



Retro Event Location & Spieleclub **Informationen für Besucher**

Stand: 28.08.2019

Com Illusion GbR (seit 1995)
Patrick Becher & Robin Lösch
Horner Landstraße 171
22111 Hamburg

www.com-illusion.de
www.retrokompott.de
events@com-illusion.de

Ihr erinnert Euch noch an den C64 oder den Amiga?
Habt gerne auf Konsolen Mario oder Sonic gespielt?
Ihr kennt noch kryptische MS-DOS Befehle und habt Computer durch die Gegend geschleppt um im Netzwerk zu spielen?
Ihr seid noch viel zu jung, habt aber Interesse an dieser Zeit, der Technik und den Spielen von damals?
Wir machen die Vergangenheit wieder lebendig!

Wir bieten

- Mehrfach im Monat offene Spieleabende an den Computern & Konsolen von früher
- exklusive Feiern aller Art (Geburtstage, Junggesellenabschiede, Weihnachtsfeiern o.ä.) im Familien-, Freundes- oder Kollegenkreis
- Aufbau von Spielestationen (Auswahl der Geräte frei auswählbar, vom C64, Amiga, Retro-PC, Konsolen aller Art bis hin zu kleinen PC-Netzwerken) bei Euch zu Hause privat oder auch auf Veranstaltungen und Messen in ganz Deutschland mit vor Ort Betreuung und z.B. angepassten eventbezogenen Quizspielen auf Retro Homecomputern.
- Live Podcasts des Retrokompotts bei uns in der Eventlocation, oder als Berichterstatter ihrer Veranstaltung mit Retrobezug.
- Moderationen & Talkrunden auf Messen & Veranstaltungen.
- Vorträge, Diskussionsrunden oder Präsentationen bei uns in der Eventlocation

Das alles zu fairen individuellen Preisen, je nach Bedarf.

Weitere Infos und Terminanfragen (rechtzeitiges reservieren garantiert den Wunschtermin, Reservierungen bis zu 6 Monate im Voraus möglich) unter events@com-illusion.de oder telefonisch unter 0177/7224633

Weitere Infos auch im Internet unter www.com-illusion.de, www.retrokompott.de , oder in den sozialen Netzwerken.

Reist mit uns in die Zeit vergangener Homecomputer, Spielekonsolen & Games.
Wer uns und unser Konzept unterstützen möchte kann mit einer Retro-Card viele exklusive Vorteile, Rabatte und attraktive Angebote nutzen.

Anmeldelisten für die nächsten Termine liegen in der Location aus!
Anmelden kann man sich natürlich auch per EMAIL oder in unseren Facebook Veranstaltungen

Euer Event Team der Com Illusion GbR

Robin & Patrick

Regeln für den Aufenthalt in unser Eventlocation

Es wird manchmal für soziale Netzwerke oder andere Zwecke gefilmt oder fotografiert, wer die **Datenschutzerklärung** nicht unterschreibt, kann nicht an unseren offenen Events teilnehmen. Wer selber schöne Videos oder Fotos hier macht, kann sie uns gerne zur Verfügung stellen (events@com-illusion.de), wir bauen daraus von Zeit zu Zeit Collagen.

Der **Kopfhörer**, der Euch am Eingang ausgehändigt wird, kann an allen Stationen in den Audio Splittern benutzt werden. Gespielt wird nur mit Kopfhörern, diese können gerne nach dem Event für eine Spende von mind. 5 Euro erworben werden.

Das Abspielen von Musik & Tönen ohne Kopfhörer bitte vermeiden.

Essen & Trinken ist nur im Bereich vor dem Studio erlaubt, aus Rücksicht auf die alte Technik bitte keine Speisen und Getränke mit an die Stationen nehmen.

Im Lounge Bereich dürfen die **Zeitungen** mit Vermerk "unverkäufliches Muster" gerne gelesen werden.

Bitte keine **Spiele** aus irgendwelchen Regalen nehmen oder öffnen ohne Rücksprache mit den Betreibern. Verkauf von Ware ist nur nach Absprache oder per Vorbestellung möglich, nur zu gesetzlich erlaubten Zeiten.

