

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Telespielomat 2004 in Oberhausen: Bericht von einem Retroevent

André Eymann am Montag, dem 21. Juni 2004

Wie lang dauert es nach Oberhausen? Das galt es herauszufinden, als ich über eine E-Mail von der anstehenden Retro-Veranstaltung „Telespielomat“ erfuhr.

Das Event fand vom 27.02.2004 bis 29.02.2004 im „Druckluft“ in Oberhausen unter dem Motto „Retrozocks, Cocktails, Beats“ statt. Eine interessante Mischung, die einen Freund und mich sofort dazu bewegte, die Reisetaschen zu packen.



Eingang und Plakat zur Telespielomat 2004. (Bild: André Eymann)

Schon damals war unsere Liebe für Retrocomputing groß. Denn ich reiste aus Hamburg und mein Freund aus Frankfurt am Main an. Von Hamburg rechnete ich mir vier Stunden Autofahrt. Wir entschieden uns für den Samstag und kamen am späten Nachmittag im Druckluft an. Das Gelände auf dem die Zockerei stattfand, war eine sehr stimmungsvolle Location. Fabrikartig industriell ohne kommerziellen Schnickschnack. Genau richtig für eine Runde Asteroids oder Tron.

Der Eintritt kostete 3 Euro. Ein kleiner Preis, für dass was geboten wurde. In der Halle (es

gab nur einen Raum) standen mehrere Tischreihen, auf denen alle möglichen Konsolen und Heimcomputer zum Zocken bereitstanden. Ausserdem gab es eine Bühne, eine Bar und einen DJ, der für passende Stimmung (Kraftwerk, Industrial, Drum & Bass) sorgte.



Alte Bekannte: eine Atari VCS mit Pac-Man. (Bild: André Eymann)

Was macht man also er erstes, wenn man fremd ist? Richtig: man sucht sich bekannte Gesichter. So zockten wir zunächst eine Runde Pac-Man. Alle Geräte waren angekettet und boten in der Regel nur das Spielmodul, das eingesetzt war. Dabei wurde aber darauf geachtet, dass die Spiele mehrspielerfähig waren. So konnte man sich von Konsole zu Konsole durchzocken. Es gabe einen grossen Querschnitt fast aller historisch wichtige Geräte.

Im Hintergrund lief elektronische Musik in angenehmer Lautstärke. Die Beleuchtung der Halle war ebenfalls sehr stimmungsvoll. An der Bar gab es alles was man für einen entspannten Abend brauchte. Von Beginn an, gab es auf der Bühne eine Moderation, die verschiedene Themen rund um Videospiele präsentierte und als Plattform für die Community diente. Hinter der Bühne war eine grosse Leinwand aufgebaut, auf der Games gespielt oder Projekte vorgestellt wurden.



Auf der großen Leinwand konnten alle gut sehen. (Bild: André Eymann)

Mit der Zeit füllte sich der Raum und es wurde heftig an den Joysticks, Controllern und Pads gerüttelt. Wenn man gerade nicht selbst spielte, konnte man anderen auf der Leinwand zuschauen und Vorträgen lauschen. Nach einiger Zeit wurde der nächste Gast angekündigt. Hier hatten die Retro gamer ein echtes Forum, in dem sie ihre Ideen und Arbeiten vorstellen konnten.

Neue Spiele für Ataris VCS

So stelle sich auch Simon Quernhorst, ein Name der in der VCS-Gemeinde keineswegs unbekannt ist, vor. Er hat 2001, 2002 für das VCS das Spiel Mental Kombat programmiert und vertreibt das Modul in Originalverpackung mit einem Handbuch und zwei Stirnbändern! Auf der Bühne konnte er das Spiel erläutern und Fragen des Moderators oder des Publikums beantworten.

Das neue Projekt A-VCS-tec Challenge für das VCS von Simon Quernhorst ist an das Commodore 64 Original Aztec Challenge angelehnt. Die VCS Version basiert auf den ersten beiden Levels von Aztec Challenge, ist arcadelastiger und beinhaltet verschiedene Levels (Steigerungen der Schwierigkeit). So kann man sich also bald auch auf dem VCS auf den gefährlichen Weg zur Pyramide wagen.



