

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Die 18. Lange Nacht der Computerspiele in Leipzig

Kevin Puschak am Samstag, dem 29. Juni 2024

Zehn Jahre nach meiner ersten „Langen Nacht der Computerspiele“, die ich besucht habe, stand am 27. April 2024 schon zum 18. Mal das kostenlose Gaming-Event in den Räumlichkeiten der HTWK Leipzig an. In diesem Bericht bekommt ihr ein paar Eindrücke.

Seit 2007 findet im Lipsius-Bau der Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur – kurz HTWK – im Leipziger Stadtteil Connewitz immer an einem Samstag im April oder Mai die Lange Nacht der Computerspiele statt. Zahlreiche Aussteller bieten ein abwechslungsreiches Sammelsurium an Videospielekultur, verteilt auf vier Stockwerke. Von Retrokonsolen bis hin zu Brettspielen ist für sämtliche Spieleliebhaber alles dabei. Und das alles mit kostenlosem Eintritt.

Letztes Jahr war zusätzlich noch der gegenüberliegende Nieper-Bau für Besucher geöffnet, wo unter anderem die berühmten HTWK Robots beim Fußballspielen beobachtet werden konnten. Das war dieses Jahr nicht der Fall. Eine weitere interessante Änderung betraf die Uhrzeit; die Veranstaltung ging nicht wie immer von 14 bis 3 Uhr, sondern endete bereits vier Stunden früher.

Am meisten lohnt sich die Anfahrt mit der Straßenbahn. Praktischerweise hat die HTWK

eine nach ihr benannte Haltestelle, die man vom Leipziger Hauptbahnhof innerhalb von zwanzig Minuten erreichen kann. Meine Anfahrt erfolgte von meinen Eltern über die Bundesautobahn 14, was ebenfalls recht unkompliziert geht und die Parkplatzsituation vor Ort sogar sehr geringe Laufwege ermöglicht. In meinem Fall konnte ich dieses Jahr erstmals vor der „Haustür“ parken.



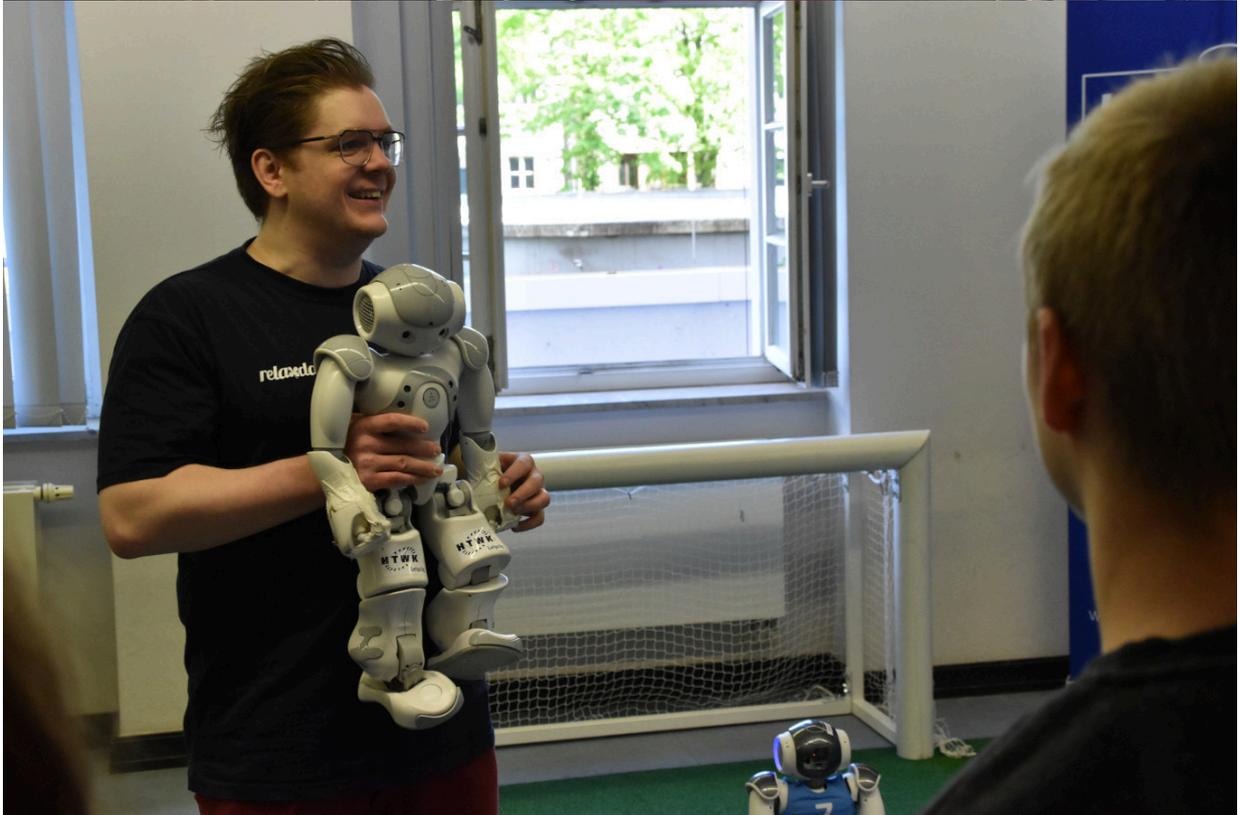
Der Lipsius-Bau der HTWK Leipzig. Hier fand die 18. Lange Nacht der Computerspiele statt.