Die Konfigurationen der **Spielstationen** bitte nicht ändern, keine Geräte ausschalten, keine Module oder Disketten wechseln.

Bei Problemen einfach die Betreiber ansprechen.

Für **Getränke** bitten wir um Kostenerstattung von mindestens 1 Euro pro Flasche.

Die Location ist **ab 18 Jahre** zugelassen, da es in der Retro Zeit leider noch keinen Jugendfreigaben gab und viele Spiele daher ungeprüft und somit nicht für Jugendliche zugelassen sind.

Ab 21:00 bitten wir um reduzierte **Lautstärke**.

Die **Dart** Scheibe und das **Shufflepuck** Board im Keller bitte nur so benutzen, dass es andere Gäste nicht stört oder behindert.

Bitte nehmt Rücksicht auf andere Teilnehmer, wechselt auch mal die Stationen oder spielt einfach mit mehreren.

Man kann dank der Audiosplitter auch einfach nur bei anderen mal zugucken und Reinhören.

Das **Rauchen** ist in der kompletten Location komplett verboten, **Alkoholgenuss** passt nicht zu empfindlichen Computern und sollte daher ebenfalls vermieden werden.

Ein zusätzlicher **Notausgang** befindet sich Keller, er führt direkt zum Hinterhof.

... und bitte immer daran denken, ihr spielt auf schwer ersetzbarer, teilweise 40 Jahre alter Hardware, behandelt alle Geräte mit Vorsicht und ohne Gewalt, damit wir auch die nächsten Jahre noch tolle Events anbieten können!

Über zusätzliche **Spenden** zum Erhalt der Location würden wir uns sehr freuen.

Die Wartung und Instandsetzung der Geräte ist sehr kostenintensiv.

Die Spendenbox befindet sich neben dem Getränkekühlschrank.





Vielen Dank für Euer Verständnis und Eure Hilfe





Unsere Spielstationen (soweit verfügbar, Änderungen vorbehalten)


Bei privaten Veranstaltungen versuchen wir auch individuelle Wünsche zu erfüllen.

(Texte basierend auf WIKIPEDIA)


Konsolen Tisch, 9 Konsolen, 12 Spieler


| | | | |
|------|---|--|---|
| 1/01 | Super Nintendo  | Donkey Kong Country (2 Spieler) Side-Scrolling-Jump'n Run mit flüssig animierten, dreidimensional wirkenden Figuren und teilweise britisch angehauchtem Humor in Form von Wortspielen, comicartigen Animationen & Slapstick Einlagen. | 1992 Europarelease 3,58 MHz 49.000.000 verkaufte Systeme |
| 1/02 | Playstation 1  | Ridge Racer (1 Spieler) Teil einer einer Serie von Video-Rennspielen, die von Namco entwickelt und vertrieben wird. Die Serie debütierte im Jahre 1993 als Arcade-Version. | 1995 Europarelease 33,8688 Mhz 102.500.00 verkaufte Systeme |
| 1/03 | Master System 2  | Land of Illusion (1 Spieler) Land of Illusion ist ein Plattformspiel, das von Sega für das Mastersystem und Game Gear entwickelt und veröffentlicht wurde. | 1987 Europarelease (Master System 2: 1990) 3.55 MHz 13.000.000 verkaufte Systeme |
| 1/04 | NES  | Tetris (1 Spieler) Tetris ist ein puzzleartiges Computerspiel des russ. Programmierers Alexei Paschitnow, der die erste Version am 06.06.84 auf einem Elektronika-Rechner fertigte. | 1986 Europarelese 1,77 MHz 62.000.000 verkaufte Systeme |


