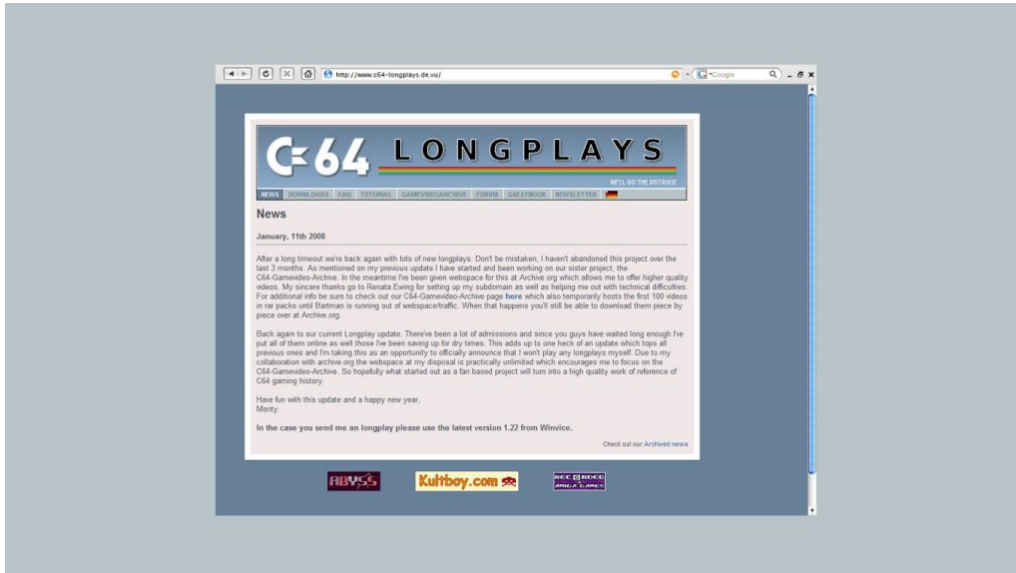


VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



„Vor dem C64 wusste ich nicht einmal das es Computer gab“ – Interview mit Reinhard Klinksiek (C64 Longplays)

André Eymann am Donnerstag, dem 30. Januar 2020

Das kostenlose Angebot von „C64 Longplays“ bietet euch die Möglichkeit Videos von durchgespielten Commodore 64 Titeln aus dem Internet herunterzuladen und anzuschauen. Wir finden diese Idee nicht nur verrückt, sondern vor allen Dingen innovativ. Die Longplays lassen die Spiele für sich selbst sprechen. Ein genialer und wichtiger Schritt, um das Kulturgut des erfolgreichsten Homecomputers aller Zeiten zu bewahren. Grund genug ein ausgiebiges Interview mit Reinhard Klinksiek, der in der Szene auch als „Monty Mole“ bekannt ist, zu führen. Woher kommt der Wille, ein so umfangreiches Vorhaben überhaupt anzugehen und wie hat alles angefangen?

Hinweis: Bei diesem Interview handelt es sich um einen Text aus dem März 2008, der ursprünglich auf meiner alten Webseite zu lesen war. Ich habe ihn optisch überarbeitet, um ihn auf Videospielgeschichten erneut veröffentlichen zu können. Der Grund: Das Projekt „C64 Longplays“ von Reinhard Klinksiek ist relevanter denn je, denn Reinhard ist als „Longplayer“ der ersten Stunde ein Pionier des Erhalts unserer Spielkultur. Beachtet

bitte auch das Audio-Interview, das Hardy vom Nerdwelten Podcast im August 2019 mit Reinhard geführt hat. Den Link dazu findet ihr am Ende des Beitrags.

Hallo Reinhard, vielen Dank für Deine Bereitschaft uns einen Blick hinter den Vorhang Deines Projektes zu gewähren. Wann und wie hat Deine Videospielkarriere begonnen?



