

Retro gaming

Die beliebte Sonderschau „Retro Gaming“ wird größer und vielseitiger als je zuvor. Auf mehr als 600 Quadratmetern zeigen Vereine, Retroprojekte und private Sammler die Geschichte der Computerspiele. Dutzende von Spielkonsolen, Heimcomputern, Handhelds und erstmals Automaten aus vier Jahrzehnten machen die Entwicklung des digitalen Zeitvertreibs lebendig.

Ein Schwerpunkt wird der Commodore 64, der dieses Jahr seinen dreißigsten Geburtstag feiert und die Spielewelt der achtziger Jahre wie kein anderes Gerät prägte. So stellt das „RETRO“-Magazin mit mehr als zwanzig C64-Modellen die umfangreichste Palette des Kultcomputers aus, die je zu sehen war.

Das „Haus der Computerspiele“ baut zahlreiche Spielstationen auf, vom Atari 2600 und dem Bildschirmspiel 01, der einzigen Spielkonsole aus der DDR, über Apple II und C64 bis hin zu PlayStation und Dreamcast. Unter anderem lässt es auf Atari-Computern an einem der ersten Netzwerkspiele gegeneinander antreten – dem 25 Jahre alten „MIDI Maze“.

Das „MEGA – Museum of Electronic Games & Art“ zeigt eine einzigartige Replik von „Tennis for Two“, dem ersten Bildschirmspiel von 1958, sowie die komplette „Game & Watch“-Reihe von Nintendo. Jedes einzelne der rund sechzig LCD-Spiele ist ein begehrtes Sammlerstück, so dass kaum jemand die ganze Serie besitzt.

Der Verein „For Amusement Only“ stellt eine Reihe von Spielautomaten auf. Dass man für Retrospele keine alte Hardware benötigt, beweisen die Open-Source-Konsolen Pandora und Uzebox von heute.

Zu den Ausstellern gehören ferner der Klangmagier Chris Hülsbeck, der Exponate rund um sein Schaffen als Komponist von Spielmusik zeigt. Der Autor Constantin Gillies mit seiner Kultroman-Trilogie „Extraleben“, „Der Bug“ und „Endboss“. Ein Team um den österreichischen Sammler Andranik Ghalustians. Das Spielmusik-Webradio PARALAX. Sergej Buragin mit einer selbst entworfenen Flugsimulator-Kabine. Das Entwickler-Team Stabyourself.net, dessen „Mario“ weltweit für Aufmerksamkeit sorgte. Und das Sammlerprojekt Videospieldarchiv.

Halle 10.1, E 071 / F 070

Retro gaming

The popular special show “Retro Gaming” is becoming bigger and more diverse than ever before. Over an area of more than 600 square meters, clubs, retro-projects and private collectors present the history of computer games. Dozens of games consoles, home computers, hand-helds and, for the first time, machines from four decades, bring the development of digital pastime to life.

One focal area is the Commodore 64, which celebrates its thirtieth birthday this year and which marked the gaming world of the 1980s like no other device. With over twenty C64 models, the “RETRO” magazine is presenting the largest range of the cult computer ever displayed.

The “Haus der Computerspiele” [House of Computer Games] is constructing numerous gaming stations, from the Atari 2600 and the screen game 01, the only gaming console from the former GDR, to Apple II, C64, PlayStation and Dreamcast. Among other things, it lets players compete on Atari computers in one of the first network games – the 25-year-old “MIDI Maze”.

The “MEGA – Museum of Electronic Games & Art” is displaying a unique replica of “Tennis for Two”, the first screen game from 1958, as well as the complete “Game & Watch” series from Nintendo. Each one of the approximately sixty LCD games is a much sought-after collector’s item. As a result, there is barely anyone who owns the entire series.

The club “For Amusement Only” presents a series of gaming machines. Today’s open source consoles Pandora and Uzebox demonstrate that you don’t necessarily need old hardware for retro games.

Further exhibitors include the “sound magician” Chris Hülsbeck, who is showing exhibits around his creations as composer of gaming music. The author Constantin Gillies with his cult novel trilogy “Extraleben”, “Der Bug” and “Endboss”. A team around the Austrian collector Andranik Ghalustians. The gaming music web radio PARALAX. Sergej Buragin with the flight simulator cabin he designed himself. The developer team Stabyourself.net, whose “Mario” drew attention from all around the world. And the collector project video game archive.

Hall 10.1, E 071 / F 070