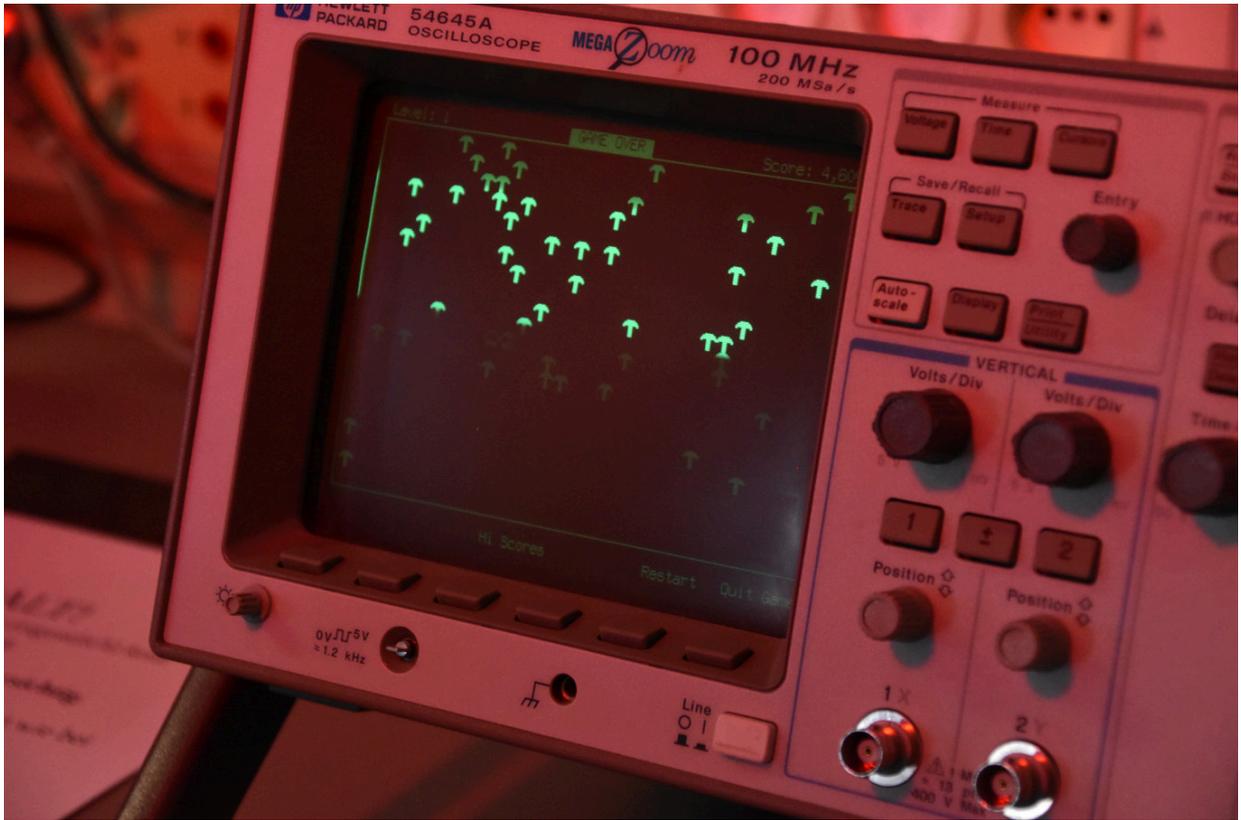
Erdgeschoss – analoge Abenteuer

Am Eingang öffneten sich nach 14 Uhr die Türen zum Event. Wegen der vor einigen Jahren eingeführten Taschenkontrolle, die entweder eine Abgabe großflächiger Taschen oder Markierungen von Equipment mit einem roten Punkt zur Folge hat, musste man auch dieses Jahr auf hübsche Ausstellungsstücke im Eingangsbereich verzichten.