Reinhard Klinksiek @ Privat

Vor dem C64 wusste ich nicht einmal das es Computer gibt und selbst wenn hätte es mich auch nicht interessiert. Ich war nie unbedingt technikbegeistert. Aber in den Sommerferien 1985 sah ich bei einem, mittlerweile leider verstorbenen Freund, diesen komischen Kasten stehen auf dem gerade das Spiel Spy vs. Spy lief. Ich war damals ein totaler Fan der Comics die dem Spiel zugrunde liegen und fand es ungeheuer faszinierend, dass ich meine Helden tatsächlich auf dem Fernseher selbst bewegen konnte. Der Rest dürfte sich von den üblichen Einstiegsgeschichten nicht sonderlich unterscheiden.

Ich habe meine Eltern genervt, bis ich zu Weihnachten ebenfalls einen Commodore 64 unter dem Weihnachtsbaum stehen hatte. Allerdings hatte ich nie ein großes Interesse an der Technik selbst bzw. empfand es anfangs als sehr lästig erst irgendwelche komplizierten Befehle eingeben zu müssen. Ich war wirklich nur leidenschaftlicher Spieler. Eigentlich kann ich Computer bis heute nicht sonderlich gut leiden, mehr als Mittel zum Zweck sind die nach wie vor nicht für mich.

Was denkst Du: Wer schaut sich die Videos C64 Longplays an?

Ich glaube das ist recht verschieden. Das geht von noch aktiven Spielern, die bei einem Spiel einfach mal nicht weiterkommen, bis zu Nostalgikern die keinen aktiven Bezug zum C64 mehr haben und ihre Erinnerungen mal wieder auffrischen wollen.

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

Wieso konzentrierst Du Dich ausschliesslich auf den Commodore 64? Sicher war der C64 der bekannteste Heimcomputer seiner Zeit, aber gab ja auch noch andere Systeme.

Am Anfang bestand das Ganze lediglich aus Nostalgie. Der Commodore 64 war halt meine erste Begegnung mit Computer- oder Videospiele, mit der ich auch die meiste Zeit meiner Jugend verbrachte. Da war es naheliegend, dass ich etwas mit dem C64 starten wollte. Ich habe damals nicht einmal sonderlich viel Ehrgeiz in das Projekt gesteckt. Ich wollte ein paar meiner Favoriten durchzocken und diese Spielstunden für mich als Video archivieren. Das war's dann eigentlich auch schon.

Irgendwie habe ich danach nicht wieder aufgehört, so dass mein Archiv dann doch etwas angewachsen ist. Mittlerweile ist der nostalgische Grundgedanke in den Hintergrund getreten und ich betreibe das Projekt in erster Linie aus computerspielhistorischen Gründen. Der C64 war ja der erste Computer mit dem praktisch jedermann die technischen Möglichkeiten hatte Spiele zu entwickeln und auf dem Markt mitzumischen. Es gab noch keine Vorlagen und die Entwickler waren damals noch unabhängig genug mit den neuen Möglichkeiten herum zu experimentieren und so etwas Eigenes zu erschaffen. Gerade der damalige Wildwuchs war ja der Startpunkt des heutigen Computerspielmarktes. Hier hatte die Industrie ihre Pionierzeiten die meiner Meinung nach popkulturell ebenso wichtig sind wie die Anfänge der Filmgeschichte.

Hattest Du neben dem C64 auch Flirts mit anderen Spielkonsolen oder Computern? Welche Spiele waren Deine Lieblingsspiele?

Computer eher weniger. Ich habe bei einem Kollegen damals ab und an mit dem Amiga gespielt, aber keinen eigenen besessen. Nach dem C64 bin ich dann auf das NES und später das SNES umgestiegen. Ich glaube an kommerziellen Konsolen habe ich, bis auf ein paar Exoten, so ziemlich jedes System bis zur Dreamcast einmal besessen. Allerdings hat meine Spielleidenschaft mittlerweile etwas abgenommen. Das klingt jetzt vermutlich wie das üblich altmodische Genörgel von einem typischen Achtziger-Jahre-Kind, aber abgesehen von wenigen Ausnahmen halte ich die meisten neueren Titel für ziemlich belanglos und völlig überladen.

