

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Retrocomputing greifbarer machen“ – Interview mit Rene Steinbiss (connected)

André Eymann am Sonntag, dem 4. August 2013

Muss ich mich wirklich mutterseelenallein auf dem Dachboden verkriechen, wenn ich auf meinen Commodore 64 wieder einmal eine Runde Elite oder Zak McKracken zocken möchte? Muss ich mich als Exot oder Sonderling dabei fühlen? Die Antwort ist nein!

Denn seit drei Jahren gibt es, auch dank Daniel Rene Steinbiss, die Veranstaltung „connected“ in Hamburgs Norden. Und dort kann ich, übrigens nicht nur als Nordlicht, mit anderen „Sonderlingen“ gemeinsam zocken, löten oder modden und mich wieder wie ein normaler Mensch fühlen!

Wir haben Daniel am 28. Juni 2013 zur Entstehung und Zukunft der connected befragt und gelernt, dass noch viele gute Ideen in ihm stecken.

Interview mit Daniel Rene Steinbiss

Durch das Interview führte André Eymann.

Daniel, seit wann gibt es die connected und wie ist sie entstanden?

Die connected gibt es seit Mitte 2010. Sie entstand, weil die Vorgängerveranstaltung nicht mehr ausreichend Platz bot. Die Teilnehmerzahl wuchs ständig und die Räumlichkeiten waren ausgereizt. Zudem brauchten wir auch mehr Platz, um neue Ideen umsetzen zu können.

Mit dem Wechsel in die neue Location zuerst in Halstenbek und ab der 5. CONN in Uetersen, erhielt die Veranstaltung auch einen neuen Namen. So wurde aus dem Vorgänger „W2 Gaming“, kurz „W2“ die heutige connected.

Das „W2“ im Namen des Vorgängers bezog sich übrigens auf die schöne Gemeinde Wakendorf II, welche sich im Kreis Segeberg, etwas nordöstlich von Hamburg befindet. Ursprünglich war die „W2“ ebendort aus dem Interesse an einem norddeutschen Gamer-Stammtisch entstanden. Sie fand zum ersten Mal im April 2007 statt. Damals noch ohne mitgebrachte Hardware, in einer öffentlichen Gaststätte.

Schon in den frühen Tagen der „W2“ war unser Hauptmotiv systemübergreifend und offen zu sein und sich nicht auf bestimmte Hard- oder Software zu beschränken. Diese Philosophie wurde auf die connected übertragen.



Ein Blick in den Innenraum der Veranstaltung. (Bild: André Eymann)

Wie kam der Name connected zustande und was ist das Ziel der Veranstaltung?

Das Ziel der Veranstaltung ist es, Menschen zu verbinden. Daher der englische Begriff connected. Außerdem gefällt uns der Name, weil er unsere Offenheit für die unterschiedlichsten Systeme widerspiegelt.

Wenn also jemand seine Atari 2600-Konsole neben einem ZX81, einer PS3, einem Jubi-Macintosh oder einem DDR Robotron-Rechner aufbauen möchte, dann ist er bei uns

genau richtig. Denn wir möchten die verschiedenen Interessen „verbinden“ und vermeintliche Grenzen verwischen. Wir möchten eine Ausgrenzung von Systemen vermeiden.

Übrigens hat der Name unserer Webseite, www.connected-nord.de, nichts damit zu tun, dass es vielleicht noch in anderen Himmelsrichtungen Ableger von uns gibt. Der Grund ist einfach: die Domain connected.de war leider schon vergeben und daher mussten wir ein wenig variieren (lacht).

Wie viele Teilnehmer besuchen die connected in der Regel? Wie hoch ist der Eintrittspreis?

Ab Mitte 2010 waren es ca. 25 bis 30 Teilnehmer. Einen neuen bisherigen Rekord stellte die connected 11 mit 57 eingetragenen Teilnehmer, ohne zusätzliche Besucher, auf. Mit den Besuchern waren wir zusammen ca. 68 Leute. Tendenz steigend.