Direkt in der Nähe des Eingangs konnte an neun Bildschirmen das Spiel **Marble Maze** gespielt werden. Mit einer Gruppe müssen Murmeln durch ein Labyrinth gerollt werden. Bewegt man sich weiter durch einen Flur, gelangte man einerseits zu den fußballspielenden **HTWK Robots** und deren Schöpfern, andererseits konnte man Studenten bei ihren Arbeiten in der Lötwerkstatt beobachten. An einem Oszilloskop konnte zudem Centipede gespielt werden.

Hinter den Treppen bzw. dem Aufzug befindet sich die Mensa, in der nicht nur günstige Speisen und Getränke – am Abend der Veranstaltung zusätzlich noch warme Mahlzeiten – zu sich genommen werden konnten, sondern auch noch Freunde analoger Spieler voll auf ihre Kosten kamen. Sei es mit fantasievollen Geschichten bei Pen & Paper oder mit epischen Spielfigur-schlachten bei den Brettspielen. Teilweise gab es auch Videospiele wie „Dorfromantik“ im Brettspielformat. Das schont auf jeden Fall die Augen.







Erster Stock – ein Indie-Paradies

Wer keine große Lust auf die immergleiche Suppe der Triple-A-Spielindustrie hatte, fand im gesamten ersten Obergeschoss für sich das ein oder andere interessant aussehende Videospiel von kleineren Teams. Natürlich, hier dreht sich alles um Indie-Spiele. Die komplette Etage war voll damit. Vom unaussprechlichen **Planetenverteidigungskanonienkommandant** bis hin zum knuffigen **Pecker**.

Ein wenig haptischer wurde es Richtung Nordfoyer, wo **SetActive Media** ein paar ihrer Spielkreationen präsentierte. Sei es mit einem „rasanten Platformer“ namens „Multitasking Geometrics“, dessen Eingabegerät ein selbstgebauter Kasten mit zwei Knöpfen war, oder das „e-Activity-Board“, bei dem die Kleinkinder spielerisch verschiedene Steckverbindungen ausführen konnten.

Eine größere Aufmerksamkeit widmete ich dem Stand von **Norrino**, der mit „Townframe“ ein kleines Spiel entworfen hat, um die Erinnerungen von Menschen an Kindheitserinnerungen in einem Bilderrahmen nachzugestalten in Form von Häusern, Bäumen oder Wettereinflüssen. Hier konnte man sich zudem für eine Zusendung einer Demoversion eintragen lassen. Überhaupt trugen ausgestellte Sticker und Informationsblätter zur Verbreitung der zahlreich vorgestellten Indietitel bei. Und die Macher waren offen für Kritik an ihren Werken.

Was mir kräftig im Gedächtnis hängen geblieben ist: In einen der Indie-Räumlichkeiten stellte Gregory Kogos sein Spiel **Oom** vor. Nicht etwa auf einem PC, sondern auf dem Playdate. Dies war meine erste Begegnung dieses interessanten Handhelds, welches zwar mit seinem Schwarzweiß-Bildschirm nicht gerade farbenprächtig ist, dafür aber mit einer Kurbel für ein innovatives Spielvergnügen sorgt. Auch in Kogos' Spiel wurde die Spielfigur mit der Kurbel durch die Level manövriert, während diese permanent

geschossen und sich dabei bewegt hat.

Wer aber eine Verschnaufpause von all dem Trubel gebraucht hat, konnte sich im so genannten AFK-Room ein wenig bei gemütlicher Atmosphäre oder einer Runde „Mario Kart 8 Deluxe“ bequem machen.







Zweiter Stock – Pixelbrei an jeder Ecke

Wer sich schon in Richtung des zweiten Obergeschosses begeben hat, wird 8-Bit-Klänge vernommen haben. Die kamen vom Stand von [Radio Parallax](#), die traditionsgemäß jedes Jahr dort ihren Platz haben und neben Retro-Musik auch Spielstationen mit Konsolen und Heimcomputern vergangener Jahrzehnte anbieten. Ein guter Einstieg, um direkt das Retro-Game-Feeling in diesem Stockwerk zu bekommen.

