

Newsletter 10/2014

Liebe Freunde des Hauses,

die Temperaturen beweisen es jetzt, der Winter hat begonnen, und das nahende Weihnachtsfest setzt deutliche Zeichen – etwa mit einem Weihnachtsbaum auch bei uns im Museum. Oder man sieht sich schon einmal nach dem Weihnachtsbraten um. Den findet man, zumindest virtuell, jetzt auch bei uns im Museum, ebenso wie viele ausgefallene Geschenkideen für Gamefans in unserem Museumshop.

Wie immer sind wir dankbar für Anregungen und Feedback. Beides können Sie gerne an presse@computerspielemuseum.de schicken.

Wir trauern um Ralph Baer

Ralph Baer, der Erfinder der Heimvideospiele, ist verstorben



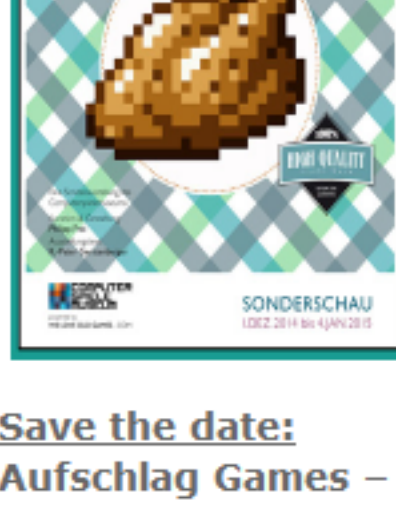
Wir trauern um Ralph H. Baer, den Erfinder der Heimvideospiele, unseren Schirmherrn und einen unserer wichtigsten Unterstützer.

Am 6. Dezember verstarb er im Alter von 92 Jahren im US-Staat New Hampshire. Der gebürtige Pfälzer, der 1938 aus Nazideutschland floh, arbeitete in den USA als Radio- und Fernsehingenieur. Im Jahr 1966 entwickelte er die erste Videospielkonsole der Welt, deren Prototyp als Brown Box bekannt wurde und die als Magnavox Odyssey 1972 auf den Markt kam. 2006 erhielt er vom damaligen US-Präsidenten George W. Bush die National Medal of Technology – die höchste Auszeichnung in den USA für technische Leistungen.

Ralph H. Baer war Schirmherrn unseres Computerspielmuseums und zudem auch einer unserer wichtigsten Unterstützer. So baute er nicht nur eigenhändig die Replika der Brown Box für unsere Ausstellung, er bot uns auch die digitalen Kopien seiner Dokumente rund um seine Erfindung mit der Bitte an, sie der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die Dokumente wurden die Basis für die Timeline „[History of Video Games](#)“, in der seit 2009 anhand dieser Dokumente Baers Geschichte und nun auch sein Vermächtnis nachvollzogen werden können.

Neues aus dem Museum

Sonderausstellung zu Weihnachten: Gänsebraten – Wir gucken in die Röhre



Federvieh, klassisch zubereitet in fünf Gängen – im Monat des Gänsebratens richten auch wir ganz klassisch Geflügel an. In unsere Röhren haben wir nur gelegt, was Pixelfedern hat. Wir speisen à la carte, diesmal an SNES, Atari 7800, NES, PlayStation und Mega Drive. Unsere Gerichte haben klangvolle Namen wie „Donald in Maui Mallard“, „JOUST“ und „Quakshot“. Gut auch für Vegetarier, besonders gut für Retrorotarien. Ein festlicher Besuch lohnt sich also schon. Sie benötigen nur das normale Eintritts-Ticket. Mehr auf unserer [Homepage](#).

Save the date:

Aufschlag Games – neue Sonderausstellung ab 7. Januar 2015



Mit einer Vernissage am 7. Januar 2015 um 17 Uhr beginnt im Computerspielmuseum die Sonderausstellung „Aufschlag Games – Wie die digitalen Spiele in unser Leben traten“. Das Grußwort wird Tim Renner, Staatssekretär für kulturelle Angelegenheiten des Landes Berlin, sprechen. Der Einlass zur Vernissage ist frei.