Zu meinen ewigen Favoriten zählen:

- Spy vs. Spy (C64)
- Bruce Lee (C64)
- The Last Ninja 1 und 2 (C64)
- The Great Giana Sisters (C64)
- Turrican 2 (C64)
- Mega Man 2 (NES)
- Ghouls 'n Ghosts (Sega Mega Drive)
- Streets Of Rage 2 (Sega Mega Drive)
- Mortal Kombat 2 (Arcade)
- Super Street Fighter 2 (Arcade)
- Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (Sega Saturn)
- Wonder Boy in Monster Land (systemübergreifend)

Vermutlich fehlen in der Aufzählung noch etliche Titel, aber das waren jetzt die Spiele, die mir auf Anhieb einfielen. Was die Flirts betrifft: ab und an mache ich mal ein paar Longplays für andere Konsolen. Das ist allerdings mehr etwas Eigenes, so dass ich da wenig Interesse habe da irgendetwas Größeres aufzuziehen. Diese Videos kann man

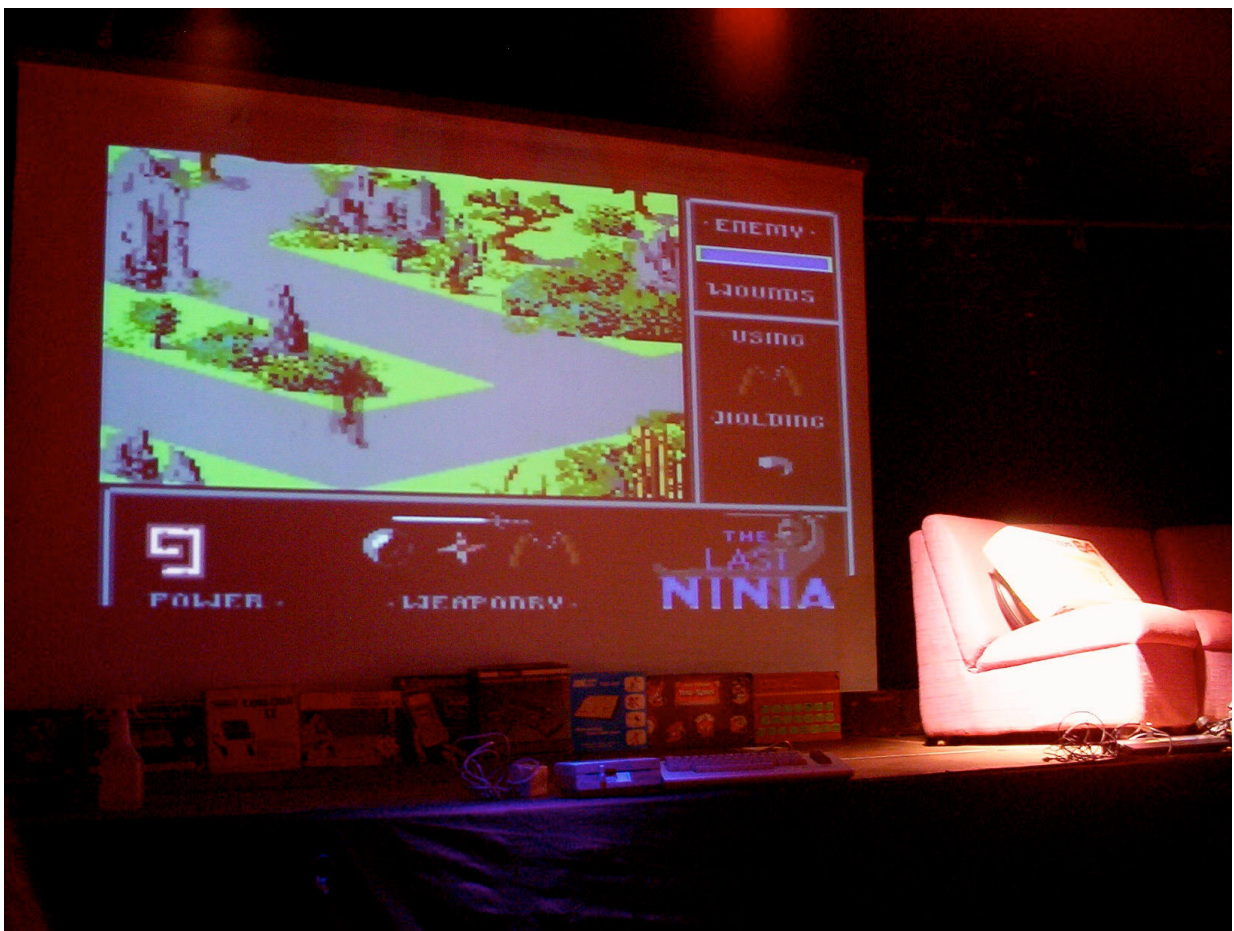
ebenfalls bei Archive.org finden. Allerdings habe ich dafür keine Unterrubrik, weil sich das nicht lohnen würde. Man kann die Sachen aber ganz gut finden wenn man nach dem Begriff „Longplay“ sucht.

