

Newsletter 3/2015

Liebe Freunde des Hauses,

auch wenn wir noch gerne an die tollen Tage des Gamefestes zurückdenken, richten wir unseren Blick schon wieder auf die kommenden Höhepunkte. Da gibt es eine große Pac Man Geburtstagsfeier, eine Sonderausstellung, eine Kooperation mit der Zeitschrift WASD und verlängerte Öffnungszeiten ab Juni. Aber lesen Sie selbst.

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

Neues aus dem Museum

Wir hatten ein tolles Gamefest



Vier fulminante Tage, vollgepackt mit Gamingkultur, haben wir Ende April erlebt. 3700 begeisterte Besucher nahmen 2015 am Gamefest teil, das als fester Programmpartner der International Games Week Berlin zum dritten Mal gemeinsam vom Computerspielemuseum und der Stiftung Digitale Spielekultur veranstaltet wurde. Das Fest wurde dieses Jahr lautstark eingeläutet mit einem großartigen Konzert im Kino

International. Während Nerdrapper Rockstah und das finnische Duo Desert Planet für den musikalischen Teil sorgten, präsentierte Peter Smits vom Youtube-Kanal PietSmiet auf der riesigen Kinoleinwand ein sehenswertes Live Let's Play zum kommenden Blockbuster „The Witcher 3“.

Ebenso großes Interesse weckte die Theatervorführung „Yet Another World“ der Schweizer Gruppe Extralube. Hier tauchten die Zuschauer via Spielekonsole als Avatare in eine virtuelle Atmosphäre von Grand Theft Auto IV ein und folgten den Romanfiguren aus Jonathan Lethems „Chronic City“ durch ihre desolaten Realitätsstrukturen.

Eine andere künstlerische Interpretation von Computerspielen zeigen weiterhin über 20 internationale Künstler mit der Ausstellung „SUPERSAMPLE – Pixels at an Exhibition“.

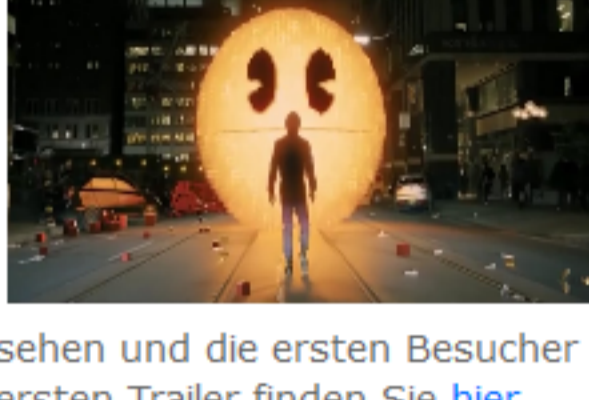
Diese attraktive Schau mit Ansichten ihrer Lieblingsspiele von Pac Man über Mario bis hin zu Legend of Zelda kann man sich noch bis zum 5. Juni in der Galerie des Kulturhauses Alte Feuerwache in der Marchlewskistraße 6 ansehen.

Die Gesprächsrunde zu dem Youtube-Phänomen Let's Play mit PietSmiet kann übrigens auf dem [CSM Youtube](https://www.youtube.com/channel/UC...) Kanal nachgehört werden.

Wir feiern PacMans 35. Geburtstag

Vor 35 Jahren erschien Pac-Man zum ersten Mal auf der Bildröhre eines Videospieleautomaten. Obwohl er nur ein kleiner gelber Punkt war und seine Welt ein überschaubares Labyrinth, wurde das von Tōru Iwatani für den japanischen Videospieldesigner Namco entwickelte Spiel zu einem der erfolgreichsten der Videospiegelgeschichte. Und Pac-Man wurde zu dem ersten Videospiele-Star, dessen Bekanntheit sich weit über die Grenzen der Videospiele hinaus erstreckt. Neben dem guten und damals ungewöhnlichen Gameplay war es vor allem der Umstand, dass Pac-Man als erste Videospielefigur überhaupt einen eigenen Namen hatte. Zu seinen Ehren feiert das Computerspielemuseum am 22. Mai eine große Geburtstagsparty. Alle Besucher, die am 22. Mai als Pac-Man oder Geist verkleidet kommen, haben freien Eintritt in die Ausstellung.