| | | | |
|------|--|--|--|
| 1/05 | Atari VCS 2600  | Pac Man (1 Spieler) Die Spielfigur Pac-Man muss Punkte in einem Labyrinth fressen, während sie von Gespenstern verfolgt wird. Frisst man eine „Kraftpille“, kann man für eine gewisse Zeit umgekehrt selbst die nun blau eingefärbten Gespenster verfolgen. | 1980 Europarelease 1.19 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
| 1/06 | NES  | Bubble Bobble (2 Spieler) ist ein Jump-'n'-Run-Spiel für ein oder zwei Spieler. Die erste Version wurde 1986 von Taito herausgebracht. Später erschienen weitere Teile sowie Portierungen auf verschiedene Plattformen. Jumpn Run | 1986 Europarelease 1,77 MHz 62.000.000 verkaufte Systeme |
| 1/07 | Super Nintendo  | Super Mario World (2 Spieler) Wie auch in Super Mario Bros. und Super Mario Bros. 3 besteht die Hauptaufgabe darin, Prinzessin Peach aus den Klauen von Marios Erzfeind Bowser zu befreien. | 1992 Europarelease 3,58 MHz 49.000.000 verkaufte Systeme |
| 1/08 | Playstation 1  | Tetris Plus (2 Spieler) In dieser Tetris Variante gibt es zusätzlich einen Puzzle Mode und einen speziellen 2 Spieler Mode, der durch ein kleines kletterndes Männchen für zusätzliche „Aufregung“ sorgt. | 1995 Europarelease 33,8688 Mhz 102.500.00 verkaufte Systeme |

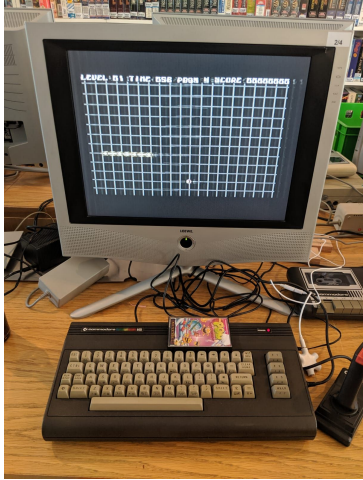
| | | | |
|------|---|--|--|
| 1/09 | Sega Mega Drive  | Sonic the Hedgehog (1 Spieler) <i>Sonic the Hedgehog</i> ersetzte <i>Alex Kidd</i> , der bis 1990 Segas Maskottchen war. Der schnelle Igel sollte die Geschwindigkeit von Segas (damals) neuer Konsole Mega Drive unter Beweis stellen. | 1990 Europarelease 7,60 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|---|--|--|


Homecomputer Tisch

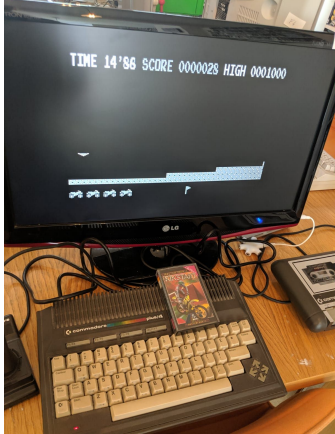
| | | | |
|------|--|---|--|
| 2/01 | Amiga 500  | Sensible Soccer (2 Spieler) Das Spiel glänzt eher durch gute Spielbarkeit als durch großartige Grafik, es galt jedoch trotzdem lange Zeit als eine der besten Fußballsimulationen. | 1987 Europarelease 7,09379 MHz 7.200.000 verkaufte Systeme |
|------|--|---|--|

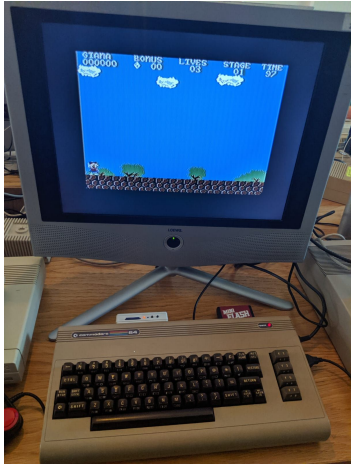
| | | | |
|------|---|---|--|
| 2/02 | Amiga 500  | Apidya (1 Spieler) Der Spieler steuert Ikuro in Bienenform durch eine Welt voller Gegner. Mit diversen Geschossen kann er sich gegen zahlreiche verschiedene Insekten und kleine Wirbeltiere (z. B. Fische) zur Wehr setzen. | 1987 Europarelease 7,09379 MHz 7.200.000 verkaufte Systeme |
|------|---|---|--|