Wie läuft die Zusammenarbeit mit der Community? Bekommst Du Unterstützung für Dein Projekt?

Das ist erstaunlicherweise wirklich immer verschieden. Es gibt Phasen wo längere Zeit wirklich gar nichts kommt, aber wenn dann rollen meist richtig viele Sachen ein. Zurzeit sind es etwa 3-4 Personen die aktiv mitmachen und in unregelmäßigen Abständen wirklich qualitative Aufzeichnungen einreichen. Einiges an Unterstützung kommt aber auch von nicht aktiven Longplayern.

Ich habe einen losen E-Mail Kontakt zu Andreas Matthias, einem der Entwickler der C64-Emulationssoftware WinVice. Ohne die ganzen Optionen die der Emulator bietet wäre das Projekt nicht möglich. Auch habe ich damals angefragt, ob man den WinVice Codec nicht ändern könnte, da der alte nicht sonderlich gut zum bearbeiten war, was später auch implementiert wurde. Also falls das einer der WinVice Entwickler lesen sollte möchte ich mich hier noch mal herzlich dafür bedanken.

Mittlerweile kümmert sich „Moon“ um die Internetseite von C64 Longplays und die englischen Texte. Mein Englisch ist furchtbar. Und der Webspace für die Videos selbst wird von „Bartman“ zur Verfügung gestellt.



Auf der dem Retro-Event Telespielomat 2004 in Oberhausen hatte Reinhard einen Vortrag über sein Projekt gehalten. Während dieser Veranstaltung wurde sein Longplay zu The Last Ninja gezeigt. (Bild: André Eymann)

Das klingt nach Teamwork. Arbeitet ihr schon lang in dieser Form zusammen? Wann genau eigentlich wurde C64 Longplays geboren?

Der Start für das Projekt war irgendwann Anfang 2003. Ursprünglich wollte ich eine Lösungsseite für C64 Spiele machen, stellte aber schnell fest, das es bereits qualitativ wirklich gute Seiten gab. Da ergab es keinen Sinn noch ein Angebot ins Netz zu stellen.

Deshalb schaute ich ob es nicht die Möglichkeit gibt die Spiele direkt als Video aufzuzeichnen und anzubieten. Wirklich geplant war das nicht. Das war anfangs mehr eine Spielerei und ich ging nicht davon aus, dass ich das länger als ein Jahr machen würde oder dass sich überhaupt mehr als 5-6 Leute dafür interessieren würden. Die ersten Videos hatten noch eine furchtbare Qualität, weil ich auch keinerlei Ahnung von Videokomprimierung hatte. Ich glaube die sind im Netz auch nicht mehr zu finden, was sicherlich keine allzu schlechte Sache ist.

