



# COMPUTER SPIELE MUSEUM

## Newsletter 8/2015

### Liebe Freunde des Hauses,

Der Nikolaus hat sein Werk getan und der Weihnachtsmann hat sich längst auf den Weg gemacht. In unserem Shop findet sich sicherlich noch ein passendes Geschenk für Gamer. Wir haben an allen Feiertagen geöffnet. Über die besonderen Öffnungszeiten informieren wird [hier](#).

Viel Spaß am letzten Newsletter des Jahres. Allen unseren Freunden wünschen wir ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Jahr 2016.

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

### Im Januar spielen wir "Ghosts 'n Goblins"



Seit dem Sommer präsentieren wir jeden Monat ein Highlight der Videospiegelgeschichte, bei dem unsere Besucher noch einmal Hand anlegen und in Erinnerungen schwelgen können. Im Januar wird es der C64-Klassiker „Ghosts 'n Goblins“ sein. Während die westliche Spieleindustrie aufgrund des sogenannten Video Game Crashes zusammenbrach und die negativen Schlagzeilen kein Ende nehmen wollten, erblühte die japanische Videospieleindustrie und gebar in dieser Zeit viele der Serien, die auch heute noch populär sind.

Mit Capcom`s „Ghosts 'n Goblins“ erschien 1985 der erste Teil einer Reihe, welche bei Spielern auf der ganzen Welt bis ins neue Jahrtausend hinein hohes Ansehen genießt. Das liegt weniger an der fulminanten Grafik und den beeindruckenden Soundspielereien, welche die Programmierer auf die Module zauberten, sondern viel mehr am erbarmungslosen Schwierigkeitsgrad, mit dem das Spiel auch heute noch zu den schwersten Spielen aller Zeiten gehört.

Wir präsentieren die C64-Umsetzung des britischen Entwicklers Elite Systems, welche vor allem soundtechnisch demonstrierte, was in dem Brotkasten steckte.

Eben jene Umsetzung feiert ihr 30jähriges Jubiläum und ist deswegen unser Spiel des Monats. Wir wünschen viel Spaß und bitten darum, dass unsere Controller unverletzt bleiben.

### Kindergeburtstagsangebot mit Mario & Pikachu



Eine schöne Idee für den schönsten Tag im Jahr: Das Computerspielmuseum bietet ein spannendes Programm in unserer Ausstellung und eine tolle Geburtstagstafel im Café Sibylle. Mit unseren Museumspädagogen erlebt das Geburtstagskind mit seinen Freunden eine actionreiche Geburtstagsrally durch unser Museum und alle erhalten im Anschluss eine Urkunde. Im Café

Sibylle, nur fünf Minuten vom Museum entfernt, treffen sich dann alle an einer mit Kuchen, Eis und Getränken gedeckten und geschmückten Geburtstagstafel. Außerdem kann man sich im Café Sibylle in einer Ausstellung über die Geschichte der Karl-Marx-Allee informieren. Mehr Information finden Sie [hier](#).

### Im CSM-Shop noch ein Weihnachtsgeschenk finden



Wer noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für Freund, Freundin und Familie ist, der sollte auf jeden Fall bei uns im Geschenkeshop des Museums vorbeischauchen. Ob Tetris-Licht, Commodore-Tasse, Pokémon-Kissen oder ein anderes passendes Präsent – der Games-Freund wird sich auf jeden Fall freuen. Gerade sind auch neue T-Shirts bei uns im Shop eingetroffen. Kommen Sie vorbei, lassen Sie sich inspirieren und machen Sie sich oder anderen eine Freude.

## Kalenderblatt: Vor 25 Jahren



### 30. November 1990 – Sega Mega Drive

#### Sonics liebste Heimat

Vor mehr als 25 Jahren erfolgte weltweit der Generationswechsel von den 8-Bit-Geräten auf die 16-Bit-Generation. Amiga und Ataris 16-Bit-Computer liefen den 8-Bit-Konsolen den Rang ab und der große Konkurrent aus dem eigenen Land, Nintendo, bestimmte den japanischen sowie nordamerikanischen Markt zu über 90 Prozent. Sega war klar, dass mit dem eigenen 8-Bit-Gerät, Sega Master System, keine neuen Marktanteile zu erobern waren. Mit dem Sega System-16-Spielautomaten hatte man sich zudem schon einen guten Namen erarbeitet. So entschloss man sich eine eigene 16-Bit-Konsole zu entwickeln. Zunächst sollte das Gerät den Namen MK-1601 erhalten, aber man entschied sich dann doch für Sega Mega Drive. Mega sollte Überlegenheit ausdrücken und Drive die neue Geschwindigkeit, die Kraft verdeutlichen. Aus markenrechtlichen Gründen wurde die Konsole in Nordamerika dann aber unter dem Namen Sega Genesis verkauft.



