

Von: Computerspielmuseum [sturm@computerspielmuseum.de]
Gesendet: Mittwoch, 23. September 2015 17:06
An: mediaservice.sturm@arcor.de
Betreff: CSM Newsletter 6/2015 - Spiel des Monats Oktober, CSM @ Expo Mailand, Geschenke-Shop u.a.

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



Newsletter 6/2015

Liebe Freunde des Hauses,

Der nahende Herbst sorgt dafür, dass wir uns wieder mehr unserem Lieblingshobby, unseren Computerspielen, widmen können. Auch das Computerspielmuseum hält einiges für Sie bereit. 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

Spiel des Monats Oktober



Seit diesem Sommer bieten wir unseren Besuchern regelmäßig ein „Spiel des Monats“ auf original Hardware. Bis Ende September kann noch die Jump & Run-Perle „Sonic 3 & Knuckles“ von Sega aus dem Jahre 1994 auf einem originalen Sega Mega Drive gespielt werden.

Ab Oktober präsentieren wir den Funracer „Mario Kart 64“ von

Nintendo. Bis zu vier Spieler können dann gleichzeitig auf einem Nintendo 64 den Kampf um die Trophäen aufnehmen. Wir bleiben also auch nach Sonic & Knuckles mit Mario Kart dem temporeichen Spiel treu. Kommen Sie vorbei und fighten sie mit!

CSM auf der Expo



Am Sonnabend präsentierte Direktor Andreas Lange in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur das Computerspielemuseum und die Computerspielekultur in Deutschland im deutschen Pavillon auf der Expo in Mailand. Anschließend hatten die Besucher die einmalige Gelegenheit, auf der großen LED-Leinwand Videospieleklassiker wie Pac-Man oder Donkey Kong zu spielen. Im Wettbewerb warteten auf die Besucher tolle Preise. Informationen zur Präsentation und zur Expo gibt es [hier](#).

Beim Game Jam mitmachen!



Wikimedia Deutschland veranstaltet in Partnerschaft mit dem Computerspielemuseum einen [Game Jam](#) zum Thema Freies Wissen in Berlin. Am 24. und 25. Oktober möchte Wikimedia Deutschland mit allen, die sich mit Computer- und Videospiele beschäftigen, interaktive Spiel-Kunst zu Freiem Wissen unter freier Lizenz entwickeln. Aufgerufen sind zum Beispiel Artists, Coder und Designer von Computerspielen. Game Jam ist ein Hackathon, bei dem 100 Entwicklerinnen und Entwickler in kleinen Gruppen einen Prototyp eines Spiels erstellen. Dafür haben sie 24 Stunden Zeit.

games.net PRESENTS: Howard Phillips im Computerspielemuseum



Mit Howard Phillips präsentiert das „media.net“ im Rahmen seiner Veranstaltungsreihe „games.net PRESENTS“ einen weiteren big Player der Videospielebranche. Howard Phillips war Nintendos erster Game-Master in Nordamerika. Er arbeitete insgesamt zehn Jahre für Nintendo, zehn Jahre für Microsoft, je zwei Jahre für THQ und Epic Games sowie ein Jahr für Lucas Arts. Zweimal erhielt er den Game of the Year Award. In diesem Jahr konnte der Berliner Publisher GameDuell ihn als Head of Game Design and User Experience gewinnen. Die Veranstaltung am 22. Oktober im [Computerspielemuseum](#) ist zwar den games.net-Mitgliedern vorbehalten, aber wir werden sie per Livestream ab 19:30 Uhr auf unserem [Voice Republic-Kanal](#) online zugänglich machen.

Geschenke-Shop im Computerspielemuseum



Sie suchen besondere Geschenke zu Geburtstagen, Weihnachten oder als kleine Aufmerksamkeit zwischendurch? Unser Geschenke-Shop bietet Ihnen eine Fülle an Kuriositäten, Gadgets und Geschenkartikeln aus dem Bereich Gaming/Computer und lässt die Herzen von Zockern, Nerds, Geeks und Nostalgikern höherschlagen. Emoji-Sofakissen, Pacman-

Eiswürfelformen, binäre Uhren, Minecraft-Keksausstecher, Fach- und Fan-Literatur und viele weitere wunderbare Dinge gibt es zu entdecken. Auch für Neugierige, die nicht unser Computerspielmuseum besuchen möchten, steht der Geschenke-Shop sieben Tage die Woche von 10.00-20.00 Uhr offen.

