

Newsletter 4/2015

Liebe Freunde des Hauses,

auch wenn viele angesichts der wärmeren Tage schon vom Urlaub träumen, im Computerspielmuseum gibt es viel Neues zu berichten und auch zu sehen. Viel Spaß beim Lesen.

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

Neues aus dem Museum

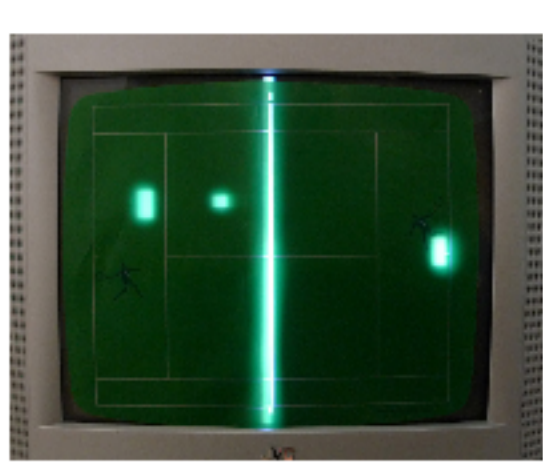
Wir haben Pac-Mans Geburtstag ausgiebig gefeiert



Pac-Man hatte am 22. Mai seinen 35. Geburtstag und das Computerspielmuseum war Teil einer weltweiten Geburtstagsfeier. Mit einem originalen Pac-Man Videospieleautomaten aus dem Jahr 1980 wurde im Forum des Museums ein Turnier veranstaltet, bei dem es viele tolle Preise zu gewinnen gab.

Und direkt vor dem Museum, auf der Karl-Marx-Allee, fand ein großes aufgemaltes, echtes Labyrinth viele Mitspieler, die einmal selbst Pac-Man sein wollten. In Tokio wurde mit dem größten, aus Menschen gebildeten Pac-Man-Bild ein neuer Guinness-Weltrekord aufgestellt. In Großbritannien reiste Pac-Man mit einer GoPro-Kamera ins Weltall. In Chicago feierte Bandai Namco gemeinsam mit dem Spielerfinder Toru Iwatani und in Spanien traten vier der größten YouTube-Stars des Landes vor 21 Millionen in einem Spiel gegeneinander an. [Hier](#) können Sie sich einen Trailer über unsere Feier und einige der internationalen Aktionen anschauen.

Projektdebüt bei der Langen Nacht der Wissenschaften

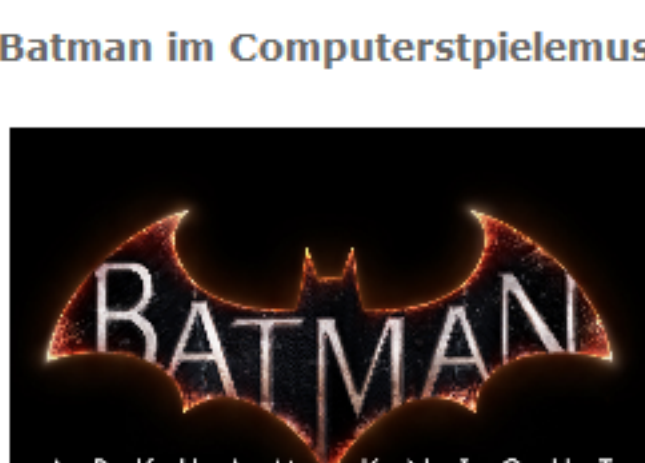


Das Computerspielmuseum hat zusammen mit der INKA Forschungsgruppe der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin ein Denkmal der anderen Art entwickelt, dessen [Prototyp](#) am 13.6.2015 im Rahmen der Langen Nacht der Wissenschaften (LNdW) erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt wird. Nie zuvor in der Menschheitsgeschichte hat eine technische Entwicklung so schnell und

