

Wie kam es zum „Krieg der Kerne“?



Das Spiel wurde vor über zwanzig Jahren von A. K. („Kee“) Dewdney entwickelt. Dewdney war Professor für Informatik in Kanada (s. <http://www.csd.uwo.ca/faculty/akd/>). Bekannt geworden ist er u. a. durch die Kolumne „Computer Kurzweil“ („Computer Recreations“) in der Zeitschrift „Spektrum der Wissenschaft“ („Scientific American“). Dort hat er ab 1984 mehrere Artikel zum Krieg der Kerne veröffentlicht. Das Spiel erreichte bald danach große Popularität. Die Originalartikel (in englischer Sprache) und weitere ausführliche Informationen findet man unter <http://www.koth.org/>.

Kee Dewdney beschreibt, wie dieses Spiel entstand:

„Die Anregung zum Krieg der Kerne kam von einer Geschichte, die ich vor einigen Jahren über einen boshafte Programmierer gehört hatte. Im Forschungslabor einer großen Firma schrieb er ein Programm namens Kriecher (Creep), das sich bei jedem Lauf verdoppelte. Dabei konnte es im Verbundsystem der Firma auch von einem Computer zum nächsten überspringen. Das Programm hatte keine andere Funktion, als sich selbst fortzupflanzen. Nicht lange, und es gab von Kriecher so viele Kopien, dass nützlichere Programme und Daten überwuchert wurden.

Die wachsende Plage war nicht unter Kontrolle zu bringen, bis jemand auf die Idee kam, mit den gleichen Waffen zurückzuschlagen. Er schrieb ein zweites, selbstreproduzierendes Programm namens Schnitter (Reaper). Es hatte die Aufgabe, so lange Kopien von Kriecher zu zerstören, bis keine mehr zu finden waren und sich dann selbst zu vernichten. Schnitter tat seine Pflicht und Schuldigkeit, und bald nahmen die Dinge im Labor X wieder ihren gewohnten Lauf.

Trotz recht offensichtlicher Lücken in der Geschichte glaubte ich sie, vielleicht weil ich sie glauben wollte. [...] Mein Wunsch zu glauben wurde genährt von der faszinierenden Vorstellung zweier Programme, die in den dunklen, lautlosen Fluren des Kerns einander bekämpfen.

Letztes Jahr kam ich zu dem Schluss, dass – auch wenn die Geschichte erfunden sein sollte – etwas ähnliches durchaus machbar sei. Ich schrieb eine erste Version vom Krieg der Kerne und brachte sie unter Mithilfe von David Jones, einem Studenten in meiner Abteilung an der Universität von Western Ontario, zum Laufen.“

Quellen:

Dewdney, A. K.: Krieg der Kerne. Spektrum der Wissenschaft, August 1984.
http://dmoz.org/World/Deutsch/Spiele/Computerspiele/Genres/Simulationen/Core_Wars/

Aufgabe (Einzelarbeit)

Lesen Sie den Text gründlich durch. Markieren Sie wichtige Stellen sowie Stellen, die Ihnen (noch) unverständlich sind. Bereiten Sie sich darauf vor, folgende Fragen zu beantworten:

1. Aus welchen Gründen hat Dewdney den Krieg der Kerne erfunden?
2. Was könnte uns – neben dem Spaß am Spiel – heute an diesem Programmsystem interessieren?

Aufgabe (Expertengruppe)

Klären Sie mit den anderen Experten noch offene Fragen und bereiten Sie sich auf einen Kurzvortrag in Ihrer Stammgruppe vor!