Der Eintrittspreis variierte von anfänglich 4 Euro (nur für eine sehr kurze Zeit) bis jetzt 7 Euro für eine 3-tägige Veranstaltung und 6 Euro für den 2-tägigen Event. Die Kosten sind gestiegen. Daher bieten wir zum herkömmlichen sich selbsttragenden Eintrittspreis kostenlos Kaffee, Internetzugang (W-Lan), sowie gelegentlich Spezialitäten aus der Küche an.

Ein TV- und Reparaturservice gehört ebenfalls zu unseren Leistungen. Außerdem verbesserte Schlafmöglichkeiten, Grill-Utensilien und noch ein paar andere Kleinigkeiten.

Wie würdest Du Deine Rolle beschreiben?

Ich denke, die Benennung „Initialzündler“ trifft es schon ganz gut. Ich bin Gründer, Verantwortlicher und Hauptorganisator der connected und strukturiere die Veranstaltung. Dazu gehört das Aufgreifen von Ideen, deren Umsetzung in Schwerpunkten wie beispielsweise Präsentationen, Game- Competitions und natürlich auch die Entwicklung neuer Themenbereiche.



Bunt gemischtes Treffen der Generationen: auf der connected sind die Grenzen zwischen alt und neu fließend. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)

Welche Meilensteine haben die connected von 2010 bis heute geprägt?

Als ersten Meilenstein möchte ich unseren „TV-Service“ erwähnen. Das bedeutet, dass wir unseren Teilnehmern im Rahmen der Veranstaltung auf Wunsch einen Röhrenfernseher aus unserem Lager anbieten, um seine Lieblingshardware anzuschließen.

Wir haben mittlerweile ca. 50 Fernseher gelagert und können dem Besucher so die Qual der Schleperei eines solchen Gerätes ersparen. Ich denke, mit diesem Angebot beherbergen wir ein Alleinstellungsmerkmal.



Ein Blick in das TV-Lager. Hier wird für jeden Bedarf etwas geboten. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)



ZX81 meets Roadstar – Auch Sinclairs Kleinster findet hier seinen Platz. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)

