



## Newsletter 8/2014

### **Liebe Freunde des Hauses,**

wir starten nun in den Herbst und freuen uns, dass in um unser Haus wieder einige interessante Veranstaltungen geben wird. Aber lesen Sie selbst. Wir freuen uns, wie immer, über Anregungen und Feedback, welches Sie gerne an [presse@computerspielmuseum.de](mailto:presse@computerspielmuseum.de) schicken können.

### **Neues aus dem Museum**

#### **Partner des Literaturfestivals Berlin und dem Deutschlandfinale der Nacht des nacherzählten Spiels**

Eine Initiative des Bundesministeriums  
für Bildung und Forschung



Im Rahmen des Projekts »New Level« findet eine Reihe von Veranstaltungen im Computerspielmuseum statt, bei denen Autoren ihre Ideen für Computerspiele vorstellen. „New Level“ widmet sich visionären Gamekonzepten, befreit von Marktzwängen, Denk- und Spielgewohnheiten. Neben den Autoren, die Ihre Ideen vorstellen, gibt es eine Einführung in die

jeweilige Thematik mit konkreten Beispielen bereits existierender Games, sowie ein begleitendes Gespräch mit einem Gameexperten. Die Abende zirkulieren zwischen Brainstorming, Machbarkeitsüberlegungen, Philosophie und Zukunftsforschung und regen so die Besucher zum Mitdiskutieren und Nachdenken an.

Desweiteren findet am 12.9. das Deutschlandfinale der Nacht des nacherzählten Spiels statt. Bei der Nacht des nacherzählten Spiels begeben sich Gamer auf die Bühne - sechs Erzähler haben 10 Minuten Zeit, um dem Publikum ihre ganz persönliche Geschichte aus einem Videospiel live zu erzählen. Beim Finale werden die besten Erzähler aus ganz Deutschland noch einmal gegeneinander antreten und ihre Geschichten auf der großen Bühne darbieten.

Die Nacht des nacherzählten Spiels - Eine Veranstaltung der Stiftung Digitale Spielkultur und Gamestorm Berlin in Zusammenarbeit mit dem internationalen literaturfestival berlin und dem Computerspielmuseum.

Das Projekt „New Level – Computerspiele und Literatur“ ist ein Projekt des internationalen literaturfestivals berlin im Rahmen des Wissenschaftsjahres 2014

– Die digitale Gesellschaft, einer vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Initiative. Weitere Details auf unserer Homepage.

## **Ferienworkshop: Culture Game Jam**

In der Herbstferienwoche vom Mo. 27.10. - Fr. 31.10.2014 bieten wir einen Workshop für Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren an. Angeleitet von unserem museumspädagogischen Personal entwickeln die Teilnehmer ein Spiel zur Dauerausstellung des Computerspielmuseums. Im Mittelpunkt stehen 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 Teilnehmerzahl ist auf 12 beschränkt. Im Teilnehmerbetrag von 90,00 Euro ist ein warmes Mittagessen sowie die sonstige Verpflegung enthalten. Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.

Das Projekt wird vom Computerspielmuseum in Zusammenarbeit mit dem jfc Medienzentrum realisiert und läuft im Rahmen des Projektes Occupy Culture ([www.jfc.info/projekte-id35](http://www.jfc.info/projekte-id35)). Es ist gefördert durch den Bundesbeauftragten für Kultur und Medien. Anmeldungen sind noch möglich.

[http://computerspielmuseum.de/1243\\_Ferienworkshop\\_Culture\\_Game\\_Jam.htm?nId=100](http://computerspielmuseum.de/1243_Ferienworkshop_Culture_Game_Jam.htm?nId=100)

## **KUNSTHERBST Berlin**



Der „KUNSTHERBST Berlin für Kids 2014“ bietet Berliner Schülern der 5. und 6. Klasse (Orientierungsstufe) die Möglichkeit, sich zusammen mit Künstlern, Kunstsammlern, Galeristen und Kuratoren auf eine Entdeckungsreise in die Welt der zeitgenössischen bildenden Kunst zu begeben.

Das Festival verknüpft Kunst, Kultur und Bildung. Ziel ist es, Schülern einen Zugang zur (zeitgenössischen) Kunst zu ermöglichen, der weit über den regulären Kunstunterricht an den Schulen hinausgeht. Es sollen Berührungspunkte abgebaut und das Selbstvertrauen der Kinder in ihre eigenen künstlerischen und kreativen Fähigkeiten gestärkt werden. Gleichzeitig lernen sie Akteure des Kulturbetriebs kennen, und diese ihr zukünftiges Publikum. Auch das Computerspielmuseum wird sich an dieser Aktion der Freien Universität Berlin beteiligen und zwei Gruppen mit Kindern zum Besuch bei uns einladen.

