

R E T R O V E R S E

DIE ENTSTEHUNG VON RETROVERSE



Wie aus einer Sammlung ein eigenes Retro-Universum wurde.

PIXEL | RÖHRENFLIMMERN | HIGHSCORES | "EINE RUNDE NOCH"

Die Entstehung von Retroverse

Manchmal beginnt etwas Großes mit einer ganz einfachen Leidenschaft.

| Bei mir waren es Videospiele.

Schon als Kind haben mich Nintendo, Konsolen und Games fasziniert. Damals waren neue Spiele etwas Besonderes - man hatte nur wenige davon und kannte dafür jedes einzelne Level, jedes Geheimnis und wahrscheinlich auch jeden Game-Over-Bildschirm auswendig.

Viele Jahre später änderte sich plötzlich alles.

Ich verdiente mein eigenes Geld und gleichzeitig waren die Spiele meiner Kindheit für viele Menschen nur noch alter Kram. Auf Flohmärkten wechselten ganze Kindheitserinnerungen für ein paar Euro den Besitzer, alte Konsolen wurden aussortiert und manches landete sogar auf dem Müll.

| Für mich war das der perfekte Zeitpunkt.

Aus ein paar Spielen wurde eine Sammlung

Ich begann zu sammeln.

Nicht ein paar Monate und auch nicht nur ein paar Spiele - **über 20 Jahre lang sammelte ich alles rund um Nintendo.**

> Die Regale wurden voller.

> Der Geldbeutel leerer.

Konsolen, Spiele, Controller und Zubehör fanden ihren Weg in die Sammlung und Stück für Stück entstand ein kleines Gaming-Archiv.

Doch irgendwann veränderte sich der Markt. Retro-Gaming wurde zum Trend. Medien berichteten über seltene Spiele und plötzlich hieß es überall: Alte Nintendo-Spiele sind bares Geld wert.

Die Preise stiegen und aus den günstigen Flohmarkt-Funden wurden begehrte Sammlerstücke.

Meine Sammlung näherte sich langsam einem Punkt, an dem ich dachte:

| Und was jetzt?

Ein Gedanke vor dem Regal

Eines Abends stand ich vor meiner Sammlung und betrachtete die ganzen Spiele und Konsolen.

Und plötzlich schoss mir ein Gedanke durch den Kopf:

| Warum eigentlich nur sammeln?

Diese Spiele wurden schließlich nicht dafür gemacht, jahrzehntelang in einem Regal zu stehen.

Sie wurden gemacht, um gespielt zu werden.

| Gemeinsam.

Mit Freunden auf der Couch. Mit einem Controller in der Hand. Mit Jubel, Frust, Schadenfreude und diesem berühmten Satz:

| "Eine Runde noch!"

Ich wollte diesen Spielspaß wieder mit anderen teilen.

Eine Art Gegenwelt zum modernen Gaming. Ein Ort ohne Updates, Downloads und Online-Lobbys. Ein eigenes kleines Universum voller Röhrenfernseher, alter Konsolen und Pixel.

Und plötzlich hatte dieses Universum auch einen Namen:

| RETROVERSE.

04 / ORIGIN STORY

Doch ein Problem gab es ...

Alte Konsolen hatte ich genug.

Spiele auch.

Aber für echtes Retro-Gaming fehlte etwas Entscheidendes:

| Röhrenfernseher.

Also begann die Suche.

Willhaben wurde geöffnet und plötzlich fuhr ich durch ganz Tirol, um alte Fernseher einzusammeln.

> Einen hier.

> Zwei dort.

> Dann noch einen.

Irgendwann hatte ich das Gefühl, wirklich **jeden verfügbaren Röhrenfernseher in Tirol** abgeholt zu haben.

| Jetzt konnte Retroverse beginnen.

05 / ORIGIN STORY

Die erste Reise ins Retroverse

Die erste Veranstaltung fand in einer **alten Tischlerei** statt.

Konsolen wurden aufgebaut, Fernseher angeschlossen und überall entstanden kleine Gaming-Stationen.

Aber irgendetwas fehlte noch.

> Etwas, das die Leute zusammenbringt.

> Etwas mit Spannung.

> Etwas Kompetitives.

Die Antwort war schnell gefunden:

| TETRIS.

Also kamen noch ein Beamer, eine große Leinwand, Soundanlage, Mikrofon, ein paar Lichter und etwas Dekoration dazu.

Aus einer Idee wurde plötzlich eine richtige Veranstaltung.

Viele konnten sich unter "Retroverse" damals noch nicht wirklich etwas vorstellen.

| Ich schon.

In meinem Kopf existierte diese Welt bereits längst.

Und dann öffneten sich zum ersten Mal die Türen.

06 / ORIGIN STORY

70 Gäste und die Erkenntnis: Das wird größer

Die erste Retroverse-Veranstaltung war eigentlich nur privat geplant.

Doch was daraus entstand, überraschte uns alle.

Freunde und Familie halfen beim Aufbau, bei der Technik und bei der Organisation. Über drei Tage verteilt kamen rund **70 Gäste**, spielten gemeinsam, traten gegeneinander an und verbrachten Stunden vor den alten Konsolen.

Die alte Tischlerei wurde für ein Wochenende zu einer kleinen Zeitmaschine.

Und spätestens da war klar:

| Retroverse war mehr als nur eine verrückte Idee.

Aus einigen Helfern entwickelte sich schließlich ein festes **fünfköpfiges Organisationsteam**.

Und gemeinsam wollten wir mehr.

07 / ORIGIN STORY

Und plötzlich begann Retroverse zu wachsen

Ein Jahr später wurde alles größer.

- > Mehr Röhrenfernseher.
- > Mehr Konsolen.
- > Mehr Challenges.
- > Bessere Technik.
- > Mehr Dekoration.
- > Und noch mehr Liebe zum Detail.

Mit jeder Veranstaltung entwickelte sich Retroverse weiter.

Was ursprünglich als private Gaming-Nacht begonnen hatte, wurde schließlich erstmals zu einer **offiziellen Veranstaltung im Neuwirt in Wattens**. Neue Kontakte entstanden, unter anderem Gespräche mit **Gamers Heaven**, und plötzlich öffneten sich Möglichkeiten, an die am Anfang niemand gedacht hatte.

Heute ist Retroverse immer noch genau das, was es von Anfang an sein sollte:

| Ein Ort für Menschen, die gemeinsam spielen, lachen, sich messen und für ein paar Stunden in eine andere Zeit eintauchen wollen.

- > Ein Wochenende voller Erinnerungen.
- > Eine Gegenwelt zum modernen Gaming.
- > Ein eigenes kleines Universum.

| Das Retroverse.

Und wo die Reise noch hingeht?

Das wissen wir selbst noch nicht.

Aber eines ist sicher:

| Game Over ist noch lange nicht.

FRAMESBOND

Retroverse