Wir verteilten die Sachen über einen kleinen Privatserver von meinem Kollegen. Übrigens war das derselbe Mensch, der mich knapp 18 Jahre zuvor überhaupt erst auf den C64 gebracht hat. Danach postete ich die Links in einigen Newslettern und Foren. Irgendwann reichte die Bandbreite nicht mehr aus weshalb wir auf eMule auswichen was auch 2-3 Jahre so bleiben sollte. Die Unterstützer und Helfer des Projekts haben die letzten Jahre eigentlich recht häufig gewechselt. „Bartmans“ Server benutzen wir seit knapp 2-3 Jahren und der jetzige Webmaster ist seit knapp einem Jahr dabei. Von den Longplayern ist „Tayo“ mit derjenige, der am längsten vertreten ist.

Longplay ▾	Done by ▾	Length (m) ▾	Size (M) ▾	Date ▾
Knightmare	Darksoft	12:35	12.3	2006-02-20
Ghouls N Ghosts	Reinhard Klinksiek	14:17	66.2	2006-02-20
Fairlight	Darksoft	26:03	26.3	2006-02-20
Ghosts N Goblins	Reinhard Klinksiek	05:16	21.6	2006-02-20
Impossible Mission 1	Justin Szczap	35:05	65.5	2006-02-20
Turbo Girl	Pablo	07:42	38.6	2006-02-20
Navy Moves	Darksoft	14:07	41.7	2006-02-26
Nebulus	Graham	14:34	87.5	2006-02-28
Monty On The Run	Reinhard Klinksiek	13:46	44.4	2006-02-28
Caverns Of Khafka	Reinhard Klinksiek	06:47	32.9	2006-02-28
Ninja	Reinhard Klinksiek	04:23	4.1	2006-03-07
Eindeloos	Arno	13:21	53.3	2006-03-07
Ghostchaser	Arno	06:37	17.5	2006-03-07
Bruce Lee	Reinhard Klinksiek	09:48	13.1	2006-03-07
Garfield	Darksoft	08:37	18.9	2006-03-07
Nemesis	Reinhard Klinksiek	19:06	74.0	2006-03-07
Henry's House	Boelle	07:03	18.8	2006-03-07
Sensitive	Arno	23:51	31.8	2006-03-07
No Mercy	Matthes	13:57	83.3	2006-03-10
Dragon's Lair	Reinhard Klinksiek	12:41	19.5	2006-03-10
Snokie	Reinhard Klinksiek	01:49	2.7	2006-03-10
Action On Protection	Reinhard Klinksiek	01:10	4.0	2006-03-21
Asterix	Darksoft	06:19	11.7	2006-03-21

Eine Auswahl der Longplays aus dem Gesamtarchiv. Man kann deutlich erkennen, dass das Projekt mittlerweile von mehreren Leuten unterstützt wird. (Bild: André Eymann)

Wie wird C64 Longplays finanziert? Hast Du einen Sponsor oder trägst Du die Ausgaben ganz allein?

Das Gute an dem Projekt ist, dass sich die Kosten ziemlich in Grenzen halten. Die Seite selbst kostet mich knapp zwei Euro monatlich und der Webspace auf dem die Longplays gelagert werden, wird von „Bartman“ gesponsert. Ohne „Bartman“ wäre das Longplayprojekt mittlerweile wohl auch schon eingestellt worden.

Bevor wir den Webspace hatten, wurden die Longplays wie zuvor berichtet noch über Emule verteilt weshalb ich den Rechner auch rund um die Uhr laufen ließ. Da ich das finanziell mittlerweile nicht mehr könnte, wäre die Verteilung nicht mehr möglich gewesen. Gerade durch „Bartmans“ Hilfe ist das Projekt deutlich komfortabler und populärer geworden. Das ist auch der Grund, warum ich es mir leisten kann, C64 Longplays ohne Werbung zu betreiben. Ich habe einfach keine Ausgaben, die ich irgendwie tragen müsste.

Warum ist das von Dir geplante TV-Konzept, über das wir zuvor gesprochen haben und bei dem Du als Host durch Sendungen zum Thema führen wolltest, eigentlich gescheitert?