grundlegend unsere Arbeits- und Lebenswelt im globalen Maßstab verändert wie die Digitalisierung. Dabei nahmen Computerspiele eine zentrale Rolle bei der Popularisierung und kulturellen Besetzung der neuen Technologien ein. Vor diesem Hintergrund entstand die Idee zum "Pong Memorial - A monument of the IT society", das dem ersten kommerziell erfolgreichen Videospiel, Pong von 1972, gewidmet ist. Konkret handelt es sich dabei um ein per Bewegungssteuerung spielbares Online-Multiplayer Pong. Geplant ist, dass die Stationen, leicht nachgebaut, überall in der Welt aufgestellt und über das Internet an das Denkmal angeschlossen werden können. So entsteht mit der Zeit ein dynamisches, weltumspannendes Denkmal mit hohem Mitmachfaktor.

Die Prototypenvorstellung findet Gebäude H des [Campus Wilhelminenhof](#) statt. Die offizielle Einweihung des Denkmals ist für August 2015 geplant, wenn eine zweite Station fest im Deutschen Technikmuseum installiert sein wird.

Batman im Computerspielmuseum

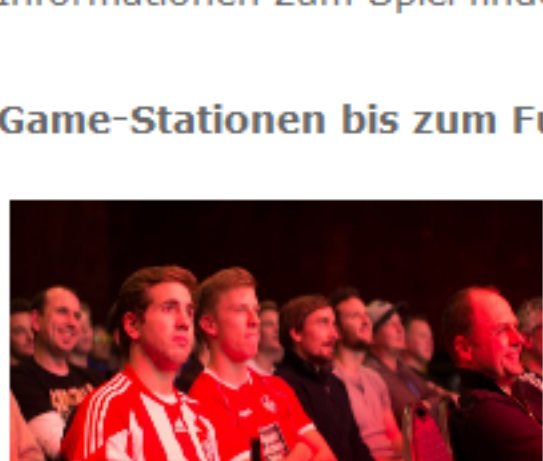


Anlässlich des Releases von „Batman: Arkham Knight“, dem dritten Teil der vielfach ausgezeichneten Batman: Arkham-Trilogie der Rocksteady Studios, stellen wir ab Mi, 10.6., bis zum 19.7.2015 wenn auch nicht Batman persönlich so doch sein Kostüm aus. Dieses wurde von dem bekannten Münchner Streetart Künstler Patrick

Hartl individuell gestaltet und ist somit im zweifachen Sinne einzigartig. Angefangen mit Graffiti bis hin zu zahlreichen gestalterischen Experimenten in den Bereichen Illustration, Kalligrafie und digitalem Compositing, bietet Patrick Hartl ein weites Feld an künstlerischen Fähigkeiten. Weitere Informationen zu Patrick Hartl sind [hier](#) zu finden. Der exklusiv für NewGen-Plattformen entwickelte Titel „Batman: Arkham Knight“ präsentiert

Rocksteadys eigene Variante des Batmobils. Neben dem mit Spannung erwarteten, legendären Fahrzeug und der ausgezeichneten Spielbarkeit der Batman: Arkham-Serie bietet der Titel Spielern die endgültige und vollständige Batman-Erfahrung, egal ob in den Straßen oder am Himmel von ganz Gotham City. Batman: Arkham Knight wird am 23. Juni 2015 exklusiv für PlayStation®4, Xbox One und PC erhältlich sein. Weitere Informationen zum Spiel finden sich [hier](#).

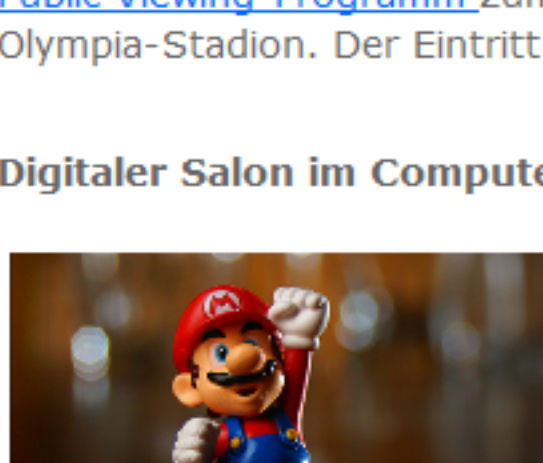
Game-Stationen bis zum Fußball-Finale



Auch wir können uns dem Fußballfieber in Berlin dieser Tage nicht entziehen. In Kooperation mit dem mit dem Magazin für Fußballkultur „11Freunde“ präsentieren wir im 11 Freunde Basiscamp im Kreuzberger Lido noch bis zum 6. Juni verschiedene Game-Stationen, an denen International Superstar Soccer 64 auf N64, World Cup auf NES und Fifa International Soccer auf Mega

