

Elektronische Antiquitäten

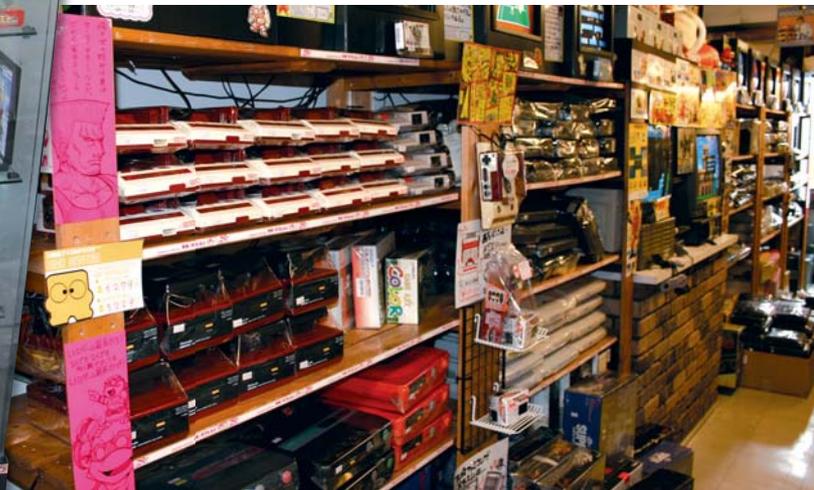
Boom bei Retrospielen: Die Szene brodeln, die Preise explodieren. Nach Jahren des nerdigen Schattendaseins ist das Sammeln und Spielen klassischer Games ultrahip. *GamesMarkt* wirft einen Blick auf Anfänge, Akteure und Auswirkungen des Retrobooms.

Videospielgeschichte in der Vitrine: Christian Corre generiert in seinem Spiel Laden Nippondreams steigenden Umsatz mit Retrogames

Wenn es eines endgültigen Beweises bedurft hätte, dass Retrogames im Trend liegen, dann wäre es diese Nachricht von Mitte April gewesen: Die Einzelhandelskette GameStop startet in rund 250 Filialen

zweier Testmärkte in der nordamerikanischen Heimat ein Pilotprogramm zum Ankauf klassischer Spiele und Konsolen. Gut zehn Jahre, nachdem man in den USA den Handel mit Systemen wie NES, SNES, Mega Drive oder Dreamcast eingestellt hat, wittert der Konzern das große Geschäft mit Relikten vergangener Konsolengenerationen und will durch Ankauf angestaubter Hard- und Software seine Gebrauchtspalette auf 5000 unterschiedliche Titel erweitern. Allerdings soll die betagte Elektronik nicht vor Ort wieder verkauft werden. Die Ware wird in einem Refurbishment Operations Center frisch gemacht und – sobald man einen or-

dentlichen Bestand angehäuft hat – ausschließlich via Onlineshop an die Spieler und Sammler gebracht. Aufmerksame Marktbeobachter haben den Hype um alte Videospiele aber schon lange vor dem GameStop-Einstieg ins Retrobusiness ausgemacht; vor allem im Indiehandel wird der Rückgang beim physischen Verkauf moderner PC- und Konsolentitel seit Jahren durch das Geschäft mit klassischen Games kompensiert. „Das Interesse steigt zunehmend. Die Leute sind jetzt in einem Alter, in dem sie genug Geld verdienen und ihre Jugend nachkaufen wollen“, erklärt sich Christian Corre, seit zehn Jahren Inhaber des Münchner Spiel Ladens Nippondreams, den Trend. Allerdings bezweifelt er, dass die großen Handelskonzerne erfolgreich diesen Markt bedienen können: „Du musst als Händler selbst eine Passion für Retrospiele haben. Das ist kein Wis-



sen, das Du Dir anlesen oder durch eine Schulung erwerben kannst.“

Ebenfalls seit einem Jahrzehnt beschäftigt sich die Konsolenkost GmbH neben dem Handel mit Neuware auch mit dem An- und Verkauf klassischer Games. Über 40.000 Artikel für knapp 50 verschiedene Systeme haben die Berliner auf Lager, angeboten werden sie über die eigene Web-Präsenz, Amazon und eBay. „Die krassen Sammler machen nur einen kleinen Teil unserer Kunden aus. Der Großteil sind normale Leute. Die kaufen oft alte Konsolen und Spiele, um zusammen mit ihrem Nachwuchs die eigene Kindheit wiederaufleben zu lassen“, sagt Konsolenkost-Geschäftsführer Julian Meyn.

Aufarbeitung der Vergangenheit

Doch es ist nicht nur die Nostalgie von zunehmend in die Jahre kommenden Gamern, die für den Retro-boom sorgt, Meyn macht einen generellen Trend zur elektronischen Altplaste aus: „Retro ist hip, die Leute kaufen bei uns VCS-Konsolen oder Game Boys auch als Designobjekte und Einrichtungsgegenstände.“

Die Ursprünge der Retroszene liegen ein gutes Stück weiter zurück als die Gründerjahre von Nippondreams oder Konsolenkost. In den beginnenden 1990ern wird die erste Spielergeneration, die auf Arcade-Automaten, Heimcomputern und Acht-Bit-Konsolen eine neue, faszinierende Unterhaltungsform für sich entdeckt hatte, erwachsen. Das Gros der Ur-gamer verabschiedet sich von seinem Hobby, andere bleiben dem interaktiven Entertainment treu, ersetzen aber die rasant alternde Hardware regelmäßig mit leistungsfähigeren Geräten. Ein dritter, überschaubarer Kreis von Gamern nutzt jedoch die Gelegenheit, sich günstig mit den Spielen und Systemen aus ihren Kindertagen einzudecken, für kleines Geld gewaltige Softwarebibliotheken aufzubauen und all die Games und Geräte zu kaufen, auf die man in den 1980ern aus Geldmangel verzichten musste. Flohmärkte, Second-Hand-Shops und Kleinanzeigen sind in dieser frühen Spielesammlerära die noch günstigen Quellen für Colecovision-Konsolen oder VCS-Module, Game-&Watch-LCD-Spielchen oder C64-Disketten. Vor allem in den USA



entwickelt sich eine überschaubare, aber lebhaftere Sammlerszene, die sich in kleineren Clubs organisiert und über gedruckte Newsletter miteinander Kontakt hält. Man beginnt damit, nicht nur alte Spiele zu horten, sondern sie auch zu katalogisieren, Produktportfolios zu recherchieren, Geschichte und Geschichten hinter ihrer Entstehung freizulegen, bevor diese wegen des rasanten technischen Fortschritts und der Ignoranz gegenüber dem jungen Medium dem Vergessen anheimfallen. Die Szene bringt erste historische Betrachtungen der Videospiegelvergangenheit hervor, so wie „Phoenix: The fall & rise of home videogames“, das VCS-Sammler Leonard Herman 1994 verlegt. Kollegen wie der Retroaktivist Joe Santulli, der gerade in der Nähe von Dallas, Texas, das erste US-Videospielmuseum errichtet, tragen ihr Wissen in

Plattformen wie eBay holten die Retrogames von Flohmärkten, allerdings stiegen damit auch die Preise. Echte Schnäppchen sind heute kaum noch zu haben

Am gezieltsten können hiesige Sammler auf Retrobörsen (hier in Oberhausen) einkaufen. Die Gamesflohmärkte setzen zunehmend auf ein buntes Retrorahmenprogramm

