickler die Zukunft bedeuteten. Die virtuelle Sphäre war eine neue Welt, und man wollte sich von allen bestehenden kulturellen Kontexten lösen und nur noch nach vorne schauen. Die Sprayer:innen jener Jahre betrachteten sich dagegen als analoge Kunsthandwerker der alten Schule. Dennoch sind Parallelen auf unterschiedlichen Ebenen wie der Motivation, dem Formalen, dem Methodischen und der sozialen Situation nicht von der Hand zu weisen. Anders als die digital aktiven Jugendlichen verstanden sich die Sprayer:innen jener Zeit als Speerspitze der Jugendkultur. Mit den Aerosol-Spraydosen und ihren austauschbaren Düsen (*spray nozzles*) verwendeten sie eine relativ neue Maltechnik, die schnell und effizient auf unterschiedlichen Oberflächen angewendet werden konnte. Sie eigneten sich besonders gut für nächtliche Graffititouren in Städten, entlang von Betonwänden und in Eisenbahnrangierbahnhöfen. Den Sprayern ging es darum, mit ihren illegalen Kreationen Zeichen zu setzen und Ruhm zu erlangen. Wer sein Graffiti am nächsten Tag auf einem Bahnhof vorbeifahren sehen konnte, hatte das Ziel erreicht. Der Ruhm innerhalb der Szene war ihm sicher, die Aufmerksamkeit der Pendler

und der Strafverfolgungsbehörden ebenfalls. Das Digitale war für die Spray-aktivisten zwar irrelevant und bis zum Aufkommen des Internets weitgehend unbekannt, doch die Dynamik des flüchtigen Produktes und des sofortigen Auftauchens und Verschwindens teilten sie mit den Kreationen der digitalen Cracker. Wie die Graffiti-Szene versteckten sich auch Cracker hinter ihren Handles/Avatarnamen, das heisst ihren selbstgewählten Pseudonymen. In der Schweizer Szene nannten sie sich etwa: Saturnus the Invincible, Big Apple, Sexton, Zodiac, Smith the Software-Pope, Depeche, Buddha, Amicon, HCC, GMC, Taskmaster, Dr. Who, Style, Triad, Braindead, Moog, Bros, Bytemaster, Elm, Helix, Hornet, Tytan, Iron Cat, Bandit, Mao, Prince, The Cure, Touchstone, Softvirus, Murder off Miami, Avalanche, Raxid, Tec, Russian Cracking Service, Gandalf, Necromancer, ect, Loverboy Fix, K-Soft, Hot Booster, Skywolf, Headwave, Hologan, Inox, Iron Fish, Shark, Xilef, Tytan, Spiff. Abkürzungen, Analogien, Metaphern, ironische Bezüge, Parodie und leichten Humor nutzen die Cracker auch bei der Zusammenstellung ihrer Gruppennamen. Die folgenden Namensbeispiele stammen ebenfalls alle aus dem Schweizer Umfeld der Cracker- und Demoszene: Computer Freak Association, Alcatraz, Hellraiser, Fun Service, Spreadpoint, Swiss Cracking Association, Atlantis, Copy Service, HCC, GMC Crackings, Sapphire, Golf Club Schweiz, The Byte Changers, Kiss, The Deprotecting Association, Orion, Swiss Copy Force, Computer Freaks Association, T’Pau, Avalanche, EMT, Brainstorm, Big Mac Brothers, RCS Industries, Digital Force, Swiss Alp Convention, AT Productions, Bernese Computer Technologies. Wobei die Gruppen oft international waren und es selten rein lokale Gruppen gab. Auch in diesen Gruppennamen zeigte sich eine Art Ausprobieren neuer Möglichkeiten.