Kalenderblatt: Vor 10 Jahren



1. September 2005 – PlayStation Portable

Die Erfolgsstory wurde mobil

Nach den großen Erfolgen der PlayStation und der PlayStation 2 war es für Sony an der Zeit, die Videospiele mobil zu machen. So erschien am 12. Dezember 2004 in Japan die PlayStation Portable. Ab dem 1. September des folgenden Jahres konnten auch die europäischen Gamer unterwegs Videospiele zocken, aber auch Fotos, Filme und Musik genießen. Über WLAN stand auch eine Verbindung mit dem Internet zur Verfügung. Als Spiel-Datenträger diente die neu entwickelte Universal Media Disk (UMD). Zur Erstausrüstung gehörte auch ein 32 MB Memory Stick. Ein Prozessor mit einer 32-bit-Dual-CPU diente als Herz des Handhelds und hatte somit ebenso große Power wie die erste PlayStation-Konsole. Als Zubehör gab es dann auch eine Kamera sowie ein GPS-Sensor.



© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Das Design ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.
Sony ist ein Markenname.

Die UMD war nicht nur ein Datenträger für Games, sondern sollte auch Kinofilme auf das 4,3 Zoll große LCD-Display bringen. In der Anfangszeit war das Angebot auch reichhaltig, doch als sich der UMD-Standard nicht durchsetzen konnte, ebnete das Filmangebot ab. Die Konkurrenz der iPhones und der zahlreichen Android-Smartphones machten

Sony schwer zu schaffen. Ein Download der Games wurde immer normaler. In der letzten Versionsstufe, der PSP go, wurde dann auch gänzlich auf das UMD-Laufwerk verzichtet,

die Games wurden nur noch als Download-Version angeboten. Zu den Spiele-Highlights der kleinen Konsole gehört auf jeden Fall die lustige Loco Roco-Serie, bei der der Spieler kleine Knuddelwesen über das Neigen des Bildschirms durch die verschiedenen Levels führt. Aber auch Games für die großen Konsolen (Tony Hawk, Tom Clancy u.v.a.) konnten sich in ihren PSP-Varianten auf dem Handheld sehen lassen. Der Akku hielt 4,5 Stunden Game-, Video-Wiedergabe oder 10 Stunden Musik-Wiedergabe stand. Die PlayStation Portable verkaufte sich weltweit zirka 81 Millionen Mal. Ihr Nachfolger war die PlayStation Vita, die am 22. Februar 2012 in Europa auf den Markt kam.

Neues von Anderen

Ausstellungseröffnung "Das Netz"



In der Ladenstraße des Deutschen Technikmuseums gibt es seit dem 9. September die neue Dauer-Ausstellung „[Das Netz](#)“ zu sehen. Sie widmet sich der ständig zunehmenden Vernetzung unserer Welt. Täglich werden weltweit Milliarden Informationen ausgetauscht, immer mehr Geräte klinken sich in dieses Netz ein. Wie sehen diese Netze aus? Wie leben wir mit diesen Netzen? Diese in

andere Fragen werden hier geklärt. Neun Themeninseln beleuchten unterschiedliche Themenbereiche wie Shopping, Musik, Maps und weitere Bereiche. Natürlich ist auch dem vernetzten Spiel eine Themeninsel gewidmet, zu der das Computerspielmuseum einen Atari 400 sowie eine historische Ausgabe der „ComputerBild Spiele“ als Leihgaben beisteuerte.

Game-Cinema-Reihe eröffnet



Im Kino Babylon startete in diesem Jahr erfolgreich die [Game-Cinema](#) Eventreihe. Spiele-Enthusiasten können gemeinsam auf der großen Kino-Leinwand den Champion des Abends ausspielen. Aber an den Abenden wird nicht nur gespielt. Im Kino kann man die lokale Entwicklerszene kennen lernen und

Spiele „Made in Berlin“ bewundern. Mit einer Aftershow-Party klingt der Abend im Foyer aus. Am 22. Oktober ist der nächste Event geplant. Eintrittskarten für 5 Euro können online im [Babylon](#) gekauft werden. Als Partner der Eventreihe spendiert das Computerspielmuseum für die

Gewinner Eintrittskarten ins Museum und für den Endausscheid eine Jahreskarte.

Neues Buch über Retro-Games



In der Buch-Reihe „Game Studies“ hat der [vwh-Verlag Werner Hülsbusch](#) jetzt das Buch „Retro Games und Retro-Gaming“ veröffentlicht. Die Herausgeber und Autoren Ann-Marie Letourneur, Michael Mosel und Tim Raupach schreiben darin über die Nostalgie als Phänomen in der Computer- und Videospielekultur. Das Grußwort zu dieser Ausgabe schrieb der Direktor unseres Computerspielmuseums, Andreas Lange. Das Hardcover-Buch gibt es im vwh-Shop für 30,80 Euro.

