

Hey, Alter!

In Kaiserslautern erstehen einmal im Monat die Geister lang vergangener Computerzeiten wieder auf. Beim Retro-Aktiv-Treffen wird quasi historisch gedaddelt und gezoekt. Von Benjamin Ginkel



Computer?", fragt der Wirt mit italienischem Akzent und weist verschwörerisch den Weg ins Nebenzimmer. In der Gastwirtschaft „Auf dem Belzapfel“ in Kaiserslautern geht es schnurstracks in eine andere Welt. Eine längst vergangene. Doch für die gut zwei Dutzend Männer, meist jenseits der 30, scheint es das Paradies auf Erden zu sein: das Retro-Aktiv-Treffen.

Erwachsene Männer mit solchem Leuchten in den Augen trifft man sonst nur, wenn die Formel röhrt. Liebevoll werden Computer und Spielkonsolen von anno Tobak aufgebaut. Es ist wie ein Stammtisch, bloß mit Ausstellungsstücken zum Anfassen, und statt über Politik und Sport wird über Prozessoren und Grafikkarten geredet, über Speichermedien und Computerspiele. Organisator Marco Riebe, 32, im roten Retro-Aktiv-Hemd gut zu erkennen, erklärt: „Wer sich über Homecomputer und Konsolen aus den 70er und 80er-Jahren austauschen möchte, müsste ohne uns ziemlich weit fahren. Bei uns im Südwesten sind wir das einzige Retrotreffen.“ Also kommen Retro-Fans aus der ganzen Region nach Kaiserslautern – neben Pfälzern auch Saarländer und Rheinhesen. 24-mal hat man sich seit Januar 2012 getroffen. Wie viele neue Computergenerationen gab es eigentlich seither? Egal.

Fremde werden prompt angesprochen – erst recht, wenn sie ihre eigenen Sammlerstücke mitbringen. So wie Mario Patiño, der aus dem hessischen Gießen angereist ist und seinen Schneider CPC anschließt, den Colour Personal Computer. Dazu legt er einige Kassetten. Keine Musik. Auf den Datenträgern sind Spiele gespeichert.

Ständig schaut ihm jemand über die Schulter, und Patiño kommentiert bereitwillig, was er mitgebracht hat.

Auch Andreas Brennecke ist mit einer riesigen Kiste gekommen. Behutsam hebt er einen Commodore SX 64 heraus, einen der ersten Laptops, mit dem Vertreter früher auf Tour gegangen sind („ein seltenes Teil“, sagt Organisator Riebe). Das Display ist

„Bitte nicht von Nerds schreiben“, stöhnt einer der Teilnehmer. Okay, dann halt nicht.

kaum größer als ein heutiges Smartphone, hat jedoch deutlich weniger Farben, schimmert in kühlen Grüntönen und ist direkt im Gehäuse verbaut. Der Homburger mit geflochtenem Kinnbart und langen Haaren hat die Maschine auf einem Flohmarkt gefunden: „Der Verkäufer wusste nicht, was er da hat. Für 160 Euro hab' ich direkt zugeschlagen.“ Laut Brennecke ist der SX 64 gut 250 Euro wert. Ein Drittel iPhone also.

Während der Gastwirt die Bestellungen entgegennimmt, baut Dirk Vroomen weiter auf. Es ist mit seinem Commodore („eine ganz alte Kiste“ sagt Riebe anerkennend) aus Westhofen bei Worms angereist. Seit den 1980ern beschäftigt er sich mit den Geräten. Über ein Internetforum ist er auf das Treffen aufmerksam geworden. Wie viele der Anwesenden, sammelt er alte Heimcomputer und Spielkonsolen – und bastelt gerne daran.

Reiner Zufall, dass Brennecke und Vroomen zwei Commodore verschiedener Baureihen nebeneinandergestellt haben. Auch ein Atari VCS 2600 (mit 30 Millionen verkauften Geräten die erfolgreichste Konsole der frühen 1980er) wartet nicht lange auf Spieler, ebensowenig wie mehrere Gameboys und ein C64DTV (ein im Gehäuse eines Joysticks verbauter Commodore).