Es waren Namen zwischen Zitat und Ironie, zwischen Magie und Fantasy, zwischen Technik, Musik, Film und Kultur, zwischen Überheblichkeit und Protzerei. Die Erfindung der Namen war ein selbstgewähltes Spiel und damit ein selbstgeschaffenes Territorium. Es war eine aktive Gestaltung in Abgrenzung zu den eigenen bürgerlichen Namen, die es natürlich auch als Pseudonyme gab. Das heisst, auch hier bestimmten sie den Diskurs über sich selbst als eine Art Emanzipation von der analogen Gesellschaft. Durch dieses Branding der Namen wusste lediglich die Szene selbst, wer sich hinter welchem Namen verbarg. In der Game-Industrie war dies damals etwas anders. Hier sicherten die Firmen ihre kreativen Kräfte vor dem Zugriff anderer, um Abwerbungen vorzubeugen. Vor allem japanische Firmen waren berüchtigt dafür. Dies änderte sich dann aber spätestens mit der Abspaltung von Acti-

vision, einer Firma, die ihre kreativen Designer immer auf der Verpackung nannte, wodurch diese selbst zu einem Brand werden konnten.

In der Crackerszene ist es bis heute bei den Pseudonymen geblieben. Wer heute in den Archiven nach den Personen, also den «Autoren» hinter den Handles sucht, wird nicht fündig. Man kann herausfinden, welches Pseudonym mit wem in einer Gruppe unterwegs war. Aber man findet in den Online-Archiven und ohne persönliche Kontakte nicht heraus, wie die Leute wirklich hiessen und woher sie kamen. Das Ganze verkompliziert sich noch dadurch, dass einzelne Cracker und Aktivisten der Demoszene ihr Pseudonym wechselten, beispielsweise um neu anzufangen. Gerade das war digital sehr einfach möglich. All dies sorgte dafür, dass sich die Aktivisten einem schnellen Zugriff entziehen konnten, genauso wie in der Graffiti-Szene. Beide Szenen operierten am Rande der Legalität.

Erschwerend und befreiend kam hinzu, dass die Cracker- und Demoszene als Teil der neuen Technologie wahrgenommen wurde und ihr damit dieselbe Ablehnung entgegenschlug wie der Computertechnologie als Ganzes.

Es war also durchaus positiv, dass man sich sowohl im analogen wie im digitalen Graffiti hinter neuen selbstgewählten Namen anonym neu erfinden konnte. Der Transfer dieses symbolischen Kapitals der Crackerszene in andere Szenen war dann aber nicht immer einfach, auch wenn manche Aktivisten später in der Gameindustrie einen Job fanden. Viele fanden in artverwandten neuen Bereichen Anstellung wie dem Webdesign und der 3D-Visualisierung, studierten ein technisches Fach oder begannen eine andere Berufskarriere.

Erstaunlich viele Protagonisten studierten danach an einer Universität. Das war in der Schweiz damals mit einer Hochschulzugangsquote von gerade 7 %, anders als in Deutschland, keine Selbstverständlichkeit. Somit stellt sich sicher auch die Frage nach der Herkunft der Jugendlichen und ihren Zugangsmöglichkeiten zu Computern, sowohl finanziell als auch kulturell. Anders gefragt: Stand zu Hause ein Computer zur Verfügung? Bei einigen ist dieser Hintergrund eindeutig: Ihre Eltern arbeiteten in technischen Berufen (Elektrotechnik, Elektroplanung, Mathematik, Buchhaltung) und hatten somit Zugang zu Computern. Andere wiederum überredeten ihre Eltern einen Computer zu kaufen oder arbeiteten in ihrer Freizeit (zum Beispiel als Zeitungsausträger), um sich mit dem Lohn einen Homecomputer anschaffen zu können. In jedem Fall musste ein Computer finanziert und das Know-how zu dessen Betrieb beschafft werden. Damit ist auch die Frage aufgeworfen: Welche sozio-

kulturellen Milieus ermöglichten die Cracker- und Demoszene? Wo mussten Widerstände überwunden werden? In mindestens zwei der Interviews, in denen konkret gefragt wurde, wird deutlich, dass es Gruppen gab, die sich weitgehend aus der Mittel- und Oberklasse rekrutierten. Dabei war jedoch nicht garantiert, dass die Eltern den Computer finanzierten. Die Emanzipation von den herrschenden analogen kulturellen Gegebenheiten der Familie konnte durchaus eine leitende Motivation sein.