Drive gespielt werden kann. Am 6. Juni gibt es im Lido dann ab 14 Uhr das [Public Viewing-Programm](#) zum Champions-League-Finale im Berliner Olympia-Stadion. Der Eintritt zum Public Viewing ist frei.

Digitaler Salon im Computerspielmuseum



Digitaler Salon

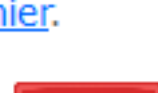
Wir freuen uns, eine Ausgabe des vom DRadio Wissen und dem Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft veranstalteten Digitalen Salon am

24.6.2015 zu beherbergen. Das Thema der „Level Up!“ genannten Ausgabe sind angewandte Spiele für Bildung, Gesundheit und neue Narrative.

Werden wir durch Spiele schlauer oder optimieren wir uns dumm? Der Salon öffnet um 18.30 Uhr seine Türen. Der Eintritt ist kostenlos. Ab 19.00 Uhr wird die Sendung live auf [hig.de](#) übertragen. Dann heißt es mitmachen vor Ort oder per Twitter via [DigSat](#). Der Digitale Salon findet jeden letzten

Mittwoch im Monat unter einer anderen Fragestellung statt. Aufzeichnungen vergangener Digitaler Salons und mehr Informationen finden Sie [hier](#).

Kalenderblatt: Vor 20 Jahren



8. Juli 1995 – Sega Saturn

Ein zu kurzer Erfolg

Vor zwei Jahrzehnten ging die 16-Bit-Ära zu Ende. Der japanische Konzern Sega hatte sich immerhin hinter Nintendo den zweiten Platz in dieser Konsolengeneration erobert. Nintendos 32-Bit-Debüt mit dem SNES/Super Famicom

Nachfolger, dem späteren Nintendo 64, verschob sich immer weiter nach hinten.

Da präsentierte Sega mit dem Saturn seine neue Konsole.

Am Starttag in Japan (22. November 1994) wurde mit

170.000 verkauften Exemplaren ein

Achtungserfolg erzielt. Doch in Nordamerika folgten dann

ernüchternde Abkäufe. Das lag einerseits am hohen Preis,

an den geringen Anzahl erhältlicher Spiele, aber vor allem daran,

dass mit Sony und seiner PlayStation ein neuer und starker

Konkurrent auf den Markt drängte. Ein neues Zusatzgerät, ein

28,8-kB/s-Modem namens Sega NetLink sollte 1996 die Wende

bringen. Auch ein Maus- und ein Tastatur-Adapter wurden für

das NetLink noch angeboten. Allerdings erwies sich auch hier

der hohe Preis als Hürde, die nur wenige Käufer bereit waren,

zu überwinden. Das erfolgreichste Spiel für den Sega Saturn

war das Beat´em Up „Virtua Fighter 2“ und mit „Deep Fair“

erschien 1998 in Europa der letzte Titel für den Saturn. Eine

Ironie der Geschichte ist sicherlich, dass das spätere Zugpferd

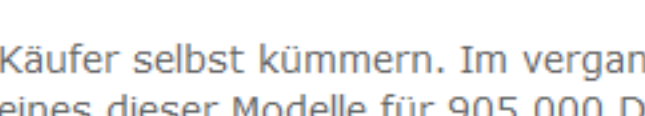
der PlayStation „Tomb Raider“ tatsächlich zuerst auf dem

Saturn erschien. Doch den Kampf gegen die übermächtige

PlayStation, die mit ihren 300 US\$ auch noch 100 \$ günstiger

war, konnte Sega nicht gewinnen. So verkaufte sich Sega

Saturn weltweit nur 10,9 Millionen Mal.



