



Newsletter 1/2014

Liebe Freunde des Hauses,

vor drei Jahren eröffneten wir unsere neue Dauerausstellung in der Karl-Marx-Allee. Mit 79.000 Besuchern konnten wir letztes Jahr dabei eine Steigerung von 13% gegenüber den bereits schon gut besuchten Vorjahren feststellen. Dafür möchten wir uns bei allen unseren Gästen herzlich bedanken! Gerne nehmen wir diese erfolgreiche Entwicklung als Ansporn, auch in Zukunft mit hohem Engagement daran zu arbeiten, Computerspielkultur mit spannenden und informativen Vermittlungsangeboten zu begleiten.

Einer der Höhepunkte diesbezüglich wird - wie auch schon im letzten Jahr - das „Gamefest am Computerspielmuseum“ im Rahmen der International GAMES WEEK in der zweiten Aprilwoche sein. Erste Programmhinweise finden Sie bereits unter gamefest.computerspielmuseum.de, weitere werden dort, wie in den nächsten Ausgaben unseres Newsletters folgen.

Auch im neuen Jahr freuen wir uns über Anregungen und Feedback, welches Sie gerne an presse@computerspielmuseum.de schicken können.

Neues aus dem Museum

Schnee von gestern



Die Ausstellung entführt in Eiswüsten und verschneite Winteridyllen. Ob erbitterte Schlachten auf dem Atari 2600 mit „Star Wars: The Empire Strikes Back“ oder olympisches Eishockey mit Mario und Sonic auf der Wii – Besucher erleben an sieben Spielstationen die vierte Jahreszeit im Wandel der Gaming-Epochen. Die Sonderschau ist täglich (außer dienstags) von 10:00 bis 20:00 geöffnet. Der

Eintritt ist im normalen Ticketpreis des Museums enthalten.

http://www.computerspielmuseum.de/1243_Schnee_von_gestern.htm?nId=88

Endlich sind wir nicht mehr zu übersehen



Passend zum tristen Wetter bringen wir ein bisschen Licht und Farbe auf die Karl-Marx-Allee. Seit einigen Tagen erstrahlen über unserer Eingangstür am Portal des ehemaligen „Café Warschau“ die Pixel aus unserem Logo in verschiedenen Farbensembles. Man könnte meinen, es ist ein kunterbunter Karma- und Zufriedenheitspixel unserer

Besucher - und wer weiß? Vielleicht strahlen die 16 Farbfelder (25x25cm) mit den 320 LED's (20 je Feld), die unser dynamisches Logo abwechselnd in 8 verschiedenen Farben erhellen, auch über die Karl-Marx-Allee hinaus...

Der Countdown läuft: Das Gamefest am Computerspielmuseum steckt in den Vorbereitungen



Im Rahmen der INTERNATIONAL GAMES WEEK veranstaltet das Computerspielmuseum erneut gemeinsam mit der Stiftung Digitale Spielkultur das „Volksfest“ für Gamer, Retro-Fans und Kultur-Interessierte. Highlight des Gamefestes am Computerspielmuseum (8. bis 13. April 2014) ist unter anderem eine Polnisch-Französische Gemeinschaftsausstellung mit vielen spielbaren Games aus beiden Ländern. Weiterhin sind ein Speedrun-Spenden-Marathon, die Retro-Börse und ein abwechslungsreiches Bühnenprogramm mit Kreativen, Experten und Prominenten geplant. <http://gamefest.computerspielmuseum.de>.

Kalenderblatt: Vor 30 Jahren

24. Januar 1984 – Mac

Der Computer mit der Maus

Der Macintosh war der erste massenmarkttaugliche Computer mit einer sogenannten graphischen Benutzer-Oberfläche (GUI). Wie schon vorher bei Videospiele, muss der Benutzer keine kryptischen Befehle in die Tastatur tippen, sondern kann die Programme per Eingabegerät (Maus) steuern.

Erfunden wurde diese Technik von Xerox bereits in den 70er Jahren. Auf deren Basis brachte die Firma Apple ein Jahr zuvor mit LISA ein erstes Modell mit einer GUI (Graphic User Interface) heraus. Aufgrund einiger Mängel, bei zugleich recht hohem Preis, war der LISA jedoch ein Misserfolg.



Erst das überarbeitete Macintosh-Modell sollte ab 1984 den Erfolg bringen. Da er allerdings nicht ganz billig war (2.500 \$), setzte er sich, trotz hervorragender technischer

Eignung, aufgrund seiner relativ geringen Verbreitung nicht als Spieleplattform durch.

Preisgünstigere und ebenfalls mit einem GUI ausgestattete Computer wie der Amiga, der Atari ST oder später auch die sogenannten "IBM-Kompatiblen" sollten sich als die Computerspieleplattform der ersten Wahl etablieren. Nichtsdestotrotz ist der Macintosh ein markanter Meilenstein der PC-Technologie, der maßgeblich das Erscheinungsbild der heutigen (Windows-)Computer beeinflusst hat. Zu den Spielen auf dem Macintosh gehörte unter anderem „Deja Vu“ von Mindscape aus dem Jahr 1987.