Graffiti – das Cracker-Intro

Den Crackern ging es selbstverständlich wie den Sprayern auch darum, bekannt zu werden. Es ging darum, sein Intro möglichst vielen Leuten zu präsentieren. Als Vehikel dazu dienten nicht die fahrenden Züge wie bei den Graffiti, sondern die neu erschienenen Videogames, insbesondere die Game-Intros, die man zum Beispiel mit einem ergänzenden Ticker-Text versehen konnte. Ein Text-Ticker oder ein Ticker-Text ist eine Zeile mit kurzem, laufend aktualisiertem Text (zum Beispiel News oder Börsenwerte), die meist horizontal am unteren oder oberen Bildschirmrand durchläuft. Auch hier bewegte sich ein Text also durch das Blickfeld. Und es ging zu einem rechten Teil wie bei den New York Graffiti um *getting fame*, um das Bekanntmachen des eigenen Namens beziehungsweise der Abkürzung eines Gruppennamens, der wie ein Tag, ein Namensetikett, daherkam. New York Graffiti werden die in den 1970er- und 1980er-Jahren in New York City entstandenen Graffiti genannt. Sie begannen ursprünglich als illegale Markierungen (Tagging) von Territorien und entwickelten sich zu einem globalen kulturellen Phänomen, das eng mit Hip-Hop verbunden war. Mit den Spraydosen wurden Tags, Throw-ups, Pieces und Whole Cars (Subway-Wagen) kreiert; letztere beiden Grossformate mit aufwendigen Styles, denn sie dienten vor allem der Sichtbarkeit des Künstler:innennamens sowie der Writing-Gruppe in der Stadt. Erreichte man Sichtbarkeit, hatte man sich *fame*, bzw. hohes Ansehen in der Szene gesichert (vgl. Castleman 1982 und Suter 1988).

Die Cracker versuchten ebenfalls symbolisches Kapital anzuhäufen. Man kann ihre Motivation und ihre Aneignungsweise durchaus mit derjenigen der Graffiti-sprayer jener Jahre vergleichen, die mittels taggen ihres Künstler- und Gruppennamens auf leeren Flächen in der Stadt auch in der Schweiz versuchten, Aufmerksamkeit zu erreichen – zum Beispiel GEN im Zürich der



Abbildung 1 und 2: GEN gehörte zur ersten Generation der Sprayer in Zürich, die ihre Künstlernamen überall in der Stadt verbreiteten und dafür einfache Tags und nach und nach immer komplexere Formen nach dem Vorbild der New Yorker Subway-Graffiti nutzten. GEN, auch Gen Atem (aka Genius), hatte sich schon 1984 in der Casablanca-Galerie in Zürich mit der Graffitilegende Phase Two aus New York getroffen. Die beiden Bilder wurden 1985 und 1986 in Zürich Oerlikon aufgenommen. Fotos: Beat Suter.



Abbildung 3: C64 Crack ZAGA Mission der Swiss Cracking Association als statischer Screen. Quelle: CSDb (Commodore 64 Scene Database) <https://csdb.dk/release/?id=212389>.

1980er-Jahre. *getting fame* oder *getting up* (sich nach oben arbeiten) war die Lösung. Dazu wurde möglichst viel Territorium in der Stadt markiert. Aus den anfänglichen kurzen Bemerkungen der Cracker in Form von Text wurden immer komplexere eigenständige Vorspanne: die sogenannten Intros oder Cracktros. Dabei zeigten die Cracker ihr ganzes Können. Die Cracktros dienten einerseits als Werbung in eigener Sache, aber andererseits auch als Botschaften an die Adresse anderer Crackergruppen, um sich eine Reputation in der lichtscheuen Szene zu verschaffen. Dabei versuchten sie alles aus den Computern herauszuholen. Diese Intros waren eine Art Graffiti mit Chipmusik auf den blanken Oberflächen der Games jener Zeit. Chipmusik, Chiptune oder 8-Bit-Musik wird direkt durch Soundchips (Sound Generator Chips) in Geräten wie dem Commodore 64, Atari ST, NES (Nintendo Entertainment System) oder Game Boy erzeugt. Es ist ein Genre elektronischer Musik, das sich durch einen künstlichen, «fiependen» und pixeligen Klang auszeichnet. Die Intros unterstanden nicht den Gesetzmässigkeiten des Game Designs. Die Spielmechaniken der gecrackten Spiele spielten



Abbildung 4: Leviathan Cracktro (1987) des Schweizer Crackers HCC auf Atari ST mit gegenläufigen Flächen-Animationen sowie durchlaufenden Schriftentickern unten und oben im Screen. Quelle: Demoscene TV (2016)/Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=aPNL7QJhzBk>.

keine Rolle und mussten nicht verändert werden. Es ging etwa um die Titel- und Credit-Sequenzen der Spiele nach dem Aufstarten des Programms oder der Diskette.