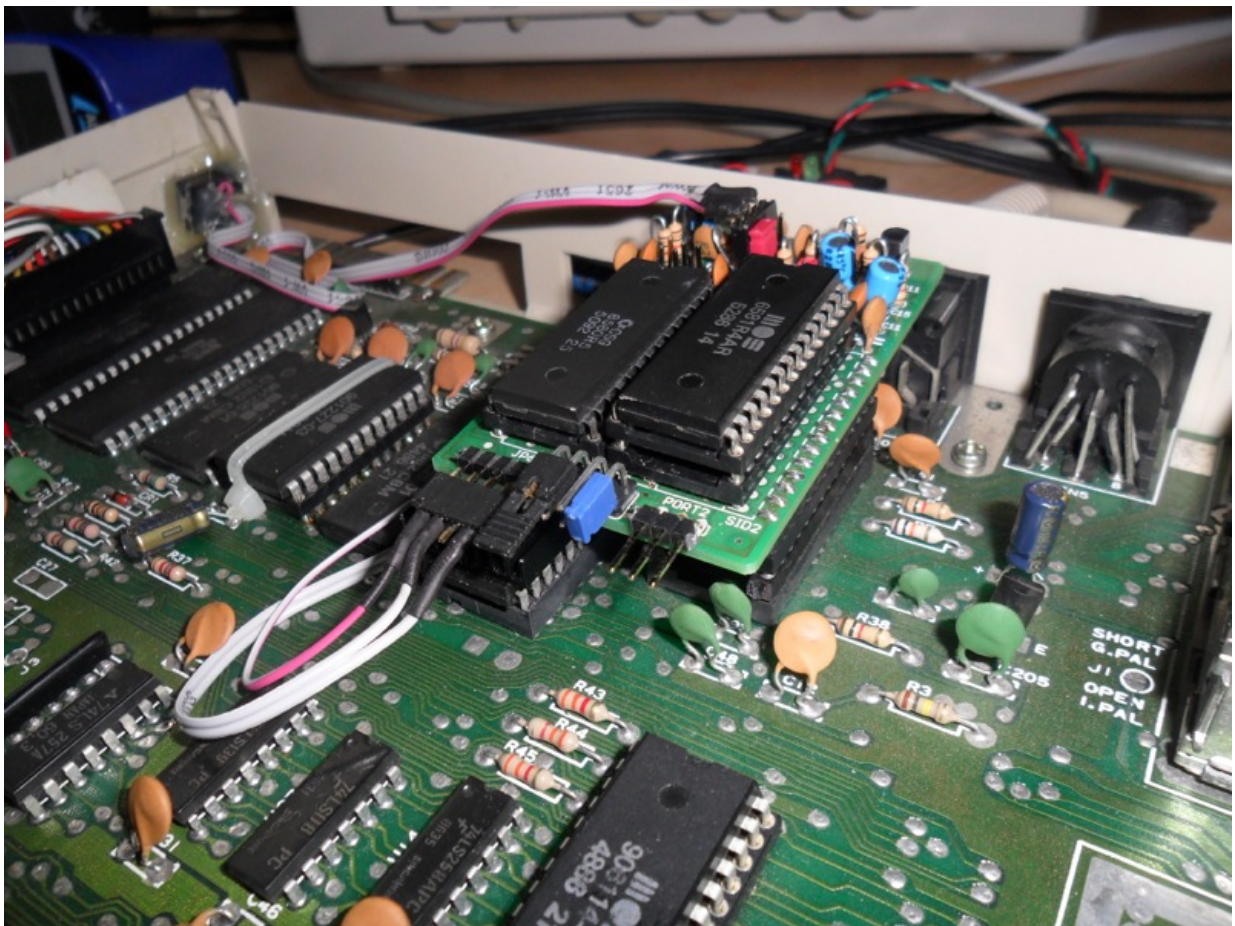
Ein weiterer großer Meilenstein war 2012 die Einführung unserer „Workshops“, die im Rahmen der connected dreimal im Jahr stattfinden. Dahinter verbirgt sich unser Angebot, gewünschte Umbauten, Reparaturen oder Moddings zeitlich und räumlich zu unterstützen und diese gemeinsam mit oder für den Besucher umzusetzen.

Hierzu spricht sich der Besucher vorher in denn bekannten Foren oder über die

Homepage mit uns ab, so dass am Tag der Veranstaltung alle notwendigen Materialien inkl. Werkzeug und natürlich die Wissensträger vor Ort sind und der Wunsch auch tatsächlich in die Realität umgesetzt werden kann. Es kann sich bei den Workshops aber auch um die Hilfestellungen beim Programmieren oder Anwenden von Software handeln.

Des Weiteren bieten wir seit 2012 unseren eigenen kleinen Ersatzteilservice an. E-Teile, die jeder User, Teilnehmer, Besucher oder Sammler nicht mehr benötigt und kostenfrei abgeben möchte, kann für etwaige Weiterverwendung bei uns eingelagert werden. Und das ist nicht gerade wenig (lacht).

Wir haben von einzelnen kleinen LEDs, über Netzteile, über Gehäuse aller Art, bis zu PC Mainboards und kompletten und funktionsfähigen Homecomputern, so fast alles vor Ort. Dadurch sind wir in der Lage, dem einen oder anderen Teilnehmer mit diesen Teilen helfen zu können.



Unter der Haube: Blick auf eine 6581 CPU, die auch als Soundchip SID für Commodore Heimcomputer Karriere machte. (Bild: Thomas Daden, <http://www.thomas-daden.de>)

Bei meinen Besuchen sind mir noch zwei weitere Schwerpunkte aufgefallen: zum einen die Game-Competitions (vier verschiedene Games, aus vier verschiedenen Epochen an vier verschiedenen Systemen) und dann die Präsentationen von Demos, die mit teilweise schrägen und lauten Chiptunes daherkommen. Hat Musik eine Zukunft auf der connected?