Die Ausstellung lässt die Besucher in eine Zeit eintauchen, in der Computerspiele unser Alltagsleben eroberten. Die Zeitreise führt von den öffentlich aufgestellten Videospieleautomaten bis hin zu den Heimkonsolen aus verschiedenen Jahrzehnten. In authentisch nachinszenierten Erlebnissräumen können sich die Besucher an originalen Geräten die Anfänge unserer digitalen Informationsgesellschaft selbst erspielen. Wir präsentieren mit Spielhalle, Wohnzimmer, Hobbyraum und Kinderzimmer die Bereiche, in denen die Games in den letzten 40 Jahren Fuß fassten. Die Einrichtung der Sonderausstellung "Aufschlag Games" wurde ermöglicht aus Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE). Das Computerspielmuseum ist mit seiner Sonderausstellung "Aufschlag Games" Kulturpartner der Deutschen Bahn. Mehr auf unserer [Homepage](#).

Kalenderblatt: Vor 20 Jahren



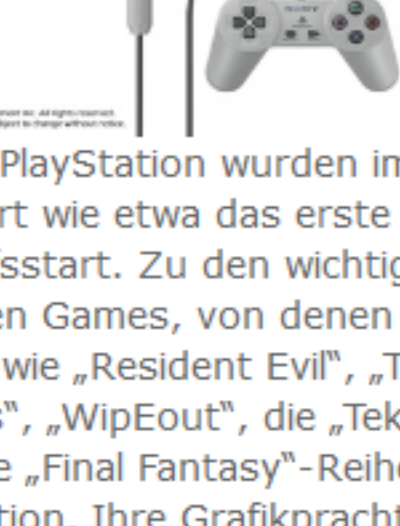
3. Dezember 1994 – PlayStation

Start einer erfolgreichen Konsolengeneration

Eigentlich entwickelte der japanische Konzern Sony nur das Add-on CD-Laufwerk für die SNES-Konsole des Konkurrenten Nintendo unter dem Codenamen „PlayStation“. Doch als Nintendo sich entschied, für das Laufwerk einen Kooperationsvertrag mit dem niederländischen Philips-Konzern abzuschließen, beschloss Sony, dann gleich eine eigene Spielekonsole zu entwickeln. Am 3. Dezember 1994 schließlich startete der Verkauf in Japan. Die Europäer mussten sich noch bis zum 29. September 1995 gedulden. Es war der Beginn einer Erfolgsgeschichte, die es aktuell in der vierten Generation gibt.

Das eingebaute CD-Laufwerk erwies sich als wesentlicher Faktor für den Erfolg. Da das Speichervolumen der Spiele immer größer wurde, stiegen die Kosten für die bisher verwendeten Carttridges immens. Die damals erst zehn Jahre alte CD war demgegenüber ein kostengünstiges Medium mit ausreichendem Speicherplatz.

Auch den Grafikchip entwickelte Sony damals noch selbst. Dessen 32-Bit-Fähigkeiten erlaubten bald noch aufwändigere Games.



Für die PlayStation wurden im Lauf der Zeit rund 4000 Spiele publiziert wie etwa das erste „Ridge Racer“ von Namco zum Verkaufsstart. Zu den wichtigsten Erfolgen auf der Konsole gehörten Games, von denen viele gleich neue Genres schufen: Erfolge wie „Resident Evil“, „Tomb Raider“, „Destruction Derby“, „Worms“, „WipEout“, die „Tekken- oder die „FIFA“-Serie. Aber auch die „Final Fantasy“-Reihe wurde ein Erfolgsgarant auf der PlayStation. Ihre Grafikpracht wuchs so schnell, dass bald mehrere CDs dafür benötigt wurden. Die Zeit für die PlayStation 2 mit einem DVD-Laufwerk war gekommen.

Mit der CD begann auf der PlayStation aber auch die Zeit der Raubkopien. Dank des eingebauten Modchips konnte man nämlich nicht nur die CDs aus anderen Regionen spielen, sondern auch selbstgebrannte Kopien.

Bis Sony ihre Produktion im Jahr 2006 einstellte, erreichte die PlayStation mit circa 104,25 Millionen verkauften Exemplaren Platz zwei der meistverkauften Konsolen. Übertrumpft wurde sie nur vom eigenen Nachfolger, der PlayStation 2.

Während vor 20 Jahren die PlayStation ausschließlich zum Spielen diente, ist die aktuelle PlayStation 4 eine ausgewachsene Multimedia-Zentrale für das Wohnzimmer geworden. Aus Anlass dieses Jubiläums gibt Sony eine auf 12300 Geräte weltweit limitierte Sonder-Edition der PS4 – in „Original Gray“, der Farbe der ersten PlayStation, und in einer speziellen Präsentationsbox verpackt – heraus.