Das Intro als Einführung zum Spiel

Die Cracker waren dabei quasi die Präsentatoren, die mittels ihrer digitalen Sprayerei eine Einführung für das Spiel lieferten. Ähnlich wie bei einem Film arbeiteten sie als eine Art Produktionsfirma, die neuen Inhalt erstellte. Dabei mussten sie sich weder räumlich, noch zeitlich einschränken, der ganze Screen gehörte ihnen, sodass auch spätere Services wie Trainer (Cheat-Menüs) in diesem einführenden freien Bereich dargestellt werden konnten. Ein Trainer oder Cheat-Menü ist ein externes Programm oder eine modifizierte Datei, die in ein laufendes Videospiel eingreifen kann, um Funktionen zu ändern oder Cheats zu aktivieren. Es manipuliert den Speicher und verändert zum Beispiel Werte für Gesundheit oder Geld. Solche Trainer können direkt in das Intro integriert werden.

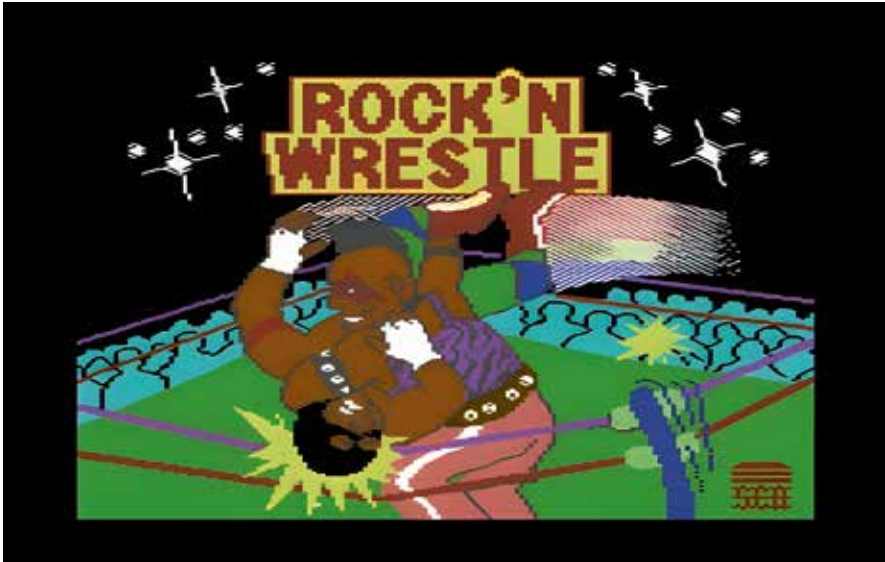


Abbildung 5: SCA Crackintro zu Rock'n Wrestle (1986), ein C64-Ringerspiel. Quelle: Commodore Scene Database (CSDB) <https://csdb.dk/release/?id=76898>.

Ein solches Intro konnte natürlich statisch sein, wie im Crackscreen von ZAGA, der von der Swiss Cracking Association als C64-Crack erstellt wurde (Abb. 3). Das Intro konnte auch animiert sein, wie beispielsweise der HC-Crack auf dem Atari ST, ein Crack zum Spiel Leviathan (1987), einem isometrischen Science-Fiction-Spiel aus Grossbritannien, in dem man alle feindlichen Raumschiffe abschiessen muss. Das Cracktro von HC glänzte mit leuchtenden Farben, rasterähnlichen Flächen, die sich ineinander bewegten und natürlich den beiden Schriftenticker im Screen, wo Namen und Grüsse vermittelt wurden (Abb. 4).