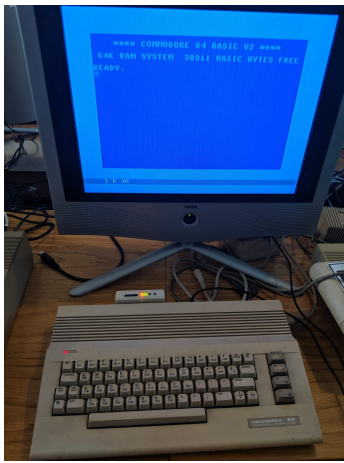
| | | | |
|------|---|--|----------------------------------|
| 2/03 | Atari 800XL  | Dropzone (1 Spieler) Das Shoot 'em up ist ein seitwärts und bidirektional scrollender Shooter im Stile von <i>Defender</i> . Das Spiel wurde von Archer MacLean entwickelt und programmiert und war sein erstes kommerzielles Videospiel. | 1984 BRD Release 1,77 Mhz |
|------|---|--|----------------------------------|

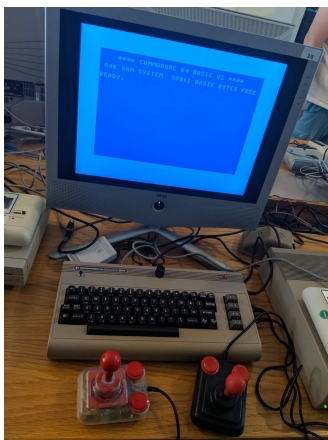
| | | | |
|------|--|--|--|
| 2/04 | <p>C-16</p>  | <p>P.O.D (1 Spieler)</p> <p>Ein Meisterwerk von Shaun Southern, dessen Charme man sich erst erschließen muss. Eigentlich ein simples Action Spiel mit hässlicher Grafik und wenig Sound, aber wenn man einmal angefangen hat, möchte man nur noch einmal kurz weiterspielen,.</p> | <p>1985</p> <p>1,76 MHz</p> <p>1.200.000 verkaufte Systeme</p> |
|------|--|--|--|


| | | | |
|------|--|---|--|
| 2/05 | <p>Amiga</p>  | <p>Turrican 1+2 (1 Spieler)</p> <p>Turrican ist der Name einer Reihe populärer Run-and-Gun-Computer- und Videospiele. In diesen steuert der Spieler eine Figur durch mehrere, in alle Richtungen scrollende Science-Fiction-Welten, um dabei mit futuristischen Schuss- und Laserwaffen gegen diverse Gegner und Endgegner zu bestehen.</p> | <p>1987</p> <p>7,09379 MHz</p> <p>124.000 in Deutschland (nicht überprüfbar)</p> |
|------|--|---|--|

| | | | |
|------|---|--|--|
| 2/06 | <p>C-16 Plus 4</p>  | <p>Kikstart (1 Spieler)</p> <p>Ziel des Spieles ist es, ein Trial-Motorrad über einen Kurs mit verschiedenen Hindernisse zu navigieren. Dabei sind unterschiedliche Rampen, Tore, Hecken, Mauern und Zäune zu überwinden. Weiters befinden sich auf dem Kurs Reifen und Fässer. Es gibt 8 verschiedene Kurse, in denen der Fahrer so schnell wie möglich Hindernisse überwinden muss.</p> | <p>1985 Europarelease</p> <p>1.76 MHz</p> <p>827.000 verkaufte Systeme</p> |
|------|---|--|--|

| | | | |
|------|---|---|---|
| 2/07 | C64  | Giana Sisters (1 Spieler) Bei diesem Computerspiel handelt es sich um ein Jump 'n' Run mit starken Ähnlichkeiten zu Super Mario Bros. Wenige Wochen nach Erscheinen verschwand das Spiel wieder aus den Regalen, weil Nintendo aufgrund zu großer Ähnlichkeit mit <i>Super Mario Bros.</i> rechtliche Schritte androhte. | 1982 Europarelease (die Urversion) 0,985 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|---|---|---|


| | | | |
|------|---|--|---|
| 2/08 | C64 II  | Neptun T2 (1 Spieler) Ein recht unbekannter Titel, der aber heute noch Dank seines Retro CHarmes funktioniert. Als Taucher durchkämpft man mehrere Bildschirme, um am Ende den Endboss mit Futter zu besänftigen und dadurch seine Gefährtin zu retten. | 1982 Europarelease (die Urversion) 0,985 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|---|--|---|