Neues aus der Spielewelt

Über 900 Spieleklassiker im Online-Archive



Eine Hommage an die goldene Zeit der Spielhallen findet sich ab sofort auf archive.org. Über 900 Klassiker hat der Kurator Jason Scott dort verfügbar gemacht. Mit einem simulierten Münzeinwurf sind Games von Alpha Mission bis Zzyzzxyx ohne weiteren Aufwand im Browser spielbar. Zu jedem Spiel gibt es eine ausführliche Beschreibung samt vielen zusätzlichen Daten etwa zum Erscheinungsjahr sowie dem Entwickler. Für einige Games werden allerdings Zusatzgeräte wie Joysticks oder Steuerbälle benötigt. Weitere Informationen gibt es [hier](#).

Interessante Entwicklung im Urheberrecht



Die Electronic Frontier Foundation hat kürzlich in den USA eine interessante Ausnahme zum Copyrightgesetz beantragt: Games, die einen eingebauten Copierschutz in Form von Onlineaccess zu einem Authentifizierungsserver haben, sollen demzufolge selbst dann noch legal zugänglich sein, wenn der ip-Holder den Authentifizierungsserver hat offline gehen lassen. Weitere Informationen gibt es [hier](#).

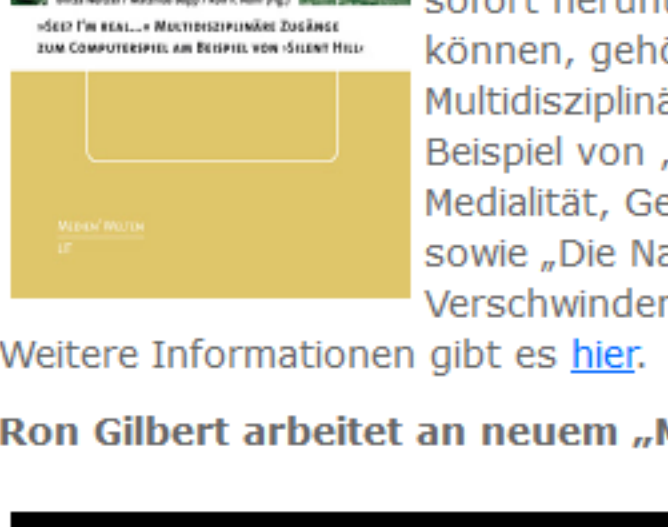
Medien Welten als kostenfreie PDFs



In Absprache mit dem LIT-Verlag ist es ab sofort möglich, die ersten zehn Bände der Reihe MedienWelten als kostenfreie PDFs ohne Zugangsbeschränkung online zu stellen. Dies betrifft nun auch einige Bände, die sich im Schwerpunkt mit Game Studies beschäftigen bzw. im Umfeld der AG Games unterstehen sind. Zu den Bänden, die ab sofort heruntergeladen und zirkuliert werden können, gehören u.a. „See? I'm real“ – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill“, „Strategie Spielen. Medialität, Geschichte und Politik des Strategiespiels“ sowie „Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel“.

Weitere Informationen gibt es [hier](#).

Ron Gilbert arbeitet an neuem „Maniac Mansion“

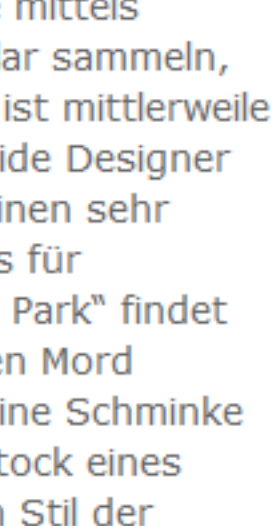


Vor 28 Jahren begeisterte das Adventure „Maniac Mansion“ erstmals die Spielergemeinde. Jetzt erbtman Ron Gilbert und Gary Winnick an „Thimbleweed Park“, dem Nachfolger im Geiste. Dafür wollten sie mittels Kickstarter 375.000 Dollar sammeln, die gewünschte Summe ist mittlerweile längst überschritten. Beide Designer genießen in der Szene einen sehr guten Ruf. Das Adventure soll im Juni des kommenden Jahres für Windows-PC, Mac OS und Linux erscheinen. In „Thimbleweed Park“ findet ein Detektivpaar zufällig eine Leiche und macht sich daran, den Mord aufzuklären. Als weitere Figuren erscheinen ein Clown, der seine Schminke aus mysteriösen Gründen nicht loswird, ein Untoter im 13. Stock eines Hochhauses sowie eine junge Familienmutter. Die Grafik ist im Stil der 1980er-Jahre gehalten und das Gameplay stark an die historische Vorlage angelehnt. Hier das [Kickstarter-Projekt](#).