Neues aus der Spielwelt

Internet Archive speichert Klassiker



Die gemeinnützige Organisation „The Internet Archive“ hat 1996 begonnen Konsolenspiele aus den siebziger und achtziger Jahren online zu speichern und sie für die Spieler mit dem JavaScript-Mess-Emulator im Webbrowser spielbar zu machen. In der Abteilung „The Console Living Room“ gibt es neben bekannten Klassikern wie Pitfall, Donkey Kong, Frogger und Centipede Hunderte von weiteren Spielen, die für Atari 2600 und 7800, für ColecoVision, Magnavox Odyssey 2, Bally Astrocade und weitere Konsolen programmiert wurden. Seit der Gründung digitalisiert „The Internet Archive“ neben Büchern auch Videos, Musik und Webseiten. Von einigen Urhebern bekommt es digitale Medien zur Verfügung gestellt, um die Inhalte für die Zukunft zu sichern. <https://archive.org/details/consolelivingroom>

Guinness: New Yorker besitzt größte private Spielesammlung



Mit 10607 Spielen hat sich der US-Amerikaner Michael Thomasson seinen Eintrag für die größte private Sammlung in das Guinnessbuch der Rekorde gesichert. Zu den Games auf den unterschiedlichsten Original-Trägern gehört natürlich auch eine Sammlung an Konsolen. Thomassons Liebling ist das amerikanische „ColecoVision“ von 1982. Der Apple Pippin steht am Ende der Beliebtheitsliste. Denn laut Thomasson war bei ihm „jedes Spiel einfach grauenhaft“. Den Wert seiner Sammlung schätzt der New Yorker auf 700.000 bis 800.000 Dollar. Der Beruf von Michael Thomasson überrascht weniger, er ist Game-Designer. Auch René Meyer aus Leipzig erhielt 2007 einen Eintrag in das Guinnessbuch für die größte private Sammlung von Spielsystemen.

Mein Lieblingsspiel

Die Nordland-Trilogie



Von Claas Wolter, PR Director Daedalic Entertainment GmbH

Ganz schön schwierig, als Games-Begeisterter aus all diesen faszinierenden Spielen einen Lieblingstitel zu wählen, der alles andere toppt. Am liebsten würde ich gleich fünf oder zehn Spiele aufzählen, die bleibende Erinnerungen hinterlassen haben – beschränke mich aber auf „nur“ drei: © die Rollenspiele der Nordland-Trilogie im „Das Schwarze Auge“-Universum. Egal, ob nun Die Schicksalsklinge im Original, der Sternenschweif oder Schatten über Riva – die Spiele-Reihe zog mich so sehr in ihren Bann, dass dauerdurchspielte Nachmittage, Abende und Nächte nahezu regelmäßig vorkamen. Die Reihe weckte meine Leidenschaft für das Spielprinzip der Rollenspiele, epische Abenteuer in gut erzählten Geschichten mit actiongeladenen Kämpfen, der Entwicklung einer ganzen Gruppe von Helden-Charakteren, und der freien Erkundung einer fremden Welt voller wunderlicher Bewohner und fieser Monster

zu verbinden: Trotz anfangs einfacher 256-Farben-VGA-Grafik erweckte Entwickler Attic die Fantasy-Welt des „Schwarzen Auges“ zum Leben; Städte wie Thorwal, Prem oder Kvirasim sowie all die düsteren Dungeons ließen sich sogar in 3D erkunden. Questen wurden in für damalige Verhältnisse aufwändig animierten Gesprächsszenen vergeben – meist fanden die Dialoge mit NPCs in urigen Tavernen statt, die ihr Übriges zu den launig geschriebenen Texten und damit zur allgemeinen Atmosphäre des Spiels beitrugen. Auch die rundenbasierten Kämpfe bleiben in wohl ewiger Erinnerung, ebenso wie die Überlandreisen und all die Überraschungsereignisse, auf die sich die Spieler einstellen mussten, wenn sie das Nordland digital durchquerten.



Ob epische Aufgabe oder Sidequest-Zeitvertrieb – dank der liebevoll umgesetzten DSA-Welt entwickelte sich jede Aufgabe, die der Rollenspieler zu erledigen hatte, zum Vergnügen. Die Suche nach der titelgebenden Schicksalsklinge inklusive zahlloser Kämpfe gegen Orks und Sumpfranzen war ebenso spannend wie jede kleine Hilfsaufgabe, mit denen zahllose im weiten Nordland wohnende Nebencharaktere den Spieler und seine Heldengruppe beschäftigten. Jeder Job brachte wertvolle Abenteuerpunkte für die Entwicklung der Charaktere ein. Die möglichst regelgetreue Umsetzung des DSA-Systems sorgte zwar dafür, dass sich richtiger Spaß mit der Nordland-Trilogie erst nach einiger Eingewöhnungszeit einstellte, animierte aber auch dazu, sich näher mit dem zugrundeliegenden Pen & Paper-System zu beschäftigen. -- Die Nordland-Trilogie hat sogar dazu geführt, dass wir im Freundeskreis eine DSA-Pen & Paper-Runde gegründet und gemeinsam mehrere Jahre lang regelmäßig gespielt haben. Und was kann ein (oder drei) Computerspiel(e) mehr zum Klassiker küren, als Abenteuer, die nicht nur virtuell unterhalten, sondern auch nach Jahren noch Abende mit guten Freunden bereichern. Seitdem haben Rollenspiele und Geschichten aus dem DSA-Universum einen ganz besonderen Platz in meinem Spielerherzen...

Impressum

Computerspielmuseum

Karl-Marx-Allee 93a, D-10243 Berlin (Germany)

Tel: +49 (0)30 6098 8577

www.computerspielmuseum.de

www.facebook.com/Computerspielmuseum

twitter.com/CSM_Berlin