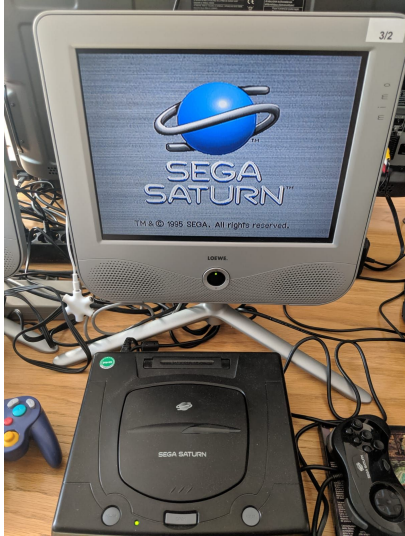
| | | | |
|------|---|--|---|
| 2/09 | C64  | Retrokoppott Retro Play (2 Spieler) Hier spielen wir immer den aktuellen Vorschlag unser Hörer vom Retrokoppott Vorschlag, falls dieses Spiel in unserem Archiv vorliegt. | 1982 Europarelease (die Urversion) 0,985 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|---|--|---|

| | | | |
|------|--|---|--|
| 2/10 | C64 II  | Commando (1 Spieler) Der Spieler muss die Spielfigur Super Joe über den vertikal scrollenden Bildschirm steuern und herannahende Gegnerscharen vernichten. Gegner gilt es zu erschießen oder durch Werfen von Handgranaten zu eliminieren und Geiseln zu befreien. Geschicklichkeit | 1982 Europarelease (die Urversion) 0,985 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|--|---|--|


| | | | |
|------|---|--|--|
| 2/10 | C 128D  | Moon Patrol (2 Spieler) Der Spieler steuert einen Moon Buggy (Mond-Buggy), den er von der Seite auf dem Spielfeld sieht und der über die Mondoberfläche fährt. Während er das <u>Mondauto</u> fährt, muss er Hindernissen wie Kratern oder Minen aus dem Weg gehen. Das Mondauto wird gleichzeitig von Ufos aus der Luft und von Panzern, die zu Lande unterwegs sind, angegriffen. | 1986 Europarelease max. 4Mhz 200.000 verkaufte Systeme in Deutschland |
|------|---|--|--|


Konsolen Tisch & Special Interest


| | | | |
|------|--|--|---|
| 3/01 | Gamecube  | Donkey Konga (2-4 Spieler) Gelb: auf die linke Trommel schlagen Rot: auf die rechte Trommel schlagen Pink: auf beide Trommeln gleichzeitig schlagen Blau: in die Hände klatschen | 2002 Europarelease 485 Mhz 21.740.000 verkaufte Systeme |
|------|--|--|---|


| | | | |
|------|--|--|---|
| 3/02 | <p>Saturn</p>  | <p>Tomb Raider (1 Spieler)</p> <p>Unter dem Titel Tomb Raider entstand seit 1996 eine Reihe von Computerspielen aus dem Genre der Action-Adventures um die virtuelle Protagonistin Lara Croft. Die Premiere feierte sie auf dem Sega Saturn mit einem fünfwöchigen Vorkaufsrecht. Kurz darauf erschien der erste Teil auch für die PlayStation und DOS.</p> | <p>1995 Europarelease</p> <p>28,6 Mhz</p> <p>10.900.000 verkaufte Systeme</p> |
|------|--|--|---|

| | | | |
|------|---|--|--|
| 3/03 | <p>Gamecube</p>  | <p>Fifa 2005 (2 Spieler)</p> <p>Die FIFA-Reihe (früher auch als <i>FIFA Football</i> oder <i>FIFA Soccer</i> bekannt) ist eine von EA Canada entwickelte Serie von Fußball-Sportsimulationen, die unter dem Markennamen EA Sports veröffentlicht wird. Sie besteht seit Ende 1993 mit der Veröffentlichung von <i>FIFA International Soccer</i>.</p> | <p>2002 Europarelease</p> <p>485 Mhz</p> <p>21.740.000 verkaufte Systeme</p> |
|------|---|--|--|