Mit unserem originalen Pac-Man Videospieleautomaten veranstalten wir von 17.30 bis 19.00 Uhr ein Turnier bei dem es tolle Preise zu gewinnen gibt. Und direkt vor dem Museum auf der Karl-Marx-Allee malen wir ein echtes Labyrinth auf und laden unsere Besucher von 16.00 bis 19.30 Uhr ein, selbst Pac-Man oder einer der vier Geister zu sein. Beide Angebote führen wir in Kooperation mit Gamestorm Berlin durch, den Spezialisten für spieltulturelle Events.



Wie populär und erfolgreich Pac-Man auch heute noch ist, zeigt die im Sommer erscheinende, spektakuläre Actionkomödie PIXELS (3D), die am 30. Juli in den deutschen Kinos startet. Die Hauptrollen spielen Kevin James, Adam Sandler und Peter Dinklage. Bei der Geburtstagsparty im Museum gibt es den neuen Trailer zu

sehen und die ersten Besucher können sich über Kinoplateaus freuen. Den ersten Trailer finden Sie [hier](#).

Die Teilnahme am Streetgame und dem Turnier sind kostenfrei und stehen jedem offen. Beim Streetgame kann jederzeit mitgemacht werden, beim Turnier wird um Voranmeldung unter service@computerspielemuseum.de gebeten.

Kalenderblatt: Vor 35 Jahren



22. Mai 1980 – Pac Man

Gefräßiger Geisterjäger!

Der über drei Jahrzehnte alte Klassiker der Gamespielbranche zählt bis heute zu den erfolgreichsten Münzspielen. Für den Erfolg sorgte auch sein einfaches Spielprinzip. Ein kleiner gelber Kreis, der sich so schnell wie möglich durch 255 Level eines Labyrinths fressen muss, wird dabei von Geistern gejagt. Kleine Gimmicks lockern den Spielverlauf auf. So ermöglichen größere Punkte Pac Man Speed zu geben und die Geister anzugreifen.



Das kleine gelbe Männchen frisst sich gierig durch die Gänge – tatsächlich lernte der japanische Entwickler Tōru Iwatani vom Essen inspirieren, als er das Spiel, das in Japan übrigens Puck-Man hieß, entwickelte. Seine runde Form geht zwar nicht, wie oft vermutet auf eine Pizza zurück, sondern entspricht dem japanischen Schriftzeichen für Mund. Da die japanische Jugend damals noch stark an den Space Invaders-Automaten hing, floppt Pac Man zunächst. Erst die Veröffentlichung in den USA brachte dann den gewünschten Erfolg.

Pac Man ist bis heute Kult. Verleger Namco verkauft die Lizenz an über 250 Firmen, die bis heute zahlreiche Neuauflagen von Pac Man auf allen Hardware-Plattformen veröffentlichten. Auch als Merchandising-Produkt ist Pac Man sehr erfolgreich, und 1982 erreichte der Kult mit „The Pac Man Show“ in den USA sogar den Fernseh-Bildschirm.

