



Newsletter 5/2014

Liebe Freunde des Hauses,

wenn auch das Wetter nun endlich wieder zum Baden einlädt, ist ein Besuch bei uns im Computerspielmuseum dank neuer Angebote immer wieder ein Erlebnis. Passend zur Fußball-Weltmeisterschaft bieten wir zum Beispiel ein virtuelles Spielerlebnis mit unserer Retro-WM.

Wir freuen uns, wie immer, über Anregungen und Feedback, die Sie gerne an presse@computerspielmuseum.de schicken können.

Neues aus dem Museum

Das Eckige muss ins Eckige...



... zumindest dann, wenn Fußballklassiker auf kultigen Konsolen gespielt werden, wie bei unserer Retro-WM. Unser Fußballstadion öffnete bereits am 11.6., einen Tag vor der WM. Gespielt werden u.a. Virtual Soccer (SNES), International Superstar Soccer 64 (N64), World Cup (NES), Fifa International Soccer (Mega Drive), ISS Pro Evolution Soccer (PS) und Mario Striker Charged Football (Wii). Gespielt wird auch auf einer Großprojektion, dort werden die Titel wöchentlich gewechselt, damit auch Public Viewing im Computerspielmuseum noch mehr Spaß macht. Wir danken der Stiftung Digitale Spielekultur für die Unterstützung.

Geöffnet ist täglich von 10:00 bis 20:00 (außer dienstags). Eintritt mit dem normalen Ticket.

Erstes virtuelles Boule-Turnier



Am letzten Juniwochenende messen sich Berlins Boulespieler vor und im Computerspielmuseum. Während auf der Karl-Marx-Allee auf mehreren Bahnen die

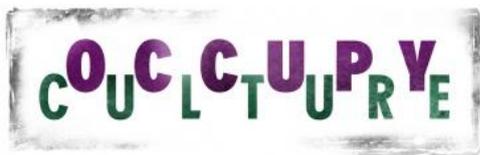
Stahlkugeln geworfen werden, wird im Museum auf der Großbildleinwand gespielt. Dass dabei ein ähnliches Maß an Geschicklichkeit gefordert wird, ist der Bewegungssteuerung der Wii Konsole geschuldet. Gespielt wird im Turniermodus, den ersten drei Gewinnern winken tolle Preise. Das virtuelle Bouleturnier findet im Rahmen der Berlinaise 2014 statt und wird in Kooperation mit dem Landes-Pétanque-Verband Berlin e.V. und dem Allee e.V. durchgeführt. Wir danken Nintendo Deutschland und Konami, die uns die Preise zur Verfügung stellen.

Anmeldung unter: boule@computerspielmuseum.de. Anmeldeschluss: Mi, 25.6.2014, Anmeldegebühr: 3,99 Euro pro Kopf. Kartenkauf unter: <http://de.amiando.com/EZMVSUZ> (die Anzahl der Karten ist beschränkt, wir empfehlen die rasche Anmeldung).

Trainingszeiten (kostenfrei): Samstag 28. Juni 2014, 10.00 – 20.00 Uhr, Turnierzeit: Sonntag 29. Juni 2014, 10.30 – 19.00.

Weitere Informationen gibt es hier: <http://www.berlinaise.de/>

Ferienworkshop für Kinder und Jugendliche



In der Herbstferienwoche vom Mo. 27.10. - Fr. 31.10.2014 bieten wir einen Workshop für Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 14 Jahren an. Angeleitet von unserem museumspädagogischen Personal entwickeln die Teilnehmer ein Spiel zur

Dauerausstellung des Computerspielmuseums. Im Mittelpunkt steht dabei der gemeinsame kreative Schaffensprozess sowie die Vermittlung von Grundlagen der Spieleentwicklung, analog wie digital.

Die Teilnehmer werden täglich von 10:00 bis 16:00 Uhr betreut. Die Gruppenstärke ist auf 12 beschränkt. Vorkenntnisse sind nicht notwendig. Zur Deckung der Kosten erheben wir eine Teilnehmergebühr von 90,00 Euro, in der auch ein warmes Mittagessen sowie die sonstige Verpflegung enthalten sind. Das Projekt wird in Zusammenarbeit des Computerspielmuseums und des jfc Medienzentrums realisiert und läuft im Rahmen des Projektes „Occupy Culture“ (<http://www.jfc.info/projekte-id35>). Es wird gefördert durch den Bundesbeauftragten für Kultur und Medien.

Für weitere Informationen und für Anmeldungen benutzen Sie bitte die Emailadresse service@computerspielmuseum.de

Kalenderblatt: Vor 15 Jahren

30.Juni 1999 – Driver

Dürfen es ein paar Bit mehr sein?

Das erste Game dieser inzwischen langjährigen Rennspiel-Serie erschien für die erste PlayStation mit dem Titel „Driver – You are the Wheelman“.