| | | | |
|------|--|---|--|
| 3/04 | <p>Xbox</p>  | <p>Dead or Alive Ultimate (2 Spieler)</p> <p>Das Spiel enthält die ersten zwei Teile der Fighting-Game-Videospielreihe in einem Doppelpack. Bei Teil 1 handelt es sich um die Sega-Saturn-Version des ursprünglichen Arcade-Spiels. Der zweite Teil, der damals für Dreamcast sowie PlayStation 2 erschien, wurde technisch an die Xbox angepasst.</p> | <p>2002 Europarelease</p> <p>733 Mhz</p> <p>25.000.000 verkaufte Systeme</p> |
|------|--|---|--|

| | | | |
|------|--|---|--|
| 3/05 | C-64  | Quiz auf Modul (1 Spieler) <p>In diesem Quiz könnt ihr Euer Retrowissen reaktivieren, beantwortet möglichst schnell (innerhalb von 10 Sekunden) die jeweiligen Schätzfragen. Es sind nur Zahlen als Antworten erlaubt. Ab 80% Genauigkeit erhaltet ihr einen Sofortpreis. Nach einem Durchgang muss das Quiz von einem Mitarbeiter wieder aktiviert werden.</p> | 1982 Europarelease (die Urversion) 0,985 MHz 30.000.000 verkaufte Systeme |
|------|--|---|--|

| | | | |
|------|--|--|---|
| 3/06 | Dreamcast  | Ready2Rumble Boxing 2 (2 Spieler) <p>Je mehr Treffer der Spieler nacheinander landet, desto mehr Buchstaben mit der Aufschrift "RUMBLE" erscheinen unter der Bildschirmseite des Spielers. Buchstaben erscheinen auch, wenn der Kämpfer seinen Gegner verspottet. Sobald das Wort gebildet ist, können mächtige Combo-Angriffe aktiviert werden, die den Gegner fast definitiv niederschlagen.</p> | 1999 Europarelease 200 MHz 10.600.000 verkaufte Systeme |
|------|--|--|---|

| | | | |
|------|---|---|--|
| 3/07 | N64  | Mario Kart 64 (4 Spieler) <p>Der zweite Teil der Mario-Kart-Reihe ist, wie alle, ein Rennspiel. Das Spiel kann mit bis zu vier Spielern gespielt werden. Alle 16 Strecken sind abwechslungsreich gestaltet.</p> | 1997 Europarelease 62.5 MhZ 32.930.000 verkaufte Systeme |
|------|---|---|--|

PC Netzwerk
6-10 Spielestationen

Unreal Tournament / Halflife o.ä.

Mini Stationen, Dart & Shufflepuck, Arcade Automaten (Keller)

| | | |
|------|-----------|----------------|
| 5/01 | SNES Mini | diverse Spiele |
|------|-----------|----------------|

| | | |
|------|----------|--|
| 5/02 | NES Mini | |
|------|----------|--|

| | | |
|------|-----------|--|
| 5/03 | C-64 Mini | |
|------|-----------|--|

| | | |
|------|------------------|----------------|
| 5/04 | Playstation Mini | diverse Spiele |
|------|------------------|----------------|

| | |
|-------------------|--|
| Arcadeautomaten | Tetris & Dynablaster oder R-Type (noch nicht einsatzbereit) |
| Shufflepuck Board | |
| Dart | noch nicht aktiv, es fehlen Pfeile :) |

Offene Spieleabende machen wir normalerweise jeden ersten Sonntag im Monat und jeden Donnerstag.

Bitte fragt aber sicherheitshalber vorher per Mail (mail@retrospieleclub.de) oder telefonisch (0177/7224633) nach, wann der nächste sichere Termin ist.

Infos findet ihr auch in den sozialen Netzwerken wie Facebook:

<https://www.facebook.com/retrospieleclub>.