## **Kalenderblatt: Vor 30 Jahren**

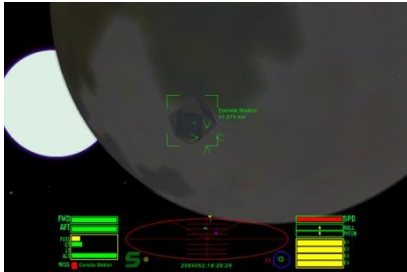
20. September 1984 – Elite

### **Begegnung mit einer riesigen Weltraumwelt**

Das Science-Fiction-Computerspiel Elite verband eine Wirtschaftssimulation mit einer bewaffneten Weltraum Flugsimulation. Das Game von Ian Bell und David Braben führt den Spieler in der Person des Commander Jameson mit einem kleinen Starkapital und dem Raumschiff Cobra Mark III in eine offene Spielwelt mit mehr als tausend Planeten. Erstmals konnten sich die Spieler frei in einer 3D-Umgebung bewegen. Durch Handel kann man sich weitere Ausrüstungen

hinzukaufen und so mit besserer Ausstattung und Bewaffnung auf Asteroiden Metalle abbauen, Piraten jagen oder selbst als Piraten agieren. Elite wurde stark vom Pen-&Paper-Rollenspiel beeinflusst. Mehrere Elemente, wie Klassifikation von Sternensystem sowie die Form einiger Raumschiffe haben die beiden Produzenten diesem Vorbild entnommen.

Die Originalversion wurde damals für den in Großbritannien populären Heimcomputer BBC Micro entwickelt. Es wurde anschließend auch auf weitere Plattformen wie C64, Sinclair ZX Spectrum, IBM-PC, Amiga, Atari ST und auch in das Nintendo Entertainment System portiert.



Elite war nicht nur für die Fachpresse ein Riesenerfolg. Das Magazin PowerPlay präsentierte das Videogame 1990 in der Liste der besten 100 Spiele. Elite war auch Vorbild und Ideengeber für spätere Games wie Privateer, Darkstar One sowie die X-Reihe.

Screenshot: Thomas Harte

## Neues aus der Spielewelt

### Maniac Manson – Original-Pitsch aufgetaucht



Das Adventure „Maniac Manson“ war ein Meilenstein der Spielgeschichte. Dessen Erfinder Ron Gilbert hat nun beim Aufräumen ein Original-Pitch von 1986 wiederentdeckt und veröffentlicht. Der Pitch, der an Lucasfilm Games gerichtet war, erklärt in groben Zügen die Handlung, Darstellung und Spielweise des Games. Im April waren Ron Gilbert bereits ein paar Konzepte zu „Monkey Island“, einem seiner anderen Adventure-

Klassiker, wieder in die Hände gefallen.

### Destiny Ghost-Edition für 1000 Dollar gehandelt



Sie ist streng limitiert, die Ghost Edition des Science-Fiction-Shooters „Destiny“. Da die 149,99 Dollar kostende Edition bereits vielerorts ausverkauft ist, wird sie zu hohen Preisen bei eBay angeboten. Dort hat ein Fan das Sammlerstück für stolze 1025 US-Dollar ersteigert. Ob der Deal dann auch tatsächlich so zustande kam ist nicht überliefert. Die Ghost Edition für die PlayStation 4 und die Xbox One erschienen in einer edlen Steelbook-Variante. Sie enthielten neben dem

Spiel eine Geist-Nachbildung, ein Hüter-Handbuch sowie exklusive Spieler-Abzeichen und einen Spielerschiff-Skin.

### Speedrun: Neuer Weltrekord in Ocarina of Time



Der Speedrunner Cosmo Wright hat in Legend of Zelda: Ocarina of Time einen neuen Weltrekord aufgestellt. Er

schaffte es in knapp 18 Minuten den Klassiker von der ersten bis zur letzten Sequenz durchzuspielen. Damit konnte er seinen Weltrekord nicht nur wieder zurückerobern, sondern noch einmal ausbauen. Den Speedrun kann man sich hier anschauen: <http://www.twitch.tv/cosmowright/c/4703125>

## NES30-Controller als Retro-Gamepad



Retro ist nicht nur auf dem Bildschirm voll im Trend. Der Hersteller 8Bitdo hat jetzt das Gamepad des 1983 veröffentlichten Nintendo Entertainment System nahezu originalgetreu nachgebaut und an die modernen Spiele angepasst. Über Bluetooth lässt sich der Controller so an einen Windows-PC und Mac oder auch an Android- beziehungsweise iOS-Geräte anschließen. Der NES30-Controller kostet 34 US-Dollar (knapp 26 Euro). In deutschen Onlineshops ist er derzeit nicht zu erhalten.