Im Südfoyer gab es – wie jedes Jahr – zahlreiche Hardwareinstallationen rund um das erste Videospiel „Pong“. Entweder ganz klassisch oder sogar mit vier Spielern. Gegenüber hatte die seit einiger Zeit unter der Verantwortung von Jörg Langer (Gründer von GameStar und GamersGlobal) herausgegebene [Retro Gamer](#) ihren Stand, wo man nicht nur einzelne Ausgaben erwerben, sondern auch mit einem zeitlich sehr knapp limitierten Angebot auch ein günstigeres Abonnement schnappen konnte.

Während es in einem Raum dank [Amiga Dresden](#) nur so vor lauter Heimcomputer von Commodore wimmelte, hatte das [Haus der Computerspiele](#) dieses Jahr wieder zahlreiche Spielkonsolen ausgestellt, an denen man sich sattsehen konnte. Von der Spielkonsole der DDR – dem Bildschirmspiel 01 – bis hin zum SNES Mini. Ein paar ältere PC-Systeme wurden ebenfalls ausgestellt.

Ein wenig Aufmerksamkeit erhaschten zwei ausgestellte Boxen mit zahlreichen Keep-Case-Spielen für den PC, die sich die Besucher kostenlos wegschnappen konnten. Einige eher bekanntere Titel wie „Black & White“ waren schnell vergriffen, ein paar bereits aktivierte Spiele haben sich ebenfalls darin befunden. Ich hatte das Glück, vier Stück davon abzugreifen.

Richtung Nordfoyer hatte [Retr-O-Mat](#) ein paar seiner Retromaschinen ausgestellt. Wer etwa Lust hatte, das Spiel „Hugo“ wie bei der Fernsehshow aus den 90er Jahren mit Telefontasten zu steuern, konnte hier sein Glück versuchen. Kunstinteressierte fanden in der Kunst Alley eine große Auswahl an Figuren und Portraits.











Dritter und vierter Stock – Virtual Reality und Multiplayer

Im Hauptfoyer des dritten Stockwerks stellte [LeFx](#) ihr schon vom vorherigen Event bekanntes Wire-Loop-Spiel vor, welches mit einer VR-Brille in der virtuellen Realität gespielt wurde.

Während im Südfoyer Studierende der HTWK ihre VR-Projekte vorstellten, konnten in Richtung Nordfoyer Multiplayer-Schlachten vom Verein [Leipzig eSports](#) beobachtet werden. Das mussten nicht unbedingt welche in Form von „League of Legends“ oder „Rocket League“ sein, es konnte auch auf aktiviere Art und Weise im Tanzspiel „Just Dance“ sein spielerisches Talent unter Beweis gestellt werden.

Nicht nur im zweiten, auch im vierten Stock hielten sich die LNC Masters auf, die ebenfalls virtuelle Schlachten in Form von Multiplayer-Titeln abhielten. Während im zweiten Stock Aufnahmen stattfanden, konnte man im vierten Stock den Partien lauschen.



Der Besucher mit dem VR-Headset versucht, den virtuellen Draht im Wire-Loop-Spiel nicht zu erwischen.

Die 18. Lange Nacht der Computerspiele – das Fazit

„Mehr als 2000 Menschen“ besuchten laut HTWK die inzwischen 18. Lange Nacht der Computerspiele, was ungefähr der Besucheranzahl der vorjährigen Veranstaltung entspricht. Wie immer gab es ein großes, wenn auch gefühlt leicht gesunkenes, Sammelsurium an Ständen, um die Hingabe zur Videospieldkultur zu frönen. Zum Abend hin wurde es etwas voller, zumeist an den Spielständen mehr Geduld gefragt war. Das Angebot an Indie-Spielen war überwältigend, das an Retro-Spielen hat jedoch etwas nachgelassen. Dennoch: wenn man im Hinterkopf behält, dass dieses Event jedes Jahr kostenlos veranstaltet wird, wird schon wahnsinnig viel für Jung und Alt angeboten, was jedes Mal eine große Freude ist.

Die 19. Lange Nacht der Computerspiele wird laut [Website](#) am 10. Mai 2025 stattfinden. Traditionell wie immer ein Samstag.

Offizielle Webseite: [Lange Nacht der Computerspiele](#)

Wäre dieses kostenlose Gaming-Event mit zahlreichen Indie- und Retro-Stationen auch was für Euch? Wenn ihr vor Ort wart, wie war Euer Fazit zur diesjährigen Langen Nacht der Computerspiele? Würdet ihr nächstes Jahr wieder hingehen?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 29. Juni 2024 um 09:11 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>