Jein. Musik an sich soll keine Priorität bekommen. Die Chiptunes und Präsentationen der Demoszene, auch auf einer Leinwand, sind eher zur Auflockerung und Berieselung gedacht. Sie passen gut zu unserer separaten Chillout-Area, die mit gemütlichen Sofas

ausgestattet ist.

Also auch in Zukunft: mehr visuelle und musikalisch unterlegte Demos, aber ein reines Musik Event wird es vorerst nicht geben.

Ebenfalls beeindruckt hatte mich die vergangene Vorstellung von MorphOS, einer AmigaOS-Variante für PowerPCs, auf der connected 10. Sollen sich solche „Referate“ von Gästen wiederholen?

Ja, auf jeden Fall. Diese Neuerung, die übrigens erst Ende 2012 eingeführt wurde, wollen wir weiter ausbauen. Hier sollen auch in Zukunft in unserem Präsentationsbereich neue Hardware, Betriebssysteme, How-to's oder Anwendungen vorgestellt werden.

Beispielsweise die Präsentation und Erläuterung von KryoFlux oder auch die Vorstellung von alternativen Betriebssystemen oder auch das Thema neue Hardware für klassische Systeme und Rechner usw. Natürlich soll hier auch ältere Hardware berücksichtigt werden, um aktuelle Schnittstellen- Entwicklungen beispielsweise zum C64, dem Atari oder eines TI-99 vorzustellen.

Ziel ist auch hier, die Besucher zu informieren, und zu begeistern die Themen weiter zu verfolgen. Dabei achten wir darauf, möglichst alle Zuhörer mitzunehmen und bei niemanden ein zu großes Vorwissen vorauszusetzen. Demzufolge teilen wir bestimmte Vorträge in mehrere Teile auf. Beispiele hierfür sind die MorphOS Vorstellung oder auch das PlayStation Homebrew Projekt.



Bei der Präsentation von MorphOS konnte man erfahren, welche Möglichkeiten das AmigaOS kompatible Betriebssystem für PowerPCs bietet. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)

Gibt es Kooperationen mit anderen Gruppen oder Veranstaltern? Falls ja, welche sind das und welche Ziele haben die Kooperationen?

Wir hatten bereits die connected 9 zusammen mit den Usern des RCTs (Retro Computer Treff) aus dem Raum Hannover, Celle, Wolfsburg, sowie die connected 10 mit den HomeCon-Usern aus dem Großraum Frankfurt und die connected 11 mit den beiden Amiga Clubs Schleswig-Holstein und Hamburgs zusammen gestaltet.

Die Kooperationen sind ebenfalls ein Punkt, den wir weiter ausbauen wollen, um einen stärkeren Zusammenhalt in der Szene zu forcieren und mehr Interessenten anzusprechen. Natürlich sind auch weitere Zusammenkünfte geplant. Planungen dieser Art sollten aber niemals ins „uferlose“ gehen. Nichts ist schlimmer, als ein Sättigungseffekt bei den Teilnehmern und ein Veranstalter, dem vorzeitig die Luft ausgeht. Wobei wir nicht die typischen Veranstalter im eigentlichen Sinne sind. Unsere Events sollen eine gewisse Eigenständigkeit bieten.