## Mein Lieblingsspiel



### Ultima Online

Von Dieter Marchsreiter, Geschäftsführer Marchsreiter Communications

Ultima Online war nicht das erste Online-Rollenspiel. MUDs und Meridian 59 waren zuerst da. Aber es war eine Revolution in Sachen Massively Multiplayer Online Gaming. Im Frühjahr 1997 hatte ich das Beta Test Kit bestellt, Mitte des Jahres traf endlich die CD in einem schlichten braunen Briefumschlag ein. Ganz aufgeregt installierte ich den Client und fand heraus: eine schlechte Latenz tötet. Durch knallhartes PvP (Spieler gegen Spieler Kämpfe) außerhalb der Städte konnte jeder jeden umbringen und tat es auch. Mit jedem Patch, und es gab viele, wurde das Spiel aber besser und schöner.



Mit Freunden zog ich los und durchstreifte die bei weitem lebendigste Fantasy-Welt die es gab. In fast jeder Ecke der großen Welt rannten menschliche Spieler herum, kämpften gegen wilde Tiere, Orks und Drachen, arbeiteten als Zimmermann, Schmid, Tierzähmer oder Angler und diskutierten. Durch die Neuartigkeit und das auch heute noch überlegene Crafting-System musste jeder Spieler viel fragen und konnte viel entdecken. Ganze Forenwelten entstanden, weil die Origin-eigene Website nicht alles erklärte, schon gar nicht in der Feinheit vor und nach einem Update. Ich stieg in eine Gilde ein, auch die Organisation in der Gruppe war neu. Mein Gildenchef musste durch Scheidungsdrohung seiner Frau aber schon bald aufhören, er war süchtig. Ich war es auch, wollte mich aber deutschem Drill und Vereins-Spießigkeit nicht mehr unterwerfen und zog ab dann mit guten Freunden durch die Gegend und gehörte eher lose zu einer Gruppe kalifornischer Surfer, die jede Woche abwechselnd gut und böse spielten.

Richtig tugendhaft Ritter und Held sein war auf die Dauer langweilig, ein professioneller Wegelagerer und Mörder war aber auch meine Sache nicht. Denn für diese Schurken waren die Städte unbetretbar, rot markiert wohnten sie außerhalb, geächtet und gefürchtet. Schwankend zwischen gutem Charakter und Playerkiller wurde ich zum berühmtesten Bogenschützen-Meister, der in richtigem Rollenspiel agierend viele Orks tötete, einige wenige Drachen erschlug und nach Monaten mit einem Spezl ein bescheidenes Haus samt Einrichtung besaß. Weil es keine Instanzen gab standen alle Spielewohnungen, auch die protzigen Schlösser, in der Spielwelt. Nie vergessen werde ich meinen Tod mit allen Wertgegenständen, die ich „dank“ Bug dabei haben musste weil die Banken gerade unsicher waren. Wenn ich diesen feigen Mob damals erwischt hätte, ich hätte sie zumindest angeschrien. Auch bei einer Audienz von Lord British, der Spielfigur von Ultima-Erfinder Richard Garriott, war ich dabei und musste erleben wie dieser ermordet wurde. Keiner war sicher, auch der König nicht. Sterben spät nachts kurz vor dem Ins-Bett-gehen hieß: sein Hab und Gut retten müssen und noch länger aufbleiben. Denn jeder konnte die Wertgegenstände von der Leiche nehmen, während der eigene Avatar zur Wiederbelebung lief.

Nach einem Umzug vom US-Server Atlantic auf die europäische Drachenfels-Welt Ende 1998 war Ultima Online für mich eher sozialer Treffpunkt, ich wurde Casual MMOLER, der sein Abo (damals wie heute 14 Euro im Monat) noch lange bezahlte weil mir die Charaktere so ans Herz gewachsen waren. Einprägsame Erlebnisse gab es trotzdem: drei tugendhafte Ritter des Königs starben für einen Angriff auf mich, weil ich im Moonglow Royal Zoo an den Tieren (ein Bug, mal wieder ein Bug!) meine Bogenküste übte. Im Tod verloren sie ihre durch schwierige Prüfungen erlangten Rüstungen, daran erinnern sie sich bestimmt auch heute noch. Ultima Online wurde nach Jahren kaputt gepatcht und in eine sichere Spiegelwelt und eine dunkle Playerkiller-Welt unterteilt. Es läuft auch heute noch und steht im Guinness World Records mit den Rekorden: "First MMORPG to Reach 100,000 Players" und "Longest Running MMORPG". In den Herzen der Spieler von damals hat es oft den Platz einer zweiten Heimat, die einzigartig war bevor hunderte von MMOs das Genre zum Mainstream wurden ließen und World of Warcraft zum dominierenden Onlinespiel wurde.

#### Impressum

Computerspielemuseum

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

Tel: +49 (0)30 6098 8577

[www.computerspielemuseum.de](http://www.computerspielemuseum.de)

[www.facebook.com/Computerspielemuseum](https://www.facebook.com/Computerspielemuseum)

[twitter.com/CSM\\_Berlin](https://twitter.com/CSM_Berlin)