Inline – direkt im Spiel integriert

Ebenfalls öfters traf man aber auch das aktive Besprayen des konkreten Produktes an. Dies geschah vor allem am Anfang des Cracktros, und zwar im Titelbild. So erscheint im SCA Cracktro zum C64-Spiel Rock'n Wrestle das SCA-Logo ganz unten im Screen und übernimmt damit quasi das Spiel (Abb. 5). Das Problem dabei ist, dass diese dezente Übernahme leicht übersehen werden

Abbildung 6: Cracked by Saturnus the Invincible von der Swiss Cracking Association; der Zusatz in den Credits des C64-Spiels Summer Games (1984) von Epyx ist gut ins Design eingepasst. Quelle: CSDB <https://csdb.dk/release/?id=12463>.



Abbildung 7: Erster Crack der SCA, Saturnus fügte die Schweizer Fahne sowie die Schweizer Nationalhymne ins Spiel von Epyx ein – Summer Games (1984). Quelle: SCA-Website.

konnte. Nur beim genauen Hinsehen wird klar, dass dies ein vom Kopierschutz befreites Spiel ist.

Oft wird in frühen Cracks auch das Menu im Game verwendet und zum Beispiel unten am Rand angezeigt, von wem es gecrackt wurde. Das Beispiel von Summer Games, das 1984 von Saturnus the Invincible (SCA) gecrackt wurde, zeigt das sehr schön (Abb. 6). Schriftschnitt und Font werden hier übernommen, sodass im ersten Moment nicht sichtbar ist, dass diese Zeile ein Zusatz zu den Credits ist.

Versteckte Änderungen im Spiel

Die Cracker haben aber noch andere digitale Sprayereien in den Spielen angebracht. So überschrieben etwa die Schweizer Cracker im eben erwähnten Spiel Summer Games (1984) ein anderes Land, um die nicht vorhandene Schweiz einzusetzen (Abb. 7). Es ging um die olympischen Spiele 1984 und im Inventar des Spiels konnte man lediglich Athleten einiger grösserer Länder auswählen. Dies nahm die SCA zum Anlass, eine bestehende nationale Fahne im Spiel, nämlich diejenige der Niederlande, mit der Schweizer Fahne auszutauschen. Ausserdem wurde die Schweizer Hymne eingefügt, sodass man beim Klick auf die Schweizer Fahne die Hymne vorgespielt bekam.

Visuelle und auditive Wow-Effekte

Den Crackern ging es um einen visuellen Auftritt, der auffallen sollte. Die Intros mussten gut aussehen und einen Wow-Effekt hervorbringen. Nach und nach wurde auch Musik und Animation in die Cracktros eingearbeitet. Dadurch wurde es auch wichtig, sich spezielleres Wissen zu erarbeiten. Die Crackergruppen begannen eine Arbeitsteilung einzuführen mit Programmieren, Grafikern und Musikern (Suter/Bauer 2021). Dazu wurde auch die Verteilung der gecrackten Games organisiert. Zuerst übernahmen einzelne Personen diese Aufgabe, die sich als Verteiler bezeichneten. Später wurde diese Aufgabe durch Bulletin Board Systems (BBS) übernommen und schliesslich konnte man FTP (File Transfer Protocol) zur Online-Distribution verwenden. Die Verteiler oder Swapper waren Teil der Crackerszene. Die Cracks mussten schliesslich unter die Leute gebracht werden. Später waren die Effekte und Intros so gross, dass die Spiele, die inzwischen die Disketten randvoll füllten, sogar «gepackt» werden mussten, um die Intros auf eine Diskette mit 720–880 Kilobyte zu bringen. Mit «Packen» ist das Erstellen eines Archivs auf einer Diskette mit begrenztem Speicher gemeint. Selbstverständlich «packte» man zuerst das Intro, bevor man sich dem Spiel zuwandte.

In diesem Fall bezahlte der Endnutzer, dem eine Raubkopie geliefert wurde, die Crackergruppe statt mit Geld mit Aufmerksamkeit. Beim Entpacken musste man sich meist Rastereffekte anschauen (Abb. 8). Technisch gesehen wurde irgendwo in der Entpackungsroutine die Farbe für den Hintergrund zufällig oder gezählt verändert. Wie immer genügte wenig Code für eine grosse Wirkung – oder anders ausgedrückt: Grafik ex Machina.