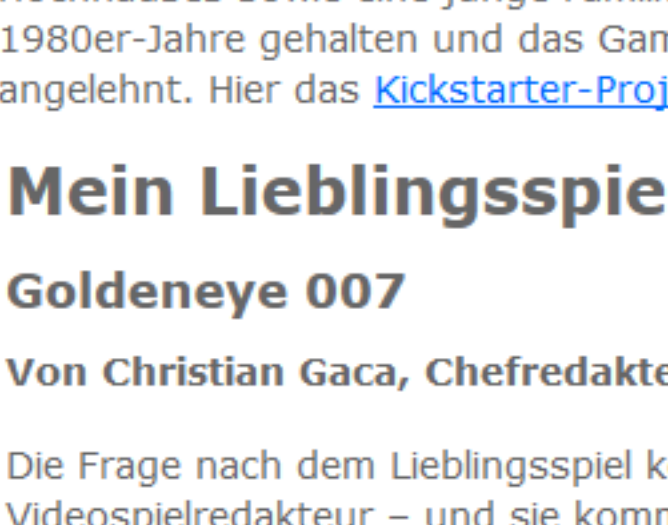
Mein Lieblingsspiel

Goldeneye 007

Von Christian Gaca, Chefredakteur Gamereactor



Die Frage nach dem Lieblingsspiel kommt für jeden Videospieldredakteur – und sie kommt immer wieder. Meist habe ich aktuell ein bis drei Titel, die mich neben den vielen Spielen für die Arbeit beschäftigen. Es sind Lieblingsspiele, aber dieses eine ganz besondere Spiel hat dann doch jeder. Es klingt immer so, als ob die Tätigkeit als Videospieldredakteur nur ein reines Vergnügen wäre, aber man spielt eben nicht nur den ganzen Tag Champagner-Games, sondern konsumiert auch viel abgestandenes Mineralwasser, saure Milch und Schlimmeres. Für mich ist es bis heute relativ einfach, die Frage nach meinem absoluten Lieblingsspiel zu beantworten. Es wird – immer aus dem damaligen Kontext und der enormen Bedeutung für seine Zeit heraus – das in Deutschland nie erschienene und trotzdem indizierte „Goldeneye 007“ auf dem N64 bleiben, ganz dicht gefolgt von „Phantasy Star Online“ für Segas Dreamcast.



Der in der Spielepresse auch als „Silvereye“ bekannte Shooter zum Bond-Kinofilm erschien im Sommer 1997. Es hat bis zum Jahr drauf gedauert, bis wir keinen rechten Spaß mehr mit dem vom britischen Studio Rare produzierten Spiel hatten. Eine Halbwerkzeit von einem Jahr! Für einen Shooter! Es lag vor allen Dingen an der grandiosen Kombination aus Solomodus mit den besten Zeitherausforderungen aller Zeiten und einem Split-Screen-Multiplayer, der heute fast unspielbar ist, wenn man erdrückt drüber nachdenkt. Aber damals war es der Wahnsinn. Der größte PAL-TV-Monitor im Freundeskreis mag 1997 vielleicht eine Diagonale von 80 Zentimetern gehabt haben. Das geteilt durch vier war schon sehr nah am traurigen Briefmarkenvideospieleerlebnis, aber es war egal. Wir hockten nächtelang zu viert vor der Glotze, umringt von Chips, Martini auf Eis und Aschenbechern, und schossen uns gegenseitig in die Köpfe. Bevorzugt in die Köpfe, denn Headshots waren gut für die Statistik, und die wurde nach jeder Runde intensiv ausgewertet und abgefeiert.

Es mag absurd klingen, aber es hat einfach so unglaublich viel Spaß gemacht, in diesem Sommer/Herbst/Frühling gemeinsam mit einigen bis heute guten Freunden diese teils bitterbösen Matches zu spielen. Es war wie Risiko auf dem Bildschirm. Wir waren alle erbarmungslose Superagenten und stylische Killer. Ich habe mir sogar von meinen ersten paar Gehältern als Volontär die Omega Seamaster abgespart, jene Uhr, die Bond im Film am Handgelenk trägt und die im Spiel stets den Status der Rüstung und der Lebensenergie angezeigt hat. Ich trage sie bis heute und „Goldeneye 007“ für immer in meinem Herzen.