Ich hatte Interesse ein wirklich informatives Format zu gestalten und arbeitete, zusammen mit einem Kollegen der Medienwissenschaften studiert, ein Konzept aus. Die Entwürfe wurden aber nicht einmal beachtet oder es wurde vermieden diese anzusprechen. Mir schien, die suchten eher einen nützlichen Retrosponner für die Quote, an dem man noch einen schnellen Euro verdienen konnte.

Was telefonisch alles abgesprochen wurde werde ich jetzt nicht wiedergeben, da so etwas nicht nachweisbar ist. Hätte ich aber geahnt, wie die Sendung abläuft oder dass es von vornherein klar war, das man offenbar erwartet das, ich Werbebanner auf meiner Seite implementiere um die Kosten für meine regelmäßige Anfahrt zu decken, hätte ich mir die Reise nach München gespart.

Ich hätte schon absagen sollen, als die anfangen um die Reisekosten zu feilschen. Bis heute habe ich keine Kopie der Sendung bekommen und man fand es offensichtlich völlig in Ordnung, dass ich, obwohl ich mehrmals betonte das ich keine Unterkunftsmöglichkeiten in München habe, 5-6 Stunden auf dem Bahnhof übernachtete. Ein Hotel hätte ich nicht erwartet, aber zumindest eine Schlafcoach wäre nett gewesen.

Jetzt alles abzuhandeln würde zu lange dauern. Allerdings bin ich nicht sonderlich gut auf den Sender zu sprechen. Ich hatte nicht einmal das Gefühl das der Verantwortliche sonderlich viel Interesse an der Computerspielerkultur hat, sondern eher einen Markt wittert bei dem man mit wenig Aufwand schnell was verdienen kann. Allerdings habe ich wenig Lust, dass das auf meine Kosten geschieht. Das Gute an der Sache ist allerdings, dass die Vorarbeit die ich für eine potentielle Sendung leistete, der Startschuss für das C64 Game Video Archive war.

Das klingt wirklich enttäuschend. Grundsätzlich ist das Archivieren und Anbieten der Videos natürlich eine Aufgabe, die neben viel Zeit auch viel Geld verschlingen kann. Was genau hat es mit dem C64 Game Video Archive auf sich? Kommt die geplante Kooperation mit Archive.org Deinem Ziel eines professionellen Archivs

noch näher? Wie soll die Zusammenarbeit aussehen?

Die Zusammenarbeit ist recht simpel. Archive.org hat mir einen eigenen Unterpunkt eingerichtet, in dem ich das neue Gamevideoarchive hosten kann ohne mich mit technischen Aspekten herumzuärgern oder ständig auf den Webspace schielen muss. Dadurch kann ich die Videos in einer deutlich besseren Qualität anbieten. Ich brauche keine Werbung schalten, bin nicht an zeitlichen Abgaben gebunden und behalte die volle Kontrolle über das Projekt.