Verkaufsstart im japanischen Heimatland war der 29. Oktober 1988. Europa musste noch zwei Jahre bis zum 30. November 1990 warten. Dann konnten die ersten es für umgerechnet 190 Euro kaufen. In Japan konnte Sega anfangs noch dem Famicom von Nintendo Paroli bieten. Das später entwickelte Super Famicom

überflügelte dann wieder das Sega Mega Drive. In Europa war der Erfolg dagegen schon größer. Ungewöhnlich groß war der Erfolg aber in Brasilien. Dort hielten das Sega Master System und das Sega Mega Drive sogar 75 Prozent des Marktes. Sega gelang es 30 Entwicklerstudios für die Konsole zu begeistern, darunter auch den aufstrebenden Entwickler und Publisher Electronic Arts. Zu den Highlights unter den Games gehörten „Streets of Rage“, „The Lost Vikings“, „Out of this World“ oder „Gunstar Heroes“. Das erfolgreichste Spiel auf der Sega-Konsole war das hauseigene „Sonic the Hedgehog 2“, das mit seiner fantastischen Optik und vor allem seinem rasanten Gameplay überzeugen konnte. Mitte der 90er Jahre kamen dann die ersten 32-Bit-Konsolen auf den Markt. In hohem finanziellen Aufwand wollte man mit dem Add-on 32x aus dem Mega Drive eine 32-Bit-Konsole machen. Die Leistung konnte jedoch nicht überzeugen und so blieb der Verkaufserfolg aus. Insgesamt wurde das Sega Mega Drive rund 30 Millionen Mal verkauft.

## Neues von Anderen

### Ein Erfolg für die Bewahrung von Videospiele



Die Electronic Frontier Foundation (EFF) hat kürzlich in den USA einen wichtigen Sieg errungen. Demnach wird der Digital Millennium Copyright Act (DMCA) um einen Zusatz erweitert, der Codeänderungen an eingestellten Games erlaubt, die eine Onlineauthentifizierung erfordern, um sie so auch weiterhin spielbar zu halten. Mit dieser Entscheidung will man Computer- und Videospiele für die Zukunft erhalten. Alex Handy, der

Chef des kalifornischen Museum of Art and Digital Entertainment, begrüßte die Entscheidung als wegweisend. Es sei auch eine gute Sache, wenn Fans ihr Spiel nun rechtssicher mit Fanserver weiterbetreiben könnten. In Deutschland gilt der DMCA nicht, doch hoffen wir, dass sich auch die europäischen Gesetzgeber bei der laufenden Anpassung des Urheberrechts an die Digitalisierung daran orientieren. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

### 29 Jahre alter Ascii-Spieleklassiker bekommt Update



Das Rollenspiel „Nethack“ wurde in der ersten Version 1987 veröffentlicht – und ist bis heute mit seiner Ascii-Grafik etwas für echte Retro-Fans. Mit grundlegenden Änderungen am Aufbau und Anspielungen auf den verstorbenen Schriftstellers Terry Pratchett

erschien nun nach zehn Jahren wieder ein Update. Die Spieler steuern ihren Avatar durch Höhlensysteme aus Ascii-Zeichen, um das Amulett von Yendor zu finden und es unbeschadet an die Oberfläche zu bringen. Das rundenbasierte Game gilt als Wegbereiter der Rogue-like-Spiele und ist unter anderem Teil der Spielesammlung des Museum Of Modern Art in New York. Das Update zeigt, dass historische Spiele auch heute noch Evergreens sein können.

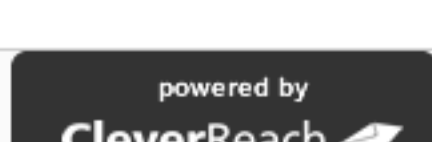
### Neue Hüllen für alte Amiga 1200



Der alte Amiga 1200 – ein Kultobjekt für viele Fans. Doch auch an Kultobjekten ist die Zeit nicht spurlos vorbeigegangen. Sie sind vergilbt oder haben sogar Schäden. Der Bastler Philippe Lang will sich dieses Problems jetzt annehmen und neue Gehäuse produzieren. Die von ihm gestartete Kickstarter-Kampagne war ein voller Erfolg. So soll es bald detailgetreue neue Gehäuse für rund 80 Euro geben. Es sind sogar ein paar Verbesserungen vorgesehen. In

das neue Gehäuse lassen sich Erweiterungen besser einbauen und es soll auch nicht so lichtempfindlich wie das Original sein. Mehr Informationen finden Sie [hier](#).

Weiter auf:



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

Gameshouse gGmbH  
Andreas Sturm  
Marchlewskistr. 27  
10243 Berlin  
Deutschland

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