



Newsletter 4/2014

Liebe Freunde des Hauses,

vor einem Monat haben wir tolle Tage erlebt. Das Gamefest am Computerspielmuseum war ein großer Erfolg. Mehr als 3400 Besucher haben die Veranstaltungen im Museum sowie in der ehemaligen Karl-Marx-Buchhandlung besucht. Aber auch im Mai gibt es viele gute Gründe uns im Computerspielmuseum zu besuchen, wie Sie im neuen Newsletter lesen können. Wir freuen uns, wie immer, über Anregungen und Feedback, welches Sie gerne an presse@computerspielmuseum.de schicken können.

Neues aus dem Museum

Unser Gamefest bot für jeden etwas

Das Gamefest am Computerspielmuseum, das wir in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielkultur im Rahmen der INTERNATIONAL GAMES WEEK veranstaltet haben, bewies sich als DAS Event für Gamer, Retro-Fans und Kultur-Interessierte.



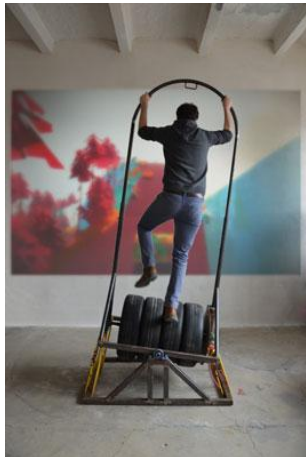
Highlight und besonders großer Besuchermagnet, war das „Let´s Play Together mit Gronkh & Sarazar“. Auf dem Gamefest am Computerspielmuseum boten sie eine neue Liveausgabe ihres bekannten Formats mit Fans. Einen Eindruck davon gibt es hier: <https://www.youtube.com/watch?v=dBAUzTunkVo>. Weitere Attraktionen waren eine Retrobörse,

Veranstaltungen mit anderen bekannten Let´s-Playern (<http://www.stayforever.de/2014/05/folge-34-eric-the-unready-live/>) und Gameexperten sowie ein Cosplay-Wettbewerb. Mit dem Charity Gaming Marathon, bei dem Gamer für den guten Zweck spielten, konnten Spenden gesammelt werden, die nun nun an die Kindernachsorgeklinik Berlin-Brandenburg gehen.

Hinzu kamen interessante Formate wie "Spielungen", bei denen Computerspiele vorgespielt und besprochen wurden, "Escape the Room", ein adventureartiges

Spiel mit Rätseln in einem realen Raum, sowie ein Wettbewerb um das beste nacherzählte Computerspiel, Konzerte und eine virtuelle Ballett-Aufführung. Auch die Sonderausstellung „Let´s Play! Computerspiele aus Frankreich und Polen“, die erst vor wenigen Tagen schloss, gehörte mit zum Programm. Einen Termin sollte man sich aber schon vormerken: 20. – 27. April 2015 INTERNATIONAL GAMES WEEK 2015.

Lange Nacht der Museen bei uns erleben



Dieses Jahr steht unser Angebot zur Langen Nacht der Museen am 17.5.2014 18:00 - 2:00 Uhr ganz im Zeichen einer spektakulären Neuanschaffung. Dabei handelt es sich um den Spezialcontroller und die virtuelle Welt „The Gaudy Woods“, die 2013 von den Hallenser Kunststudenten Robert Frentzel und Thi Binh Minh Nguyen gebaut wurden. „The Gaudy Woods“ hebt Bewegungskontrolle auf eine neue Stufe. Muss der Spieler doch nicht nur quasi virtuell Bewegungen im realen Raum vollführen, sondern läuft tatsächlich auf einer Rolle und bewegt seinen Körper von rechts nach links, um in der virtuellen Welt voranzukommen.

Da „The Gaudy Woods“ zu den Nominierten des Deutschen Computerspielpreises 2014 gehört, der am 15.5.2014 in München vergeben wird, könnte es durchaus sein, dass wir zur Langen Nacht auch noch ein mit den höchsten deutschen Weihen ausgestattetes Spiel vorstellen können.