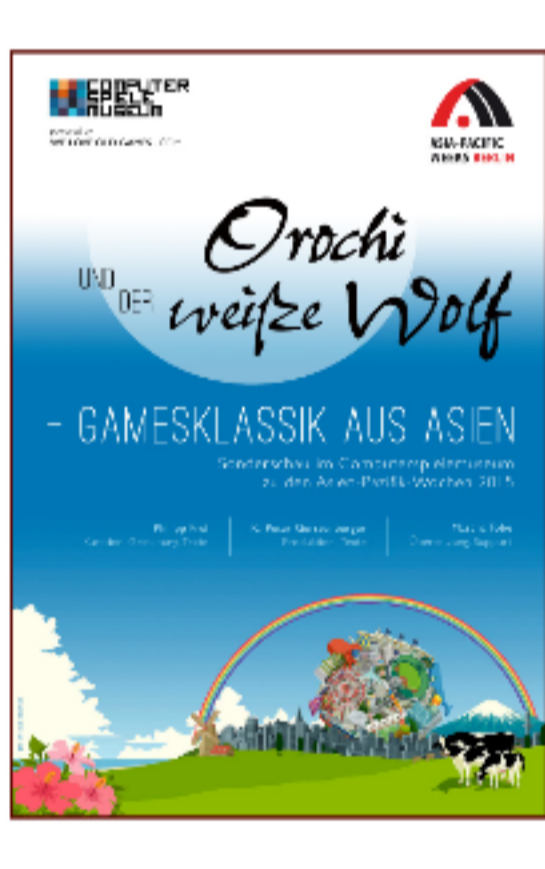
Ab Juni neue Öffnungszeiten



Das Computerspielemuseum reagiert mit der Erweiterung der Öffnungszeiten auf die jedes Jahr gestiegenen Besucherzahlen. „Wir freuen uns, dass die Besucher in solch großen Zahlen in die Karl-Marx-Allee kommen, um unsere Ausstellung zu erleben. Als wir Anfang 2011 unsere neue Dauerausstellung eröffneten, wagten wir nicht zu hoffen, 86.000

Besucher in einem Jahr (2014) begrüßen zu können“, sagt Andreas Lange, Direktor des Museums. „Um unseren Besuchern ein noch besseres Ausstellungserlebnis zu bieten, erweitern wir daher unsere Öffnungszeiten, so dass sich der Besucherstrom besser über die Woche verteilt. Dies ist die Lösung, die wir kurzfristig ab 1. Juni 2015 realisieren können. Ab dann haben wir auch am Dienstag geöffnet.“

Neue Sonderausstellung: Orochi und der weiße Wolf



Klassik aus Asien bietet das Computerspielemuseum im Rahmen der Asien-Pazifik-Wochen in einer Sonderschau. An vier Spielstationen, darunter eine Großprojektion, werden Klassiker der Games, u.a. angelehnt an Mythen, Legenden und Folklore, aus dem asiatischen Raum spielbar auf Kultkonsolen wie der Playstation oder einem historischen Automaten (dem NEO-GEO Arcade) erlebbar. So erzählt Ōkami (Capcom 2006 für Playstation 2) die Geschichte, wie die Sonnengottheit des Shinto in Gestalt eines weißen Wolfes die Welt von dem finsternen Dämon Orochi befreit. Ausgefeiltes Game-Design mit hoher Spielbarkeit trifft hier auf einzigartige Ästhetik. In ein ganz anderes Reich entführt

A-Train (Artink-Maxis ab 1985 für die Playstation). Alle Einsteigen und Vorsicht an der Bahnsteigkante! Vom japanischen Entwickler Artink stammt dieses an SimCity erinnernde isometrische Zugsimulations- und Aufbau-Strategiespiel. Ein Genremix weiterer Titel vermittelt Spielspaß und überraschende Einblicke in eine ferne verspielte Kultur, die uns im Spiegel des Kulturträgers Games dann doch ganz nahe ist.

Mehr Informationen auf unserer [Homepage](#).

SUPERSAMPLE mit Leckerbissen



Noch bis zum 5. Juni beheimatet der Projektraum in der Alten Feuerwache die Ausstellung des Computerspielemuseums „SUPERSAMPLE – Pixels at an Exhibition“ (gleich gegenüber dem Museum in der Marchlewskistr. 6, direkt U5 Weberwiese). Als besonderen Leckerbissen bieten die Jungs und Mädels von [„WeLoveOldGames“](#) dort am Freitag, den 29. Mai, ab 19 Uhr einen Abend

spielbarer Pixeliebe! Euch erwartet ein kunterbunter Mix knalliger Klassiker aus 30 Jahren Spielgeschichte! Acht spielbare Stationen, darunter Bomberman zu zehnt auf der Leinwand, laden zu gemeinsamem Spielen und Staunen ein! Spielkinder jeden Alters, Malwütige und Spielinteressierte – alle sind herzlich willkommen zu einem Abend voller Pixelfeuerwerke und Vektorexplorationen mit lieben Leuten! Also kommt vorbei und genießt mit uns ein schillerndes Programm! Und falls es euch zu bunt wird, gibt es natürlich auch Verschnauf-Bier und -Brause sowie Musik! Zum Event geht's [hier](#).