Wer nur Spiele von heute kennt, mit Xbox und Playstation, Wii und Tablet-PC aufgewachsen ist, reibt sich verutzt die Augen bei „Pong“ (einem simplen Ping-Pong-Spiel, das 1972 als eines der ersten Computerspiele erschienen ist) oder „Space Invaders“ (bei dem der Spieler ein Geschütz steuert und angreifende Außerirdische abwehrt). So haben Spiele mal ausgesehen? „Damals kam's eben mehr auf das Spiel an sich an, heute stehen oft Grafik und Sound im Vordergrund“, sagt Alexander Jung, Mitorganisator des Treffens. Auch bei Titeln wie „Rogue“ und „Sea Battle“ geraten Retro-Fans ins Schwärmen: Das 1980 erschienene „Rogue“ verlangt dem Spieler ein hohes Maß an Fantasie ab, denn die unterirdischen Gänge und Verlässe sind nicht grafisch inszeniert, sondern bestehen aus ASCII- und Unicode-Zeichen. Und in Sea Battle (ebenfalls 1980 erschienen) dürfen zwei Spieler mit ihren Schlachtschiffen gegeneinander antreten – immerhin ist der Unterschied zwischen Meer und Land schon erkennbar: es gibt grüne und blaue Flächen.

Im Kaiserslauterer Nebenzimmer wird weiter gefachsimpelt, mal in Gruppen, mal im Zwiegespräch bei einem Spiel mit den Joysticks in der Hand: Welche Spiele muss man kennen? Wo gibt's Tipps für Basteleien? Aus welchem Internetshop stammen die Ersatzteile? Eine Veranstaltung für Nerds. „Bitte nicht von Nerds schreiben“, stöhnt Jung auf, „das Wort Nerd wird hier nicht gerne gehört. Gerade in den Medien wird es häufig abwertend gebraucht und ist deswegen negativ besetzt.“ Schelmisch lächelnd ergänzt der Familienvater, dass er nicht nur alte Videospielekonsolen und die dazugehörigen Spiele sammelt, er liest auch gerne mal einen Comic und ist in der „Legende“, einem Kaiserslauterer Rollenspielklub, aktiv. Nerd passt.

Doch an dem Abend wird längst nicht nur über Spiele gesprochen oder an den ausgestellten Daddelkisten gezoekt. Auch ernstere Themen stehen an: etwa Datenrettung. „Es kommen auch schon mal Unternehmern auf uns zu, für die wir Disketten oder Kassetten auslesen und auf anderen Speichermedien sichern“, erläutert Marco Riebe. Schließlich habe heute kaum ein aktueller PC oder Laptop noch ein Disketten-, geschweige denn ein Kassettenlaufwerk.

Ruhe kehrt in dem Nebenzimmer nur kurz ein, als alle beim Essen sind. Einsam blinken die Bildschirme. Riebe verrät, dass es mit dem befreundeten Lauterer Chaos Computer Club gemeinsame Aktivitäten geben soll. Löt-Workshops beispielsweise (Jung: „Okay, das klingt jetzt doch voll nerdig.“). Teilnehmern soll da gezeigt werden, wie defekte Computer repariert werden können.

Doch auch beim monatlichen Retro-Treffen kann Erste Hilfe geleistet werden. Wer eine kaputte Konsole oder einen kaputten Homecomputer



im Keller oder auf dem Dachboden findet, hat hier gute Chancen. Jung: „Für fast jedes System gibt es unter uns einen Experten, der sich besonders gut damit auskennt und der bei Problemen die Lösung kennt – oder so lange tüfelt, bis er sie findet.“

Überhaupt erweisen sich die Herren – Riebe versichert, dass es gelegentlich auch Frauen in die Treffen verschlägt – als hilfsbereit und freundlich. Kaum kommt das Gespräch auf einen mitgebrachten Vectrex – ein exotischer Heimcomputer mit Vektorbildschirm –, geraten gestandene Männer ins Schwärmen. Jung: „Am PC wird die Grafik durch

Pixel, einzelne Bildpunkte dargestellt, beim Vectrex ist das völlig anders, da wird die Grafik mit Vektorlinien dargestellt.“ Mit Schablonen in verschiedenen Farben kann man das Schwarz-

Weiß-Bild des Vectrex aufpeppen. Heute unvorstellbar. Nicht selten sind die Organisatoren überrascht, dass die Gäste ihre Schätze überhaupt mitbringen. Jung: „Man muss ja auch sehen, dass viele Teile aus Plastik sind. Bei dem Alter kann es schnell einmal vorkommen, dass da etwas bricht.“

Bis spät in die Nacht hinein dauern die Zusammenkünfte. Langweilig wird's nie, sagt Riebe, das Treffen sei für viele ein „Wiedererleben der Kindheit“. Kaum aus dem Nebenzimmer raus, erreicht eine Kurznachricht das Smartphone. Zurück im 21. Jahrhundert. Und in der Erwachsenenwelt. Internet: www.retro-aktiv.de

—ANZEIGE—

—ANZEIGE—



Das Familienmagazin der RHEINPFALZ

ab 7.7. bei über 1.400 Auslagestellen in der gesamten Pfalz.