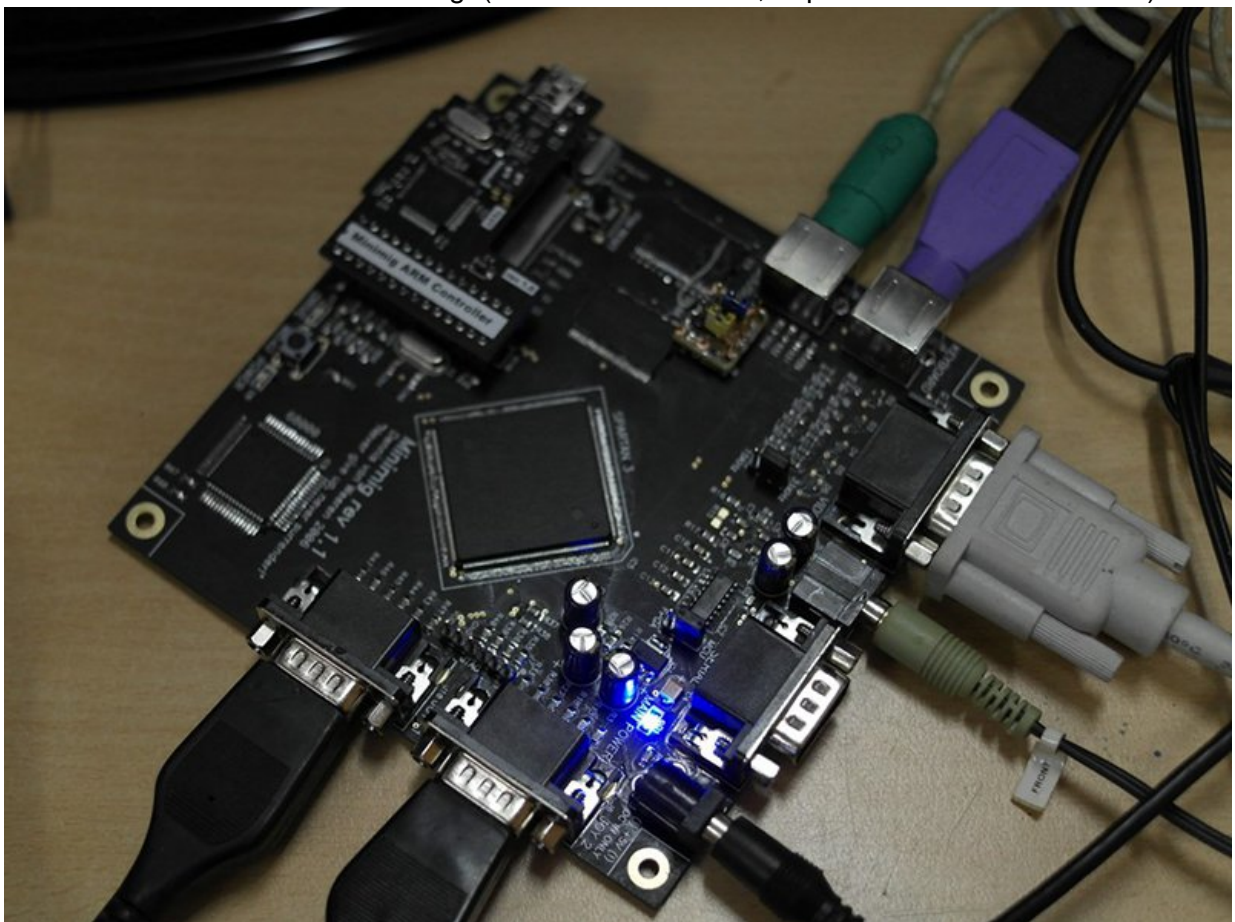
Zurzeit laufen Gespräche mit einigen Usern und Veranstaltern aus dem Atari Bereich (ABBUC) und etwas „handfestes“ wird sich wahrscheinlich in den nächsten zwei Wochen ergeben. Zudem möchten wir auch Entwicklern, Publishern oder Musikern die Möglichkeit geben, ihre Produkte und Präsentationen besser zu erklären und zu vermarkten, indem wir ihnen viel Freiraum in ihrer Gestaltung lassen. Auch hier ist auf der Skala noch viel Luft nach oben und einiges in Planung. Gerade Hamburg bietet diesbezüglich sehr viel Potenzial.

Beschreibe doch einmal die Menschen, die zur connected kommen. Was sind das für Leute?

Teilweise individuell, hilfsbereit, aufgeschlossen und freundlich. Es haben sich aber auch schon einige Besucher aktiv eingebracht und dann beispielsweise eigenständig Präsentationen angeregt und durchgeführt. In einem Satz: allesamt wirklich liebe nette Geister, die ich auf gar keinen Fall missen möchte.