Simon Quernhorst stellt sein Atari VCS Spiel „Mental Kombat“ vor. (Bild: André Eymann)



Das Spiel „A-VCS-tec Challenge“ für Ataris VCS stammt ebenfalls von Simon Quernhorst. (Bild: André Eymann)

C64 Longplays

Sehr spannend fand ich den Vortrag von Reinhard Klinksiek, der in der Szene auch als „Monty Mole“ bekannt ist. Er zeichnet komplette C64 Spiele auf Video auf und bietet diese per Download zum Anschauen an. So können große Klassiker endlich einmal „zu Ende“ gesehen werden, falls man es selbst nie geschafft hat. Eine großartige Idee, das Kulturgut Videospiele in bewegten Bildern festzuhalten.



Reinhard Klinksiek aka „Monty Mole“ spricht über sein Projekt „C64 Longplays“. (Bild: André Eymann)

Alles was Rang und Namen hatte, tummelte sich auf den Tischen. Eine gute Idee wäre sich noch gewesen für jedes System eine kleine Karte zu gestalten, die etwas mehr Hintergrund über Baujahr, Prozessor und die Top-Titel verriet. Das älteste Gerät war eine Pong-Konsole und die Neuzeit wurde durch einen PC-AT Laptop dargestellt.



Gespannte Gesichter beim Spielen an den Heimcomputern. (Bild: André Eymann)



Ein Blick in den Veranstaltungsraum. (Bild: André Eymann)



Das Spiel „Maze-A-Tron“ auf einem Intellivision-System. (Bild: André Eymann)



Fast wie damals: Kassettenbox und ein Commodore 264. (Bild: André Eymann)

Hier eine kleine Übersicht der beispielbaren Geräte: Atari Lynx (I), Nintendo Game Boy, Hartung Super Vision, Commodore 64, Commodore VC 20, Commodore Plus 4, Atari VCS, Atari 800 XL, Philips CDI, Philips Videopac G7000, Mattel Intellivision, MB Vectrex, Sega Master System, Interton VC 4000, Nintendo Entertainment System, Amiga 500, Schneider CPC 464 und weitere.

Bei den Heimcomputern standen Diskettenboxen und Kassettenkoffer mit Software bereit. Hier hatte man die Möglichkeit die Spiele zu wechseln. Dabei kam es auch schon mal zu einem Load error ? Sehr schön war auch die kuschelige Sitzecke mit Lava-Lampe, in der man zurückgelehnt an den Handhelds spielen konnte.



Dem Schneider CPC gehört die Welt. (Bild: André Eymann)

Es folgen ein paar kurze Videos von der Veranstaltung. Ich bitte die miserable Qualität zu entschuldigen. Aber soweit ich weiß, gibt es sonst kaum Videomaterial von der Veranstaltung.

Dieses Video verschafft euch einen Rundumblick über das Geschehen in der Halle. Hier sehr ihr verschiedene Systeme in Aktion und bekommt auch einen Eindruck von der Musik im Hintergrund. Auf der Videoleinwand ist eine Version von Tetris zu sehen.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten

an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Während der Präsentation von C64 Longplays wurde ein Video von R-Type auf dem Commodore 64 gezeigt. R-Type ist einer der bekanntesten Horizontalshooter, der für den Commodore 64 programmiert wurde. R-Type wurde 1987 von Manfred Trenz und Andreas Escher entwickelt. Die Musik steuerten Chris Huelsbeck und Ramiro Vaca bei.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

In diesem Video könnt ihr Sonic the Hedgehog auf der großen Videoleinwand sehen. Sonic ist der Held von Sega und vergleichbar mit Pac-Man für das VCS oder Mario für Nintendo. Das Spiel wurde 1991 für das Sega Master System entwickelt und wurde einer der beliebtesten Titel von Sega.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Fazit

Ich kann die Telespielomat nur weiterempfehlen. Die Veranstalter haben es geschafft eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich Zocker wirklich wohlfühlen. Wir konnten neue Geräte kennenlernen und bewährte Spiele erneut spielen. Das ganze wurde durch interessante Community-Beiträge und nette Kontakte mit anderen Besuchern abgerundet. Es wäre sehr schön, wenn die Veranstaltungsreihe weitergeführt würde.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 21. Juni 2004 um 20:19 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen 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>