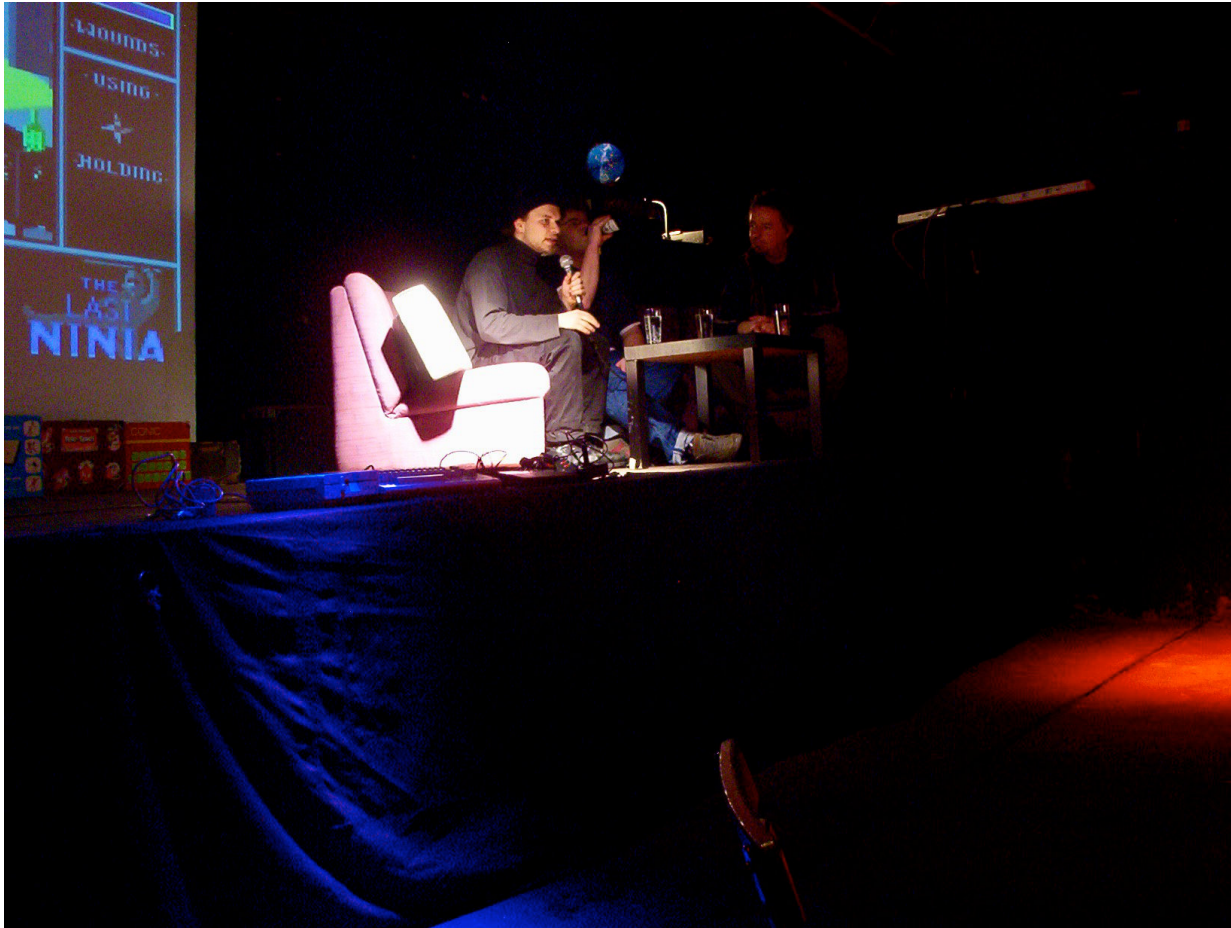
Archive.org ist ein ehrgeiziges und wirklich interessantes Projekt das es sich zur Aufgabe gemacht hat, alle kulturellen digitalen Gütern zu archivieren und für die Nachwelt zu erhalten. Das ist auch der Grund warum ich eine Zusammenarbeit anstrebte. Dort scheint mir mein C64-Projekt wirklich in guten Händen zu sein.

Soweit ich weiß, handelt es sich bei Archive.org um einen amerikanischen Anbieter. Wie kam es zu dem Kontakt zwischen euch?

Ich habe die einfach mal angeschrieben. Eigentlich war das neue C64 Game Video Archive mehr eine Arbeit auf Vorschuss. Nachdem aus der Zusammenarbeit mit dem Sender nichts wurde, wollte ich die Idee das ganze Projekt mehr in die computerspielhistorische Ecke zu heben, nicht einfach unter den Tisch fallen lassen.

Das war der Startschuss für die neue Serie bei der ich die Videos, ungeachtet deren Größe, in einer weitaus besseren Qualität anbieten wollte als bisher. Mir war von Beginn an klar, dass ich bei dem Projekt definitiv einen stärkeren Hoster brauchte, da die Videos zum Teil wirklich sehr groß werden würden. Anfangs habe ich die Videos über diverse Portale zum Livestream angeboten. Und als ich genügend hatte fing ich an die ersten 50-60 bei Archive.org in die allgemeine Uploadrubrik hochzuladen um etwas vorweisen zu können.