Mein Lieblingsspiel



Streets of Rage 2

Von Dr. Rudolf Inderst, Ressortleiter Digitale Spiele bei [nahaufnahme.ch](#)

Wütender waren Straßen nie

Es war eine Schlacht. Sie wurde auf jedem Schulhof unseres freiheitlich-bundesrepublikanischen Landes in den 1990er-Jahren gefochten. Die Generationen von Fürsprechern der 16-Bit-Lager, die bereits zuvor einmal gegeneinander angetreten waren, begaben sich erneut in ihre technologisch-ideologischen Schützengräben. Auf der einen Seite die jungen BesitzerInnen des SNES von Nintendo und auf der anderen die trendigen Style-Idealisten der Sega-Mega-Drive-Fraktion. Freunde einer gepflegten Faustduschen-Spielesoftware konnten auf ersterer Hardware mit einem triumphalen Lächeln sofort auf die Beat-'em-up-Perle Street Fighter II verweisen. Doch Sega-Aficionados hatten ebenso ein box- und kickstarkes Ass im Ärmel:



Streets of Rage 2.

War bereits Teil 1 ein Brett von Spiel gewesen, setzte die Fortsetzung Streets of Rage 2 dem Genre-Fass der – in meinen Augen – die Brawler-Krone auf. Bereits zuvor war ich als Spieler entzückt gewesen, in Side-Scrolling Beat 'em ups wie etwa Double Dragon oder Final Fight alleine – aber noch lieber zusammen mit einem Mitspieler – die Straßen der

Stadt vom prügelnden, virtuellen Gesindel zu befreien. Streets of Rage 2 bot all das, was man sich von einem zünftigen Vertreter des Genres erwartete... und noch eine Menge mehr! Segas erstes 16-Megabit-Modul bot nicht nur einen großen Umfang an unterschiedlich gestalteten Levels (mal war man in Großstadtschluchten, mal in einem Sportstadion und mal an einem karibisch anmutenden Strand unterwegs), sondern hatte außerdem vier wählbare Charaktere in petto, mittels derer man die Herausforderungen des Spiels auf sehr verschiedene Art und Weise angehen konnte. Egal, ob man sich für die beiden in ihren Fähigkeiten ausgeglichenen Axel Stone und Blaze Fielding entschied oder den flinken Eddie beziehungsweise den mächtigen, jedoch langsamen Ringer Max bevorzugte: Die üblen Heerscharen des sinisteren Mr. X, der zudem einen Charakter des Vorgängers entführt hatte, hielten die Stadt in Atem. Höchste Zeit, dem schandhaften Chaos ein Ende zu bereiten. Zum unheimlich knarrenden, meist treibenden, elektronischen Power-Sound (Hail Yuzo!) prügelte man sich mit einem reichhaltigen Schlag-, Tritt- und Wurfportfolio (plus diversen Waffen) durch die abwechslungsreichen Reihen der Schurken bis schließlich nach seinem Hauptbodyguard Mr. X selbst in den Ring stieg. Aber nicht allein – der Schummler hatte seine Maschinenpistole griffbereit und zögerte nicht, ausgiebig Gebrauch von ihr zu machen. Auf dem – nur per Code – einzugebenden Schwierigkeitsgrad „Mania“ blieb der Titel lange lange Zeit eine Herausforderung für uns: Noch sehr deutlich erinnere ich mich an den Frühlingstag 1995, an dem wir uns siegreich im Limo-Rausch in den Armen lagen. Die Steuerungsabläufe für das Spiel sind, wie auch die für Road Rash 2 und NBA Jam, in mein motorisches Gedächtnis gewandert und beliebig abrufbar, wie ich erst im letzten Dezember bei einer ausufernden Retro-Sitzung feststellen konnte. Streets of Rage 2 gilt – abschließend gesprochen – zu Recht als eines der besten Spiele aller Zeiten und hat für immer einen Platz in meiner persönlichen Top-10.

Neues aus der Spielewelt

Quellcode von Deluxe Paint I veröffentlicht



Der Videogame-Publisher Electronic Arts hat jetzt den Quellcode zu Deluxe Paint I dem Computer History Museum zur Verfügung gestellt.

An den knapp 17.000 Zeilen C-Code können sich ab jetzt fähige Programmierer selbst ausprobieren und experimentieren. Wer möchte, der kann sich den Quellcode direkt von der Homepage des [Computer History Museums](#) herunterladen.

Größte Nintendo-Sammlung gibt es am Golf



Der 33-jährige Ahmed bin Fahad aus Dubai in den Vereinigten Arabischen Emiraten besitzt die größte Nintendo-Sammlung der Welt. Das bescheinigt ihm ein Eintrag im Guinness World Records-Buch. Seine Sammlung umfasst über 8000 Artikel (Wert 330.000 €), die zum Teil auch noch unberührt in der Originalverpackung stecken. Der Polizist erweitert sie ständig durch Reisen auch nach Japan und Deutschland. Ahmed bin Fahad möchte mit seiner Sammlung ein Zeichen setzen und der Welt zeigen, „dass Araber nicht nur an schnellen Wagen und auffallenden Dingen interessiert sind.“.



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