Neues von Anderen

In loser Reihenfolge werden im Rahmen einer Kooperation mit WASD, DEM deutschsprachigen Bookazine für Gamingkultur, kleine Beiträge aus der WASD im CSM Newsletter veröffentlicht. Außerdem liegt der übernächsten Ausgabe für alle Abonnenten ein Gutschein des CSM bei, mit dem Museumsbesucher einen Gast kostenlos mit in die Ausstellung nehmen können.

Menschen, dass sich die Platinen biegen



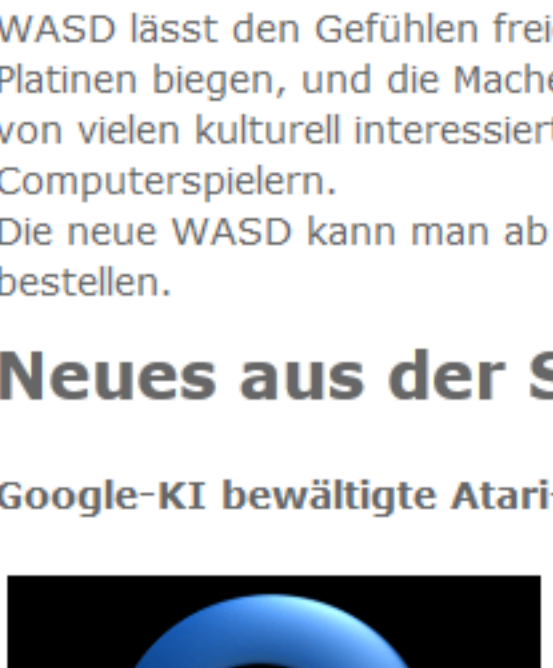
Am 1. Juni erscheint die neue WAsD. Computerspiele lassen uns triumphieren und leiden, sie geben uns manchmal das Gefühl von Macht, nur um uns gleich darauf unsere Hilflosigkeit spüren zu lassen. Manche Spiele helfen uns so sehr, dass wir alles um uns herum vergessen, andere wiederum sind so frustrierend, dass wir die Maus oder den Controller umgehend an die Wand pfeffern dann auch tun.

In dieser WAsD geht es um Liebe – und es geht um Hass, um zwei der stärksten Gefühlsregungen also, die Menschen in der Lage sind zu empfinden. Doch warum tun sich Spiele zu schwer mit der Liebe? Und warum ziehen manche Protagonisten in der Gameszene so viel Hass auf sich? Und nicht zuletzt: Wo zum Henker bleibt eigentlich der Sex?! Diese WAsD lässt den Gefühlen freien Lauf, es wird gemenschelt, dass sich die Platinen biegen, und die Macher verzehren sich förmlich nach der Zuneigung von vielen kulturell interessierten Computerspielerinnen und Computerspielern.

Die neue WAsD kann man ab dem 1. Juni auf www.wasd-magazin.de bestellen.

Neues aus der Spielewelt

Google-KI bewältigte Atari-Spiele



Das Fachmagazin „Nature“ veröffentlichte eine Studie, in der Google-Forscher über Erfolge ihrer künstlichen Intelligenz (KI) DeepMind berichten. Demzufolge kann die KI mittlerweile 49 Atari-Spiele erfolgreich bewältigen. Dabei handelt es sich um Atari-2600-Klassiker wie „Breakout“, „Video Pinball“ sowie „Space Invaders“. Ziel der KI ist natürlich nicht, erfolgreiche Spiele zu daddeln, sondern aus

großen Datenmengen Muster herauszulesen. Auf dieser Basis sollen dann eigenständige Handlungskonzepte entwickelt werden. DeepMind lernt dabei aus Erfolgen und Misserfolgen. So soll die KI schnell auf neue Situationen reagieren können. Eine Fähigkeit, die wichtig für selbstfahrende Autos oder Sprachassistenten ist.



Wenn Sie diese E-Mail (an: unknown@noemail.com) nicht mehr empfangen möchten, können Sie diese [hier](#) abbestellen.

Gameshouse gGmbH
Andreas Sturm
Marchlewskistr. 27
10243 Berlin
Deutschland

+49-30-31164470
newsletter@computerspielemuseum.de
www.computerspielemuseum.de