Preislisten für Events & Spieleabende

Geplant sind:

- | | | | |
|-----|---|-----------------|--------------------|
| (1) | offene Spieleabende | | |
| | Donnerstags | | |
| | (jede Woche) | 18:00-22:00 Uhr | 15 Euro pro Person |
| | Sonntags (1X im Monat) | | |
| | (jeden ersten Sonntag im Monat) | 15:00-19:00 Uhr | 20 Euro pro Person |
| (2) | Live Podcasts | | |
| | Eintritt pauschal | | 5 Euro pro Person |
| (3) | Bildungsereignisse, Vorträge und Seminare | | variabel |
| (4) | private Abende für Geburtstage, Junggesellenabschiede etc | | |
| | wochentags (MO-DO ganztägig, Freitag bis 16 Uhr) | | |
| | 4 Stunden exklusiv, bis 15 Personen | | 200 Euro |
| | jede weitere Person (bis ca. 80) | | 5 Euro |
| | jede weitere Stunde vor Mitternacht | | 30 Euro |
| | jede weitere Stunde nach Mitternacht | | 50 Euro |
| | Wochenende (ganztägig, Freitag ab 16:00) | | |
| | 4 Stunden exklusiv, bis 15 Personen | | 300 Euro |
| | jede weitere Person (bis ca. 80) | | 10 Euro |
| | jede weitere Stunde vor Mitternacht | | 50 Euro |
| | jede weitere Stunde nach Mitternacht | | 100 Euro |
| | falls gewünscht Getränkepauschale FRITZ Produkte | | |
| | pro Person | | 10 Euro |
| (5) | On Tour für Privatpersonen/ Firmen & Messen in HH/Deutschland | | |
| | evtl. auch mit Quiz | | |
| | | | auf Anfrage |

Für regelmäßige Besucher bieten wir Retro Cards an:



Clubkarten (ein Jahr gültig ab Buchung):

einmalig 50 Euro:

BRONZE

jeder Spieleabend 12 Euro

20 % Rabatt auf alle anderen Events, Vorträgen & Livepodcasts

10 % Rabatt auf alle gebrauchten Spiele

(erhält auch jeder Podcast Unterstützer ab 5\$/Monat auf Wunsch gratis)

einmalig 200 Euro:

SILBER

50 % Rabatt auf bei Eintritt auf allen öffentlichen Events, Vorträgen & Livepodcasts

10 % Rabatt auf alle gebrauchten Spiele

(erhält jeder Podcast Unterstützer ab 50\$/Monat auf Wunsch gratis)

einmalig 500 Euro:

GOLD

kostenloser Eintritt auf allen öffentlichen Events, Vorträgen & Livepodcasts

10 % Rabatt auf alle gebrauchten Spiele

(erhält jeder Podcast Unterstützer ab 75\$ auf Wunsch gratis)

Patrick (Bug of NCI) Robin (Rongofrock)

RETROKOMPOTT

Eine Zeitreise in die Welt vergangener Homecomputer, Spielekonsolen und Games.

und ihre Gaeste praesentieren

Der PODCAST (Internet-Radio) fuer alle, die sich noch an die Zeiten von C64, Amiga, NES und Co erinnern.

- * Retrothemen & News
- * Zeitzeugenberichte & Interviews
- * Retrolurch Quiz 2.0

Jeden zweiten Sonntag ab 22:00 Uhr:
Rahmenprogramm LIVE auf mixlr.com/retrokompott
Jeden Freitag ab 21:00 Uhr:
Retrokompott Stammtisch (jeder kann mitmachen)

Der Podcast ist natuerlich KOSTENLOS, Unterstuetzer erhalten Extra-Content, Alle Folgen und weitere Infos findet man auf unser Homepage.