Gewinnen können aber in jedem Fall Sie, wenn sie uns am 17.5. besuchen kommen. Veranstalten wir doch von 18:00 - 22:00 Uhr ein „Gaudy Woods“ Turnier, bei dem es tolle Preise zu gewinnen gibt (1. Preis eine Kuratorenführung inkl. freien Eintritt (Wert 158 Euro) und als 2. und 3. Preis ein Warengutschein für den CSM Shop von 25 Euro und 15 Euro.).

Der Sommer kommt - die neuen T-Shirts sind da!



Wir freuen uns! Nicht nur über den Sommer, die Sonne und das Angrillen! Wir freuen uns auch über unsere neue Kollektion! Herren-Shirts in Schwarz, Hellgrau und Dunkelgrau sowie Damenshirts mit einem großen grafischen Pixel in leuchtendem Rot oder Blau, kreiert vom Kommunikationsdesigner Paulo Melo aus Berlin. Sollte dies nicht reichen, können unsere neuen Tragetaschen und Gymsacs in verschiedenen Farben mit allerlei anderem gefüllt werden und lassen sich gerne zum Shoppen ausführen. Kommen Sie vorbei! Darüber freuen wir uns dann im Übrigen auch! :-)

Kalenderblatt: Vor 25 Jahren

21. April 1989 – Game Boy

Als das Spielen mobil wurde



Klein, grau, schwacher 8-Bit-Prozessor und nur ein grün-weißes Display – als der Game Boy vor 25 Jahren in Japan (in Deutschland erst anderthalb Jahre später) auf den Markt kam zweifelten Pessimisten am Erfolg des neuen Handhelds. Obwohl Konkurrenten wenig später Geräte mit einem Farbbildschirm auf den Markt brachten, setzte sich der Game Boy in verschiedenen Versionen durch und konnte sich knapp 120 Millionen Mal verkaufen. Der Erfolg hatte zwei entscheidende Gründe. Zum einen die Laufzeit – der Game Boy lief mit frischen Batterien immerhin 15 Stunden. Die Lynx-Konkurrenz von Atari schaffte gerade einmal ein Drittel der Zeit. Außerdem

bestach der Game Boy durch seine einfache Spielbarkeit. Gemeinsam mit dem Gerät wurde auch das beliebte Spiel „Tetris“ verkauft, das der Moskauer Mathematiker Alexej Paschitnow in der Mitte der 80er Jahre entwickelt hatte. Der Erfolg des Game Boy machte Tetris so zu einem der meistverkauftesten Spiele der Welt. Aber auch hunderte weitere Games festigten den Verkaufserfolg des kleinen Daddel-Kastens. Dazu gehören auch die kultigen Nintendo-Charaktere und Legenden wie Mario, Luigi, Zelda, Pokémon & Co. Neun Jahre später kam dann die Farbe mit ins Spiel. Der Game Boy Collor kam endlich mit einem Farbbildschirm daher. Die nächste Entwicklungsstufe, der Nintendo DS, löste dann 2004 auch den späteren Game Boy Advance ab.

Neues aus der Spielewelt

E.T. aus der Wüste gegraben

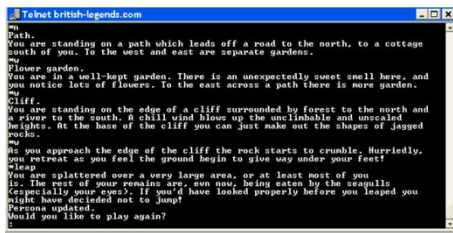


Manche hielten es für einen Mythos, dass Atari in den 80er Jahren klammheimlich Millionen Kopien seines geflopten Spiels „E.T. The Extraterrestrial“ in der Wüste New Mexicos vergraben hat. Nun ist Microsofts Xbox-Live-Chef Larry Hryb diesem Mythos auf den Grund gegangen. Am 26. April wurde er nun fündig und präsentierte stolz auf seinem Twitter-Account eines der freigelegten

Exemplare.

Die Verpackung hat in den 30 Jahren im Wüstensand natürlich gelitten, die Module selbst sollen jedoch noch in gutem Zustand sein. Wie viele Module inzwischen ausgegraben wurden, steht noch nicht fest. Nach einem CNET-Bericht solle es aber „eine ganze Menge“ sein.