Abbildung 8 : R-Type Cracktro, Douai Main Association, Atari ST, 1988.

Quelle: Demozoo, <https://demozoo.org/productions/79471/>.

Nach dem Wow-Effekt beim Laden des R-Type Cracktros (1988) erscheint ein Screen mit der Aufschrift «DMA Cracking is good for you» in roter Frakturschrift. Dadurch wird das fragwürdige Handeln der Raubkopierer scheinbar legitimiert. Vielleicht wird hier sogar die Verantwortung an die User abgeschoben, die das Spiel gewünscht haben.

Im folgenden Intro wird auch erklärt: «D.M.A. ISN'T DEAD AND PROVES IT BY THIS NEW CRACK OF LOCKBUSTER, RTYPE [...]» (R-Type Cracktro 1988). In der Crackingszene existierte und lebte man – so zumindest der Subtext – nur, wenn man sich immer wieder neu erfand, beispielsweise mit neuen Game-Crackintros. Denn letztlich war in der Gameszene nichts langweiliger als ein nicht mehr aktuelles Spiel. Denn nur beim Aufstarten «lebte» der Crack. Anders als im Analogen schien im Digitalen alles sofort zu zerfallen. Cracktros hingen somit von der Aktualität der Spiele als interaktives Massenmedium ab. Anders gesagt: Wer die neuesten Spiele nicht geknackt hatte, existierte als Gruppe nicht mehr. Die Entität musste im Digitalen immer und immer wieder aufrechterhalten werden – gerade auch, weil es nichts Analoges dazu gab. Im Digitalen war der Körper somit nicht beständig.

Von der Cracker- zur Demoszene

Aus diesen Intros, die ungefragt in bestehende Spiele eingefügt wurden, entstand später eine ganz eigene Szene; die Demoszene. Manche Cracker investierten nämlich bald mehr Zeit in die Entwicklung eines Intros als ins Cracken des eigentlichen Spiels. Dies führte dazu, dass zumindest die Coder einer Gruppe begannen, ihre Intros allmählich auf legalem Wege zu erarbeiten und sie nicht mehr in bestehende Spiele einfügten, sondern als unabhängige kleine Intros abspeicherten und verbreiteten. Damit war die Demoszene geboren. Anfangs versuchte man die anderen Gruppen vor allem mit Innovationen zu beeindrucken. Die Cracker arbeiteten vor allem mit vorgefundenen Materialien wie Musik und Grafiken aus den Spielen.

Die ersten Demos sahen deshalb oft auch aus wie Collagen, die mehrheitlich von Hand erstellt wurden, aber gute professionelle Grafiken aus Games verwendeten. Nach und nach wurde die visuelle Qualität der Darbietungen besser – dies auch, weil die Crackercrews eigene spezialisierte Grafiker hatten. Sie nutzten die neuen Möglichkeiten, mit digitalen Mitteln Grafiken manuell zu erstellen. Bald konnten sie gut mit den Beschränkungen umgehen und die 16 vordefinierten Farben – jeweils vier in 4 × 8er-Blöcken beim Commodore C64 – in 160 × 200 Farben virtuos nutzen (Multicolor-Mode).

Man zeigte sich die Intros in Videopräsentationen an sogenannten Demo-Events/Demopartys, Demonstrationsveranstaltungen, und verbreitete sie mittels eigener Diskmags innerhalb der neuen Demoszene. Ein Diskmag aus der Demoszene war eine kuratierte Sammlung von Texten und Software auf einer Diskette, die digital vervielfältigt und verteilt wurde. Sie entstanden teilweise explizit für die eigene Demoszene. Eine Szene, die sich meist nur an sich selbst richtete. Dies trifft natürlich auch auf die Wahl der Diskette als Kommunikationsmittel zu. Es wurde nie in Betracht gezogen, die Sachen in einem analogen Magazin oder einer Zeitschrift unter die Leute zu bringen. Das folgende Interview vermag das gut aufzuzeigen:

Bauer: «Ihr hättet euch ja auch sagen können ‹Wir machen etwas Analoges?›»

Orlando: «Warum auf dem Computer? Ja gut stimmt, Schülerzeitung und so.»