Von Reflections Interactive entwickelt, lieferten sich die Spieler Auto-Verfolgungsjagden in New York, Los Angeles, Miami und San Francisco. Dabei erhielten die Gamer zahlreiche Missionen mit einem hohen Fahranteil. In Driver



arbeitete der Spieler als Fluchtwagenfahrer für verschiedene Auftraggeber. Dabei kam es nicht nur auf schnelle Autos an, sondern vor allem auch auf fahrerisches Geschick und gute Ortskenntnisse, denn bei den zwielichtigen Kunden konnte es sich schon mal um Bankräuber handeln, denen das halbe LAPD auf den Fersen ist. Vorbild für Driver waren die Siebziger-Jahre-Kultfilme und -serien wie Driver, Bullit, Starsky & Hutch oder Die Straßen von San Francisco und deren cooles Lebensgefühl. Amerikanische Straßenkreuzer mit weichen Stoßdämpfern und viel Hubraum, lange Straßenzüge unter Wolkenkratzern und düstere Parkhäuser. Driver forderte vom Spieler fahrerisches Können und Taktik. Beispielsweise musste man als Fluchtwagenfahrer für einen Banküberfall zu vorgegebener Zeit an einem bestimmten Ort sein, und kurz darauf die vielen Polizeiwagen abhängen, die sofort die Verfolgung aufnehmen. Untermalt wurde das Ganze stimmungsgerecht durch einen coolen Siebziger-Jahre-Soundtrack. Reflections entwickelte in den Nachfolgejahren noch einige weitere Titel für die Serie. Bis zum Verkauf der Rechte der Marke Driver an Ubisoft im Jahre 2006 wurden insgesamt 14 Millionen Exemplare der Serie verkauft. Mit „Driver: San Francisco“ erschien 2011 der bisher letzte Teil der legendären Serie.

Neues aus der Spielewelt

PSP-Ära läuft aus



© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation und PSP sind eingetragene Marken der Sony Computer Entertainment Inc.

Nachdem schon in Japan und den USA das Ende der PSP-Ära eingeläutet wurde, hat Sony jetzt auch das Ende für den europäischen Markt angekündigt. Die PlayStation Portable ging seit ihrem Launch im Dezember 2004 weltweit fast 80 Millionen Mal über die Ladentheke. Seit dem Start des leistungsfähigeren Nachfolgers PlayStation Vita, hat die Nachfrage allerdings stark nachgelassen.

Weltgrößte Spielesammlung wurde verkauft



Die weltgrößte Spielesammlung des US-Amerikaners Michael Thomasson, die erst im vergangenen Jahr ins Guinness-Buch eingetragen wurde, ist jetzt verkauft worden. Die 11.000 größtenteils noch original verpackten Spiele und Konsolen, die Thomasson in den letzten 20 Jahren zusammengetragen hat, standen im Auktionshaus gamegavel.com zum Verkauf. Den Zuschlag erhielt ein Bieter für 750.250 US-Dollar.

Meine Lieblingskonsole



Amiga CD 32

Von Bernd Berheide, Head of PR Kalypso Media GmbH

Das Amiga CD32 von Commodore war komplett sinnlos. Naja, vielleicht nicht ganz. Aber fast. Ach egal, denn vor dem Amiga CD 32 habe ich viele schöne Stunden verbracht. Mein bester Kumpel Volker hatte sich anno 1994 das Gerät zugelegt – warum auch immer. Er hatte sogar die Erweiterung für den VideoCD Player! Digitalvideo war gerade im Kommen, aber was ich da sehen musste, hatte mich nicht überzeugt. Gute VHS-Aufnahmen waren qualitativ besser. Ist dann auch ganz schnell von der Bildfläche verschwunden.

Aber ich bin ja hier, um das CD32 zu feiern... Wie gesagt: Ich, bzw. wir hatten jede Menge Spaß. Dank eines seit 1995 indizierten Titels mit Iso-Perspektive für zwei Spieler. Mir klingt das heute noch in den Ohren, wenn die Namen der ausgewählten Charaktere bei der Charakterauswahl ausgerufen wurden: „The Thug! The Navvie!“ Das war großartig. Und es war so verdammt schwer (fand ich). Aber wir haben es immer und immer wieder gezockt. Nächtelang. Bis wir es einmal sogar geschafft hatten, die chaotische Maschine zu zerstören. Junge, war das hart bis dahin zu kommen.

Zum Entspannen zockten wir zwischendrin „Speedball 2“ – ein futuristisches American Football Game – oder „Banshee“ ein Vertikal-Scroller. Auch „Banshee“ hatte interessanterweise Steampunk-Anleihen – wie jenes schon genannte indizierte Spiel. War auch damals schon modern. Beide Games aber waren mit so Kirmes-Technomusik untermalt. Schlimm, sich das heute auf Youtube noch zu geben. Auf der anderen Seite hat man die Songs so oft gehört, dass sie quasi zu einem gehören wie die durchgenudelten Lieblingslieder im damaligen Walkman (damals von Aiwa mit Bass Boost – man war ja nicht Mainstream, klar).

Was Spiele angeht war es das fast schon. Das Prestigespiel „Microcosm“ von Psygnosis habe ich selber nie gespielt (muss ich mir mal bei Ebay besorgen). Ansonsten waren die meisten Spiele leider Portierungen, so dass dem CD32 keine lange Lebensdauer vergönnt war.

Schade, denn mit den genannten Spielen hatten wir ´ne Menge Spaß. Auch wenn man schnell Krämpfe an den „Knochen“ (gemeint sind die Controller) bekam. Ich bekomme gerade Lust die alte Kiste aus der Vitrine zu holen und anzuschließen. Meine Frau wird mich hassen. Egal. Ich will wieder die blecherne Stimme des CD32 hören, wenn es scheppert: „The Thug! The Navvie!“

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