Im Anschluss fragte ich einfach per E-Mail nach, ob sie ein Interesse daran hätten mir für die Serie eine eigene Rubrik zu geben. Von dieser Idee waren sie wirklich begeistert und halfen mir teilweise auch bei den englischen Texten. Nebenbei bemerkt: ich bezweifle zwar, dass sie das hier lesen werden, aber ich möchte mich bei dieser Gelegenheit direkt bei Renata Ewing bedanken, die mir bei meinen anfänglichen Schwierigkeiten sehr geholfen hat.



Reinhard Klinksiek auf der Bühne bei der Veranstaltung Telespielomat 2004. (Bild: André Eymann)

Dann wünschen wir Dir mit dem Übergang zu Archive.org alles Gute und hoffen, dass dieser Schritt Deinen persönlichen Zielen mit den Longplays gerecht wird. Was machst Du eigentlich im „normalen“ Leben? Zum Beispiel beruflich?

Beruflich sieht es zurzeit leider recht mau aus. Gelegentlich arbeite ich ehrenamtlich in sozialen Bereichen, aber etwas wirklich Festes habe ich leider nicht. Vorher habe ich meist in Pflegeberufen gearbeitet und versuche da auch seit einiger Zeit wieder fest reinzukommen.

Ansonsten habe ich neben dem C64 Projekt noch ein Onlinecomic und bin Teil eines kleineres Comiczirkels namens Buddelfisch Comics. Ich bin als Zeichner noch nicht wirklich gut, werde mich da in Zukunft aber wieder etwas näher mit befassen. Zuletzt hat meine Serie etwas gelitten, weil mich das C64 Projekt recht stark einspannte. Ansonsten führe ich eigentlich ein recht zurückgezogenes Leben. Wenn ich nicht gerade an meinen Projekten sitze, treffe ich mich ab und zu mit 2-3 Freunden zu einem geselligen Video oder Spieleabend oder bin viel mit dem Fahrrad unterwegs. Eigentlich recht langweilig und schrecklich bieder.

Eine abschliessende Frage fällt mir gerade spontan ein: Was würdest Du mit dem Projekt anfangen, wenn Du unbegrenzt Zeit und Geld dafür hättest?

Vermutlich würde ich mehr Zeit zum Spielen investieren und meinen Rechner noch einmal deutlich aufstocken. Gerade bei Videobearbeitung merkt man recht schnell den Ausbau der Rechnerqualität. Wahrscheinlich würde ich auch professionellere

Schnittprogramme kaufen. VirtualDub bietet für ein Open Source Programm wirklich viel und ich kann alles umsetzen was ich benötige. Aber ein professionelleres Schnittprogramm wäre von der Handhabe her natürlich komfortabler.

Und weiterhin würde ich das Geld auch nutzen, um an die damaligen Entwickler zu kommen und würde versuchen sie für ein Vorwort zu den Videos zu motivieren. Es wäre natürlich schon klasse, wenn die damaligen Programmierer vor den Videos persönlich zu Wort kommen und ein Vorwort sprechen würden. Aber das ist natürlich Wunschdenken, ich bezweifle das ich jemals in der Position sein werde, weder finanziell noch zeitlich, mal eben um die Welt zu reisen, um meine damaligen Helden zu einem Vorwort zu bringen.

Reinhard, wir bedanken uns für das freundliche, ausführliche und persönliche Interview und wünschen Dir weiterhin viel Erfolg mit Deiner Arbeit.

Audio-Interview mit Reinhard Klinksiek (Nerdwelten Podcast, August 2019)

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](#)

Quelle: Folge 49: Interview mit Reinhard Klinksiek aka Monty

Links und Verweise

- [Webseite von C64 Longplays](#)
- [The C64-Gamevideoarchive \(Archive.org\)](#)
- [Kanal von Reinhard aka DerSchmu bei YouTube](#)
- [Telespielomat 2004 in Oberhausen: Bericht von einem Retroevent \(hier im Blog\)](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 30. Januar 2020 um 20:45 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Videospiegelgeschichten](#). 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.videospielgeschichten.de>