

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## GEOS, EGA oder LAN? – Stationen meiner Videospieldkarriere

Patrick Dörn am Samstag, dem 15. Mai 2021

**Die Leidenschaft für Computer und Computerspiele im Speziellen begann wohl im Alter von 11 Jahren, nachdem ich meine Eltern in mühevoller Arbeit davon überzeugt hatte, dass so ein Computer gut für die Schule und die weitere Zukunft wäre.**

### Am Anfang war der Tennisarm

Nachdem auch der Rest der Familie dem Ganzen positiv gegenüber gestimmt war, wurde ein Commodore C64 II und Floppy-Laufwerk 1541II beschafft. Natürlich habe ich mir hier auch erste Programmierkenntnisse angeeignet und dank GEOS auch schon einiges für die Schule damit machen können. Aber seien wir ehrlich, 90% der Zeit wurde der C64 für Computerspiele verwendet.

Zwei Jahre später kam dann ein Amiga 500 bei meinem besten Freund dazu, so dass wir dann die kompletten Osterferien damit verbrachten Lotus Challenge, Speedball 2 und Apidya (mit dem unvergesslichen Sound von Chris Hülsbeck) zu spielen. Das Ganze ging nicht spurlos an uns vorbei. Zum Schulbeginn litten wir beide unter einem Tennisarm vom

ständigen Rütteln am Competition Pro Joystick.

## **Die 200 MB Festplatte wird niemals voll!**

Eigentlich wollte ich zur Konfirmation dann auch einen Amiga haben, aber ein Informatiker im Bekanntenkreis riet dann zu einem PC, da man damit viel mehr machen könne und das die Zukunft sei. Also konnte ich mir mit dem Konfirmationsgeld einen 286er mit 8 MHz, 4 MB RAM, EGA-Grafikkarte und einer Festplatte mit wahnsinnigen 200 MB kaufen. Ursprünglich war nur eine 60 MB Festplatte verbaut, aber durch einen Zuschuss von meinem Papa war ich auch hier für die Zukunft gerüstet und nach Aussage des Informatikers würde man die 200 MB niemals voll bekommen. Die Zukunft hat hier gegenteiliges bewiesen.

Interessant in Verbindung mit dem 286er war die Tatsache das man in Wing Commander durch zuschalten des Turbos (damit lief der 286er dann mit 16 MHz) problemlos durch die Asteroidenfelder fliegen konnte, da der Computer nicht mehr in der Lage war die Kollisionen zu registrieren.

1994 meldeten mein bester Freund und ich ein Nebengewerbe für den Verkauf von Computer und Zubehör an und konnten durch die günstigen Einkaufskonditionen und die nun monatlich fließende Ausbildungsvergütung auch die eigene Hardware permanent an den aktuellen Stand anpassen.

## **Von Token-Ring und Twisted-Pair**

Als am 5. und 6. Dezember 1998 der WDR Computerclub die lange Computerclub-Nacht aus dem Heinz-Nixdorf- Forum ausstrahlte, nahmen wir das als Anlass unsere erste LAN-Party im heimischen Partyraum mit insgesamt 4 Leuten zu veranstalten (siehe Fotos). Mehr Teilnehmer waren leider nicht möglich, da die Größe der CRT-Monitore die Anzahl bestimmte. Natürlich durfte Pizza und Cola nicht fehlen um die Nacht bis in die frühen Morgenstunden zu überstehen.

Das generelle Problem bei LAN-Partys in dieser Zeit war, erstmal alle teilnehmenden Rechner zu einem Netzwerk zusammen zu schließen. In unserem Bekanntenkreis nutzten 2 Freunde noch ein Token-Ring-Netzwerk mit BNC- Steckern. Da die Netzwerkkarte auch schon für Twisted-Pair-Verkabelung vorgesehen war, konnte dann nach einigem hin und her ein funktionierendes LAN in Betrieb genommen werden.

Obligatorisch war aber auch, dass mindestens einer der Freunde erstmal Windows neu auf seinem Rechner aufspielen musste. Angesagte Spiele waren damals Counterstrike, Unreal Tournament und Age of Empires. Auch in den weiteren Jahren behielten wir das Event zeitgleich mit der WDR Computerclub-Nacht bei. Die Technik wurde moderner, so konnte beim zweiten Event schon ein ISDN-Router mit der ISDN-Internet-Flatrate für die Internetanbindung genutzt werden.

Beruflich bedingt gingen die Wege auseinander, so dass die letzte LAN-Party 1995 mit 10 Leuten im Nachbarort im dortigen Dorfgemeinschaftshaus stattfand. Der Versammlungsraum befand sich im 3. Stock über der Sporthalle und der 21" CRT-Monitor musste auch unter körperlichem Einsatz des Kollegen dort hoch geschafft werden. Hier waren Kollegen mit einem der neuen TFT-Monitore klar im Gewichtsvorteil.

Interessant war auch, dass auf dem Dorf niemand etwas mit dem Wort LAN-Party anfangen konnte. Daher wurde mit skeptischen Blicken beobachtet was diese „jungen Leute“ da alles an Zeugs ins Dorfgemeinschaftshaus schleppten. Internetzugang gab es hier leider nicht, aber dafür hatten wir einen extra Server für das Hosten der Gameserver am Start.

## Neuaufgabe wanted

Mittlerweile sind schon einige Jahre vergangen und ich selbst habe ein Studium der Informatik hinter mir und arbeite in einem mittelständigen Softwareunternehmen als Entwickler und bilde zukünftige Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung aus.

Während ich diese Zeilen geschrieben habe, musste ich immer wieder an diese Zeiten zurückdenken und irgendwie vermisse ich das schon ein wenig. Das schreit eigentlich zu einer Neuaufgabe anlässlich des 25-jährigen Jubiläums im Jahr 2023.

Es folgen ein paar Fotos unserer ersten LAN-Party im heimischen Partyraum mit einigen guten Freunden.





Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 15. Mai 2021 um 11:08 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## 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>