

Wird diese Nachricht nicht richtig dargestellt, klicken Sie bitte [hier](#).



## Newsletter 1/2015

Liebe Freunde des Hauses,

das neue Jahr hatten wir ja mit einem Paukenschlag eröffnet und unsere Sonderausstellung „Aufschlag Games – wie die digitalen Spiele in unser Leben traten“ vorgestellt. Aber es geht weiter und wir haben in diesem Jahr noch viel mehr vor. So können Sie uns ab 1. Juni täglich besuchen, denn ab dann haben wir auch dienstags geöffnet – also 7 Tage die Woche von 10 bis 20 Uhr. Wir freuen uns auf viele Besucher.

Wie immer sind wir dankbar für Anregungen und Feedback. Beides können Sie gerne an [presse@computerspielemuseum.de](mailto:presse@computerspielemuseum.de) schicken.

## Neues aus dem Museum

Allen Besucher unseren Dank



Das Computerspielemuseum wird nicht nur immer bekannter, sondern auch immer beliebter. So zählten wir im vergangenen Jahr 86.000 Besucher – das ist ein neuer Rekord, für den wir uns natürlich vor allem bei unseren Besuchern bedanken möchten! Das große Interesse verdanken wir nicht nur unserer interessanten Gesamtausstellung, sondern auch unseren zahlreichen Veranstaltungen wie beispielweise dem Gamefest am Computerspielemuseum.

Wir laden bald wieder zum Gamefest ein



Auch 2015 lädt das Computerspielemuseum zusammen mit der Stiftung Digitale Spielkultur alle Gamesinteressierten und -begeisterten zu einem abwechslungsreichen, für alle offenen Programm rund um die Kultur der Games ein. Am 23.4. hebt sich im Kino International der Vorhang eigens für ein Highlight des Gamefests 2015: Der deutsche Hip-Hopper Rockstah, Elektro-Urgestein DJ Mijk van Dijk und die 8-Bit-Musiker Desert Planet aus Finnland treten live auf und lassen hören, wie sehr Games und

Musik einander beeinflussen.

Ein thematischer Schwerpunkt wird die Verbindung von Computerspielen und Theater sein. Mit der Schweizer Theatergruppe „extraleben“ und ihrem Stück „Yet another world“ haben wir eine Produktion eingeladen, bei der die Zuschauer zu Mitspielern werden. Das Stück findet zu großen Teilen in einem Computerspiel statt.

Mit der Alten Feuerwache Friedrichshain vis-à-vis dem Museum haben wir zudem einen perfekten Veranstaltungsort gefunden. Auf der Bühne der Alten Feuerwache präsentieren wir den Theaterschwerpunkt des Gamefests. Hier findet auch wieder die „Nacht des nacherzählten Spiels“ statt, und die Stiftung Digitale Spielekultur lädt zu ihren „Spielungen“ besonderer Computer- und Videospiele ein. Im Erdgeschoss zeigen wir die Ausstellung „Supersample“ mit gamespezifischen Kunstwerken von internationalen Künstlern. Bei der Gestaltung der Erlebnis- und Informationsangebote rund um Games werden wir tatkräftig von den Jugendlichen des Jugendclubs in der Alten Feuerwache unterstützt.

Das Gamefest am Computerspielmuseum 2015 findet vom 23.4. – 26.4. im Rahmen der International Games Week Berlin ([www.gamesweekberlin.com](http://www.gamesweekberlin.com)) statt. Mehr über das Gamefest bald bei uns auf der neuen Gamefest-Homepage [www.gamefest.berlin](http://www.gamefest.berlin), auf Facebook und Twitter. Ein besonderer Dank geht an das Medienboard Berlin Brandenburg, das auch das diesjährige Gamefest unterstützt und an unseren Sponsor King.

Das CSM ist Mitglied in Jury des Deutschen Computerspielpreises



## DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS

Nach den kritischen Stimmen zum Deutschen Computerspielpreis haben die Organisatoren den Preis für dieses Jahr gründlich reformiert. So wurden die Kategorien überarbeitet und bilden die Vielfalt der digitalen Spielen jetzt besser ab und auch die Rolle der Fachjürs wurde gestärkt. Für die Auswahl der Preise gibt es jetzt ein zweistufiges System. Zunächst beraten zehn Fachjürs und nominieren die Kandidaten in den einzelnen Kategorien. Ausgenommen sind die Kategorien „Bestes deutsches Spiel“, „Sonderpreis der Jury“ sowie „Bestes internationales Spiel“. Hier trifft die Hauptjury die Auswahl aus der Liste aller eingereichten Spiele. In die 37köpfige Hauptjury, zu der Vertreter aus Wirtschaft, Wissenschaft, Medien, Politik und Kultur gehören, wurde auch der Direktor des Computerspielmuseums, Andreas Lange, berufen.