Das Ferienprogramm

der RHEINPFALZ-CARD bietet 6 Wochen Freizeitpaß und zahlreiche Vorteile. Am 22.7. in Ihrer RHEINPFALZ.

Wir lieben Pfalz. DIE RHEINPFALZ

www.rheinpfalz.de

TOP 5: DIE RETRO-HITLISTE

ERINNERN SIE SICH NOCH?

Es ist gewagt, aus der Fülle von Heimcomputern und Spielkonsolen eine Top-5 zu erstellen. Doch mithilfe von Besuchern des Retro-Aktiv-Treffens, allen voran Markus Kunkler aus Kaiserslautern, wagen wir uns an eine Liste, nach Erscheinungsdatum sortiert.

ATARI VCS/2600

1977 (Europastart: 1980). Der Atari VCS (Video Computer System), später Atari 2600, zählt zu den erfolgreichsten und langlebigsten Videospielkonsolen. Kunkler: „Die Konsole hat Videospiele salonfähig gemacht und war deutlich erfolgreicher als ihre technisch besseren Mitbewerber.“ Das lag unter anderem an dem großen Spieleangebot, da ein Großteil der Spielhallenspiele auch für die Konsole umgesetzt wurde. Der Atari-Joystick mit dem roten Knopf gilt bis heute als Symbol für die Computer- und Videospiele der 1970er- und 80er-Jahre.

COMMODORE 64

1982 (Europa: 1982). Fast elf Jahre lang wurde der Commodore 64 (kurz C 64) unverändert produziert – heute

undenkbar. Lange Jahre wurden auf Schulhöfen Disketten getauscht, weil die Spiele leicht raubkopiert werden konnten. Auch das hat zum Erfolg des C 64 beigetragen. Mit 27 Millionen Exemplaren gilt er bis heute als meist-verkaufter Heimcomputer. Kunkler: „Weil Commodore seine Mitbewerber bezüglich des Preises schockte und der C 64 über eine grandiose Technik verfügte, etwa einen tollen SID-Soundchip.“

NES

1985 (Europa: 1986). Auf dem Nintendo Entertainment System (NES) hatten gleich mehrere Videospielden ihren ersten Auftritt: Nintendo-Maskottchen Mario (Super Mario Bros.), Link (The Legend of Zelda) und Samus Aran (Metroid). Doch nicht nur deswegen gehört das NES zu den Top-5. Kunkler: „Nach dem Videospiele-Crash 1984 zeigte das NES eindrucksvoll, dass die Menschen immer noch Interesse an Videospiele hatten. Das Gerät verkaufte sich wie geschnittenes Brot.“

AMIGA 500

1987 (Europa: 1987). Der Amiga 500 gilt als Nachfolger des extrem erfolg-

reichen Commodore 64 und mauserte sich zum meistverkauften Amiga-Computer. Der Heimcomputer war für damalige Verhältnisse ziemlich schnell, wurde aber vorwiegend von Spielern genutzt. Erfolg bei Heimanwendern blieb ihm verwehrt. Kunkler: „4096 Farben gleichzeitig, toller Vier-Kanal-Stereo-Sound, echtes Multitasking – der Amiga war bis 1992/1993 – zumindest in Europa – der führende Spielcomputer, bevor der Personal Computer alles überrollte.“

PLAYSTATION

1994 (Europa: 1995). Während sich einige Retrofans an dieser Stelle wohl mit dem Hinweis „modernes Teufelszeug“ abwenden, hat sich die erste Playstation, mittlerweile ist die vierte Generation auf dem Markt, einen Platz in den Top-5 verdient. Kunkler: „Weil Sony zeigte, wie man mit Automaten-Technik, tollen Spielen zum Start, einem super Preis (599 Mark damals zum Deutschland-Start) und der CD-ROM-Technologie den Mitbewerbern SEGA (preislich) und Nintendo (wegen dessen veralteter Modul-Technik) ganz locker die Rücklichter zeigte.“ (bgi)