Bauer: «Tools wären ja dagewesen [...] Aber ihr habt es ja digital gemacht.»

Orlando: «Ja wir haben es digital gemacht. Das ist im Nachhinein total innovativ gewesen, [...]. Der Grund dahinter ... – wir wollten ja Aufmerksamkeit in der Szene haben. Und die hätten wir mit einem Papiermagazin nicht wirklich gehabt.

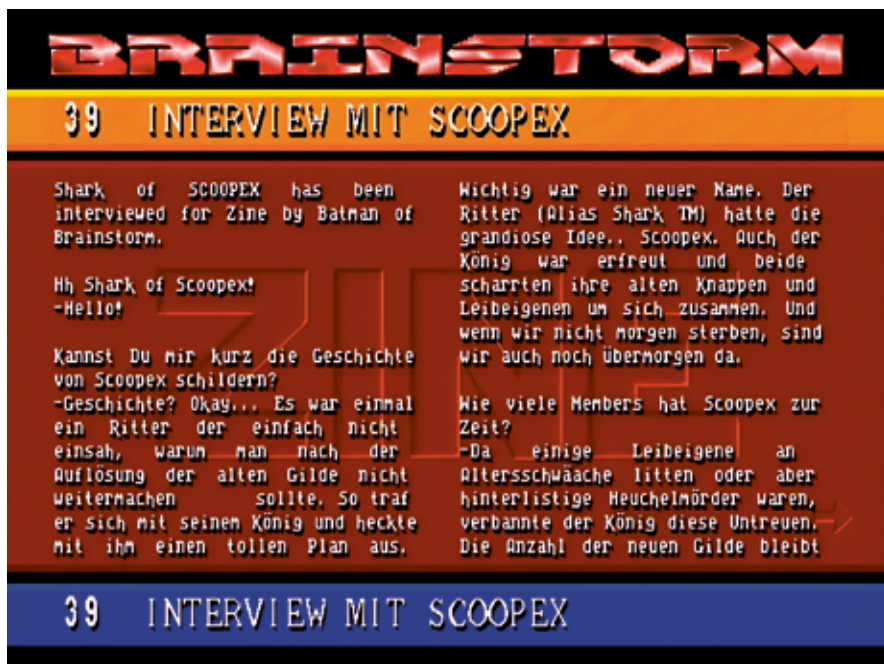


Abbildung 9: Zine 1. Brainstorm (1990), interaktive Disk mit Musik, Diskmag der Demoszenegruppe Brainstorm aus Basel mit einem Interview von Batman mit Scoopex.
Source: Bauer, Screenshot von <https://research.swissdigitization.ch/?p=3728>



Abbildung 10: Cracktro für das Atari-ST-Spiel Deep Space von GMC in Neon Style.
Source: GMC/Demozoo/Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=swZrGYZIW5c>.



Abbildung 11: Alcatraz Mega Demo (1988) von Metalwar und Helix Alcatraz ist mit leicht lesbaren Graffiti-lettern geschrieben, die wohl Spraytechnik simulieren sollen. Source: Alcatraz/Demozoo/Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=07kFkEkWBM>.

[...]. Die Leute haben – weiss nicht – 10 Franken gezahlt, um zu tauschen, und sie haben ein Inserat bekommen [...]. Denen haben wir Interviewfragen geschickt.

Und sie haben es ausgefüllt [...] Per Text.»

Bauer: «Wie kamen die Antworten zurück? [...]»

Orlando: «Ich glaube von Hand, [...] Drucken war teuer.»

(Bauer 2025c, Orlando Budelacci _II.m4a 20250128 3:11)

Das folgende Beispiel ist das erste Diskmagazin von Brainstorm, einer in Basel ansässigen Gruppe mit bis zu 40 Mitgliedern, zu der auch Orlando Budelacci gehörte. Der Screenshot zeigt den Beginn eines Interviews mit Scoopex aus der Amiga-Demoszene (Abb. 9). Das Diskmag enthielt 48 Kapitel mit Informationen und sehr vielen Interviews (vgl. Bauer 2025).

Auch im Umfeld der meisten Schweizer Cracker und frühen Spielentwickler finden sich immer wieder Demos, sowohl in der französischen Schweiz