## Kalenderblatt: **Vor 30 Jahren**

1. Januar 1985 – RDI Halcyon

Seiner Zeit weit voraus!

„Hallo Dave“ – schon vor der heutigen Zeit mit Xbox und PlayStation begrüßte eine Heimkonsole seinen Besitzer beim Start, denn ein Hersteller von Laserdisc-Spielen wagte sich vor drei Jahrzehnten in das Geschäft mit einer eigenen Konsole. Im Januar vor 30 Jahren präsentierte RDI Video Systems dem amerikanischen Publikum mit „RDI Halcyon“ eine eigene Spielekonsole. Allerdings zu einem Preis, zu dem man sich gleich mehrere Konkurrenzprodukte in den Warenkorb hätte



packen können. NeoGeo war mit seinen 600\$ ebenso ein Schnäppchen wie der 3DO mit 1000\$. Denn für den RDI Halcyon musste der Käufer satte 2500\$ auf den Tisch legen.

Mit dem Namen wollte der Hersteller an den „HAL 9000“-Computer aus dem legendären Science-Fiction-Film „2001: Odyssee im Weltraum“ erinnern, denn das System verfügte bereits über eine Sprachsteuerung und konnte mit dem Besitzer kommunizieren. Als Grundstamm verfügte es über einen Wortschatz von 1000 Wörtern und konnte weitere dazulernen.

Für den Start des Systems sollten sechs Titel auf Laser-Discs zu Verfügung stehen. Produziert wurden allerdings nur zwei davon – „Thayer´s Quest“ sowie „Raiders vs. Chargers“, ein NFL-Football-Titel. Für das Sportspiel verwendeten die Entwickler echte Filmszenen. Die Spiele gab es auf einem 16kb-Modul mit eigener Firmware. Dadurch wurde es auch möglich, zum Beispiel Hilfestellung nach einer bestimmten Anzahl von Fehlversuchen anzubieten, damit jeder Spieler auch wirklich das Ende erleben konnte.



Das Gerät bestand aus zwei voneinander getrennten Teilen. Neben dem Laserdisc-Player gab es noch das Computer-Modul mit einem Z80-Prozessor und einem 64kb Flashspeicher. An das Computermodul wurden eine Tastatur sowie ein Headset angeschlossen sowie ein Modulport. Gesteuert wurden die Spiele dann über die Tastatur oder komplett per Sprachsteuerung.

RDI Halcyon war mit seiner Ausstattung seiner Zeit weit voraus. Er konnte Videos in für damalige Zeiten hervorragender Qualität im Game wiedergeben. Und die Ideen der Hersteller gingen noch viel weiter. Wie im Science-Fiction-Vorbild wollten sie das ganze Haus in die Steuerung des Systems integrieren.

So fantastisch sich Entwickler Rick Dyer das auch vorgestellt hatte: Konkurrent Nintendo brachte im gleichen Jahr sein NES auf den amerikanischen Markt. Das NES kostete gerade einmal ein Zehntel des RDI Halcyon. Die Zeit und die Technik waren für die atemberaubenden Fantasien von Rick Dyer noch nicht bereit. Es blieb bei den beiden Starttiteln, ehe der Hersteller Konkurs anmelden musste.

## Neues aus der Spielewelt

Pong an der Ampel



Spielen ist nicht erst seit gestern mobil geworden. In Hildesheim hat Sandro Engel, Student der



Hochschule für angewandte Wissenschaft und Kunst (HAWK), bewiesen, dass man das auch an bisher vollkommen unerwarteten Orten machen kann. Wie kann man die Wartezeit bei Rot an einer Ampel

überbrücken? Natürlich mit dem Game-Klassiker „Pong“. So kann man sich dort am Goschentor die Wartezeit mit der „Street-Pong“ Ampel vertreiben. Die Stadt hat das Projekt zusammen mit der HAWK ins Leben gerufen. „Das Besondere“, so beschreibt eine der Studentin des Projekts, sei, „dass man sich mit wildfremden Menschen auf der anderen Straßenseite misst.“ Das passende Video gibt es auf [YouTube](#).