Neues aus der Spielewelt

Witwe wirft Apple 1 auf den Müll



Nach dem Tod ihres Mannes brachte eine kalifornische Witwe mehrere Kartons mit elektronischen Geräten in eine Recyclingfirma. Die Mitarbeiter staunten nicht schlecht – darunter auch ein Apple 1 von 1976. Steve Jobs, Steve Wozniak und Ron Wayne bauten davon nur 200 Geräte. Der Apple 1 bestand nur aus der Hauptplatine. Um Bildschirm,

Tastatur oder Gehäuse musste sich der

Käufer selbst kümmern. Im vergangenen Oktober wurde bei einer Auktion

eines dieser Modelle für 905.000 Dollar (716.000 Euro) verkauft. Die

Recyclingfirma verkaufte das Gerät für 200.000 Dollar an einen Sammler

und sucht nun die Frau, um sie am Gewinn zu beteiligen. Unser Museum

konnte im Februar 2012 in einer Sonderausstellung auch schon einmal

einen originalen Apple 1 zeigen, den unser Direktor Andreas Lange auf dem

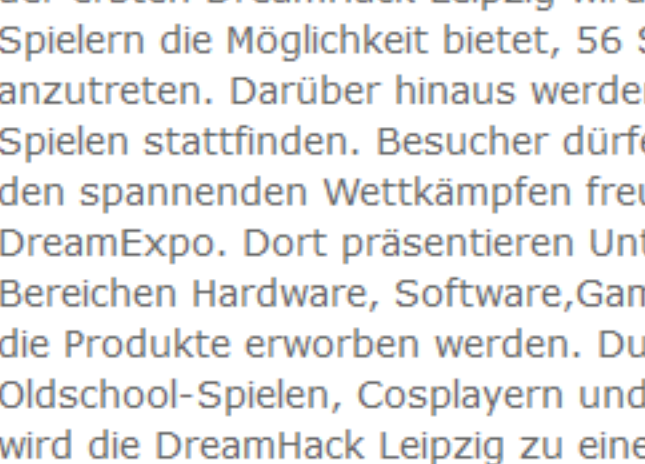
Foto oben stolz in den Händen hält. Wer die Entstehungsgeschichte aus

dem Mund von Steve Wozniak selbst hören will, kann sich [hier](#) das Interview

anhören, das wir bei seinem Besuch im Computerspielmuseum 2013 mit

ihm aufgezeichnet haben.

Neues Gaming-Event auf der Leipziger Messe



„Gaming is coming home“ heißt es vom 22. bis 24. Januar 2016 in Leipzig. Denn dann feiert die DreamHack Leipzig

Premiere. Die offizielle deutsche Plattform

der schwedischen DreamHack, dem

weltgrößten eSports-Festival, wird von der

Leipziger Messe veranstaltet. Kooperationspartner ist Schenker

Technologies, ein Leipziger Hersteller von High-End Gaming-Hardware. Auf

der ersten DreamHack Leipzig wird es einen LAN-Bereich geben, der 1.000

Spielern die Möglichkeit bietet, 56 Stunden vor Ort mit- und gegeneinander

anzutreten. Darüber hinaus werden hochklassige Turniere zu verschiedenen

Spiele stattfinden. Besucher dürfen sich nicht nur auf das Mitfeiern bei

den spannenden Wettkämpfen freuen, sondern auch auf die Ausstellung

DreamExpo. Dort präsentieren Unternehmen ihre Innovationen aus den

Bereichen Hardware, Software, Games und Zubehör. Im DreamStore können

die Produkte erworben werden. Durch das Eventprogramm mit analogen

Oldschool-Spielen, Cosplayern und Auftritten von Stars der eSports-Szene

wird die DreamHack Leipzig zu einem spektakulären Erlebnis für alle

Teilnehmer und Besucher.

powered by



Wenn Sie diese E-Mail (an: 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
www.computerspielmuseum.de