Stanford-Uni erwirbt Rollenspiel aus den 70ern



Die Bibliothek der Stanford-Universität hat den Quellcode von Multi-User Dungeon erworben. Das Spiel aus dem Jahre 1978, das von den Studenten Richard Bartle und Roy Trubshaw an der Universität von Essex geschrieben wurde, gilt als eines der ersten Onlinerollenspiele überhaupt. Der Quellcode von MUD 1 soll online

bereitgestellt werden. Das Rollenspiel lief im Netzwerk der Universität Essex und wurde Mitte der achtziger Jahre vom Onlineanbieter Compuserve lizenziert. Das Game MUD beeinflusste spätere Spiele dieses Genres. Über die Webseite British-Legends lässt sich das Online-Rollenspiel mittels Java im Browser spielen.

<http://british-legends.com>

Atari will mobil neu starten



Nachdem sich der legendäre US-Publisher Atari von seiner französischen Mutter unabhängig gemacht hat, will die Kultmarke einen Neustart versuchen. Laut CEO Frederic Chesnais soll der Fokus auf dem Mobil-Markt liegen. Grundlage des Neubeginns bilden die bekannten Atari-Marken. Den Anfang macht dabei „Rollercoaster Tycoon 4 Mobile“, das schon für iOS-Geräte angekündigt wurde. Später sollen auch dann „Haunted House“, „Atari Casino“ und weitere folgen.

Mein Lieblingsspiel



Die Metal-Gear-Serie

Von Andreas Sturm, Öffentlichkeitsarbeit im Computerspielmuseum

In der Ruhe liegt der Erfolg. Das ist das Spielprinzip, was mich von Anfang an der Metal-Gear-Serie fasziniert hatte, seit ich sie auf der PlayStation spielte. Während in anderen Shootern die Waffen heiß liefen, hieß es in den Metal Gear-Teilen schleichen und besonnen sowie strategisch überlegt, meist als Solid Snake, den Gegner außer Gefecht zu setzen. Nicht umsonst gilt die Serie als der Vorreiter des Stealth-Shooter-Genres. Das Prinzip hat sich schon in den ersten Teilen bewährt, die grafisch in ihre Zeit passten und natürlich erst recht in den modernen Teilen, in denen es den Spieler durch die immer realistischer werdende Grafik so richtig tief in die Kampfhandlung zieht. Die kinoreife Spielhandlung besticht ebenso mit ihren jähren Wendungen und dramatischen Charakter-Darstellungen.



Wie ein roter Faden zieht sich seit einem Vierteljahrhundert die spannende Agentenstory mit dem übermächtigen Widersacher Metal Gear, der die Welt nuklear bedroht, durch die Teile der Serie. Und so haben die Helden in jeder Episode immer wieder neue Fähigkeiten und Ausrüstungen erhalten. Die Geschichten blieben über die vielen Jahre hinweg spannend wie skurril. Und ebenso wurden die Spieler mit philosophischen Fragen über Krieg

und Frieden, nukleare Bedrohung oder auch den ethischen Fragen der Gentechnik konfrontiert. Kaum eine andere Games-Serie hat es geschafft, sich in 25 Jahren so viele Fans zu erhalten und immer wieder neue hinzuzugewinnen. Danke auch an das Studio-Team, dass den Starentwickler Hideo Kojima überreden konnte, den alternden Helden Solid Snake nach „Guns oft he Patriots“ nicht sterben zu lassen, sondern ihm lieber neue Abenteuer auf den Leib zu schreiben.

Metal Gear war und ist von Anfang an eine stilprägende Actionserie, die in jedem Teil mit neuen innovativen Änderungen, Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenständen überzeugen konnte. Dank Hideo Kojima und Konami ist Metal Gear mit seinen zahlreichen Games ein fester Bestandteil auch meiner Videospiel-Geschichte geworden.

Impressum

Computerspielemuseum

Karl-Marx-Allee 93a, D-10243 Berlin (Germany)

Tel: +49 (0)30 6098 8577

www.computerspielemuseum.de

www.facebook.com/Computerspielemuseum

twitter.com/CSM_Berlin