## Nintendo-Club schließt seine Pforten



Wie Nintendo auf seiner offiziellen Seite vor kurzem bekannt gab, schließt der beliebte Nintendo-Club zum 30. September 2015 seine Pforten. Seit März 2002 bot der japanische Hersteller zunächst sein erstes Loyalitätsprogramm VIP 24:7 und eine Clubmitgliedschaft an. Im September wurde beides zum Club Nintendo verschmolzen. Für Produktregistrierungen konnten die Mitglieder Bonuspunkte sammeln und gegen Artikel im Sterne-Katalog tauschen. Außerdem wurden Rückmeldungen und Meinungen der Spieler gesammelt, um die Produkte zu verbessern. Derzeit arbeitet

Nintendo an einem neuen Bonus-Programm, hat aber noch keine Einzelheiten bekannt gegeben. Alle gesammelten Punkte können somit noch bis zum 30. September 2015 eingetauscht werden. Anschließend verfallen sie.

## Mein Lieblingsspiel

### The Secret of Monkey Island

Von Benedikt Plass-Fleßenkämper, langjähriger Spielejournalist, Inhaber und Leiter der Medienagentur plassma und Betreiber des Blogs [spielejournalist.de](#)



„Hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!“ Wer diesen Satz liest und dabei sofort an das großartige "The Secret of Monkey Island" denken muss, der dürfte das im Jahr 1990 für MS-DOS-PC und Commodore Amiga veröffentlichte Spiel genauso geliebt haben wie ich. Die legendäre Adventure-Schmiede LucasArts hat viele tolle Titel hervorgebracht, aber dieses Freibeutermärchen rund um den tollpatschigen Protagonisten Guybrush Threepwood, dessen große Liebe Elaine Marley und den Geisterpiraten LeChuck ist mir bis heute das Liebste.

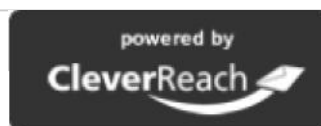
Das liegt einerseits daran, dass es eines der ersten Grafik-Adventures war, die ich seinerzeit – in einer denkwürdigen Nonstop-Session – auf meinem neuen Amiga-Computer durchgespielt habe. Ich glaube, ich habe rund 15 Stunden am Stück gedaddelt, ohne zu schlafen, so sehr hat mich das Adventure gefesselt. Als dann der Abspann über den Monitor flimmerte, war ich ebenso erschöpft wie glücklich: Wahnsinn, was

für ein tolles Spiel!



Andererseits verdient sich "The Secret of Monkey Island" seinen Ehrenplatz mit seiner bis heute unglaublich hohen Qualität: Ob die liebevolle, handgezeichnete Grafik, der fantastische Soundtrack mit seinen wunderschönen Kalypso-Klängen, das karibische Flair, die skurrilen Charaktere, die wunderbar einfallsreich-herausfordernd und doch stets logischen Puzzles und natürlich der grandiose Humor – hier hat einfach alles zusammengepasst. Besonders die deutsche Übersetzung aus der Feder des damaligen "Power Play"-Redakteurs Boris Schneider trug mit eloquentem Wortwitz dazu bei, dass ich oftmals aus dem Lachen gar nicht mehr herauskam. Genial waren auch die zahlreichen Anspielungen auf Filme oder andere LucasArts-Spiele wie "Indiana Jones and the Last Crusade".

Zum Glück gibt es "The Secret of Monkey Island" seit 2009 in einer aufpolierten Special Edition mit aufgehübschter – aber auf Tastendruck in die Originalgrafik umschaltbaren – Optik, sodass ich es nach Lust und Laune immer wieder mal herauskramen und in wohliger Nostalgie schwelgen darf.



Wenn Sie diese E-Mail (an: [mediaservice.sturm@arcor.de](mailto:mediaservice.sturm@arcor.de)) nicht mehr empfangen möchten, können Sie diese [hier](#) abbestellen.

Gameshouse gGmbH  
Andreas Sturm  
Marchlewskistr. 27  
10243 Berlin  
Deutschland

+49-30-31164470  
[newsletter@computerspielmuseum.de](mailto:newsletter@computerspielmuseum.de)  
[www.computerspielmuseum.de](http://www.computerspielmuseum.de)