Ein gemoddetes Amiga 2000 Gehäuse. Dort wo einst die Diskettenlaufwerke waren, befindet sich nun eine Hardwareerweiterung. (Bild: Thomas Daden, <http://www.thomas-daden.de>)



Mit einem Minimig (steht für Mini Amiga) kann man Amiga Spiele spielen und sogar neue

Software entwickeln. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)

Blicken wir in die Zukunft. Welche Themen möchtest Du angehen, um die Veranstaltung weiterzuentwickeln? Und welche persönlichen Ziele hast Du für die connected?

Zunächst brauchen wir für den weiteren Ausbau der Schwerpunkte bzw. des Events erneut größere Räume, wir sind nämlich schon wieder am Limit (lacht). Im Resultat hoffen wir dann natürlich auf noch weitere Besucher.

Mein Wunsch ist es, die connected national zu etablieren und besser in der Öffentlichkeit wahrgenommen zu werden. Dazu gehört natürlich ein neuer, moderner Internetauftritt. Momentan bewerben wir die connected über Foreneinträge, über die Homepage oder durch Anzeigen oder Berichte beispielsweise im RETURN Magazin oder anderen Magazinen.

Sinn und Zweck letztendlich ist es, Retrocomputing und letztendlich auch das dazugehörige Gaming, für das breite Publikum greifbarer und verständlicher zu machen. Was ist Retrocomputing eigentlich? Woher kommt die Begeisterung für alte Rechner und deren Betriebssysteme? Was ist der Sinn und Zweck solch einer Veranstaltung und der Erhalt solcher „veralteten“ Systeme?

Natürlich möchte ich mein Hobby auch mit dieser Veranstaltung verbinden. Außerdem bereitet es mir sehr viel Spaß, ein Event zu managen und den Teilnehmern damit viel Freude zu bereiten und natürlich macht mir auch der Umgang mit den Menschen große Freude. Es ist schon toll zu sehen, wenn sich unsere Besucher wohl fühlen und sich untereinander austauschen.



Sogar eine aufgebaute Retro-Lan-Station mit allseits bekannten DOS-Klassikern steht regelmäßig zur Verfügung und sorgt immer für viel Spaß unter den Teilnehmern. (Bild: Daniel Rene Steinbiss)

Welche Aktion wird die Nächste sein?

Momentan läuft eine weitere Planung zu einem großen gemeinsamen Treffen in der Nähe von Frankfurt, in Zusammenarbeit mit den Veranstaltern der HomeCon. Die Jungs von der HomeCon machen das wirklich hervorragend und sind diesmal die Organisatoren vor Ort. Wir werden dann direkt vor Ort „ins Geschehen“ eingreifen, sprich: Küche, Kasse, Chaos! (lacht) Wir sind sehr gespannt: Lasst euch vom 5. Oktober bis 6. Oktober überraschen. Wir freuen uns über viele Besucher.

Vielen Dank für das Interview. Wir wünschen Dir und der connected weiterhin viel Erfolg!



The flyer features a dark, starry space background. At the top left, the URL 'www.connected-nord.de' is written in white. Below it is a blue rounded rectangle containing the word '[connected]' in white, followed by a rainbow-colored horizontal bar. Underneath this, the text '...to the past' is written in white. The central part of the flyer is filled with a grid of vintage computer equipment, including monitors, keyboards, and printers, arranged in a perspective view. At the bottom, the event schedule is listed in white text.

www.connected-nord.de

[connected] ...to the past

Veranstaltungstermine:

Conn 13 : 31. August 2013 - 01. September 2013
Workshop 6 : 19. Oktober 2013 - 20. Oktober 2013
Conn 14 : 29. November 2013 - 01. Dezember 2013

Altes Stadtwerkehaus, Parkstraße 1, 25436 Uetersen

Der offizielle Flyer der connected mit den kommenden Veranstaltungsterminen. (Bild: René Achter)

Videos von der [connected] 10

30.11.- 02.12.2012

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](#)

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

Weiterführende Links

- [Eintrag zur connected im C64 Wiki](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag, dem 4. August 2013 um 21:07 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



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>