WWW.RETROKOMPOTT.DE
mail@retrokompott.de

WWW.FACEBOOK.DE/RETROKOMPOTT
WWW.TWITTER.COM/RETROKOMPOTT
WWW.PATREON.COM/RETROKOMPOTT

Wir senden jeden zweiten Sonntag ab 22:00 LIVE das Rahmenprogramm des Retrokompotts, zusätzlich gibt es jeden Freitag ab 21 Uhr den Stammtisch, ein offenes Format, wo jeder gerne mitmachen kann, um sich mit den Podcastern und anderen Hörern über beliebige Retro Themen auszutauschen. Für Unterstützer gibt es die Stammtische auch komplett als Podcast, für alle anderen gibt es wöchentliche einstündige Previews

Für unsere monatlichen Unterstützer gibt es regelmäßig exklusiven Extra-Content: ab 1\$ erhaltet ihr zum Beispiel 4x im Monat die kompletten Stammtisch Folgen. ab 3\$ wird Patrick bei "Patrick am Pranger" an seine Grenzen gebracht und unvorbereitet mit seinen Angstgegnern konfrontiert, und Robin spricht in seiner Retro Woche über Erlebnisse und Projekte in seiner ganz privaten Mancave, dazu gibt es zeitexklusive deutsche Interviews. ab 5\$ hört ihr weitere Podcasts, Andreas spricht über neu erworbene Spiele und Fab natürlich über GPL und nicht nur über Top Banana..., dazu exklusive Videos, den Einkaufsratgeber, Previews der englischen Interviews und vieles mehr.

In weiteren Stufen gibt es Erwähnungen im Vorspann, USB Scheckkarten, persönliche Führung durch unsere Eventlocation und sogar ein monatliches Retro Überraschungspaket für Eure Lieblingscomputer.

Dieses und vieles mehr ist unser Dankeschön für alle Unterstützer bei Patreon oder gerne auch bei Steady, einem deutschen Pendant, wo man ab 3.50 Euro ebenfalls alle exklusiven Inhalte bekommen kann

Weitere Infos dazu auf der Homepage www.retrokompott.de.

RETRO - SPIELE - CLUB

Ihr erinnert Euch noch an den C64 oder den Amiga? Habt gerne auf Konsolen Mario oder Sonic gespielt?
Ihr kennt noch kryptische MS-DOS Befehle und habt Computer durch die Gegend geschleppt um im Netzwerk zu spielen?
Oder seid ihr noch viel zu jung, habt aber Interesse an dieser Zeit, der Technik und den Spielen von damals?

Wir machen mehrfach im Monat offene Spieleabende an den Computern & Konsolen von früher,
aber auch exklusive Feiern aller Art (Geburtstage, Junggesellenabschiede, Weihnachtsfeiern o.ä.)
im Familien-, Freundes- oder Kollegenkreis. Das alles zu fairen, individuellen Preisen.

Weitere Infos und Terminanfragen: events@retrospieleclub.de, 0177 / 7224633
Rechtzeitiges Reservieren garantiert den Wunschtermin - bis zu 6 Monate im Voraus.

In unserem Shop bieten wir weit über 20.000 Spiele für die alten Systeme zum Verkauf an!
Achtung: Verkauf nur nach vorheriger Terminabsprache, oder über die Homepage.

Reist mit uns in die Zeit vergangener Homecomputer, Spielekonsolen & Games.
Wir machen die Vergangenheit wieder lebendig!

COM ILLUSION GbR (Patrick Becher & Robin Loesch)

Eventlocation & Retroshop (seit 1995)
Horner Landstrasse 171, 22111 Hamburg

www.com-illusion.de / www.retrospieleclub.de / retroevents.hamburg



Com Illusion GbR (seit 1995)
Patrick Becher & Robin Lösch
040 / 29822900 (Büro)
0177 / 7224633 (Events & Presseanfragen)
Horner Landstraße 171
22111 Hamburg

www.com-illusion.de / www.retrokompott.de
<https://www.facebook.com/retrospieleclub/>
events@com-illusion.de

unsere Whatsapp Gruppe:

<https://chat.whatsapp.com/IZuv2oMowac6uD7WfMWwb7>

Alle Produktbezeichnungen, Logos und Marken
sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
Alle in dieser Broschüre benutzten Firmen-, Produkt- und
Dienstleistungsbezeichnungen
dienen ausschließlich zu Erklärungszwecken.

© Texte, nach Wikipedia (<https://de.wikipedia.org>)

© Fotos, www.medienpublikation.de

Nachdruck, auch auszugsweise nur mit schriftlicher Genehmigung