



Newsletter 9/2013

Liebe Freunde des Hauses,

etwas frischer, etwas bunter und informativer sollte unser Newsletter werden. Also fangen wir in diesem Monat an, Euch einen neuen Newsletter zu bieten. Wer die HTML-Darstellung in seinem Emailprogramm ausgeschaltet hat, der bekommt unsere Neuigkeiten weiter in der Text-Darstellung.

Wie gefällt Euch die neue Darstellung? Bitte schreibt uns Eure Meinungen an newsletter@computerspielmuseum.de. Wir freuen uns auf Eure Kritik, Meinungen und Anregungen.

Neues aus dem Museum

Cyberfest im Computerspielmuseum - Leap Motion Workshop

Im Rahmen des New Media Festival Cyberfest 2013 gibt es im Berliner Computerspielmuseum am **16. November** zwei passende Workshops. Ab 16 Uhr demonstriert der 15jährige Schüler Daniil Frants, wie durch Technologie neue virtuelle Welten entstehen und wie man diese allein durch Körperbewegungen steuern kann! Die Teilnehmer haben die Möglichkeit u.a., mit einem Leap Motion Controller zu experimentieren und eigene 3D-Modelle zu entwickeln. Ab 18 Uhr zeigen Künstler des Cyland Media Lab, wie mit Hilfe von Sensoren, eines Mikrokontrollers sowie einer Software u.a. 3D-Collagen und Musikkompositionen kreiert werden. An den beiden Workshops können jeweils maximal 15 Teilnehmer pro Veranstaltung mitmachen. Die Teilnahme ist kostenlos. Weitere Infos und Details zur Anmeldung auf unserer Homepage: http://www.computerspielmuseum.de/1246_Veranstaltungen.htm.

Ian Livingstone besucht das Computerspielmuseum

Als Stargast des games.netPRESENTS im Computerspielmuseum am **5.Dezember** begrüßen games.net und das Computerspielmuseum mit Ian Livingstone einen der Gründerväter der Europäischen Gamesindustrie.

Wie kaum ein anderer überblickt Ian Livingstone die Entwicklung der Computerspieleindustrie von ihren Anfängen in Küchen und Garagen bis heute. So gründete er bereits 1975 die Spielefirma Games Workshop und brachte das erste Pen & Paper-Rollenspiel „Dungeons and Dragons“ nach Europa. Als Mitautor des „The Warlock of Firetop Mountain“ entwickelte er die erste Fighting Fantasyspielbuchserie, die sich in 30 Sprachen über 17 Millionen Mal verkaufte. Nachdem er von 1994 bis 1995 Geschäftsführer der britischen Gamesschmiede Domark war, stieg er 1995 ins Führungsteam von Eidos ein, dem er bis 2013 treu blieb. Hier startete er große Franchises wie Lara Croft: Tomb Raider. Von 1984 bis 2013 war er an über 60 Gamesproduktionen beteiligt. Im Jahr 2006 ehrte ihn die Britische Filmakademie BAFTA mit einem Preis für "außergewöhnliche Beiträge für die Gesellschaft". Aktuell ist Ian Livingstone als Investor bei verschiedenen Gamestudios tätig und engagiert sich u.a. mit der Livingstone Stiftung für den Einsatz von digitalen Spielen im Bereich der Erziehung. In einer Präsentation wird Ian Livingstone Einblicke in sein bewegtes Berufsleben geben.

Ein weiterer Höhepunkt des Abends ist die Aufnahme von Ian Livingstone in die „Wall of Fame“ des Computerspielmuseums, an der bereits Branchengrößen wie Ralph Baer, Nolan Bushnell, Hideo Kojima oder Nicolas Gaume residieren.

Die Teilnahme ist für Mitglieder des games.net kostenfrei, wir bitten um Anmeldung.

Allen Interessierten, die nicht vor Ort dabei sein können, werden wir einen Livestream des Vortrages von Ian Livingstone zur Verfügung stellen. Weitere Details dazu sind in Bälde auf unserer Homepage abrufbar.

Kalenderblatt

November 1993 – Sam & Max: Hit the Road

Das verrückte Detektiv-Duo

Vor zwanzig Jahren entstanden zahlreiche wegweisende Point&Click-Adventures und die Spieleschmiede LucasArts war ein Lieferant mit garantiertem Hitcharakter. Nach Day of the Tentacle und Maniac Mansion kam im Herbst mit Sam & Max: Hit the Road - das Abenteuer mit zwei tierischen Detektiven in die Händlerregale. Der lässige Hund im typischen 50er Jahre Outfit und der freakige Hase aus der Feder von Steve Purcell machten sich erstmals auf, um dem entführten Mädchen mit dem Giraffenhals auf die Spur zu kommen. Erstmals



wurde in diesem Adventure auf die bewährten Aktionsverben verzichtet und der Bildschirm konnte so für die Spielgrafik genutzt werden. Die möglichen Aktionen wurden direkt mit dem Mauszeiger signalisiert und konnten mit der rechten Maustaste gewählt werden. Grafisch setzten Sam & Max auf coole Comicansicht und inhaltlich bestach es durch seine skurrile Story und die abgefahrenen, vor Humor strotzenden Dialoge der beiden Hauptcharaktere. Da Steve Purcell auch schon als Grafiker bei anderen LucasArts-Games mitarbeitete, finden sich Andeutungen zu Sam & Max auch schon in früheren Spielen wie Monkey Island, Indiana Jones and the Last Crusade oder Day of the Tentacle. Sam & Max war übrigens auch das letzte LucasArts-Spiel, das neben der CD-ROM-Ausgabe auch noch auf Disketten ausgeliefert wurde.

Neues aus der Spielewelt

Deutschlands beste Gamer im TV



Unter dem Titel „Deutschlands beste Gamer“ wird der ARD-Digitalsender EinsPlus die Finalspiele der deutschen Pro-Series der Electronic Sports League live übertragen, berichtet die Fachzeitschrift GamesMarkt. Gezeigt werden ab 15. Dezember die Endrunden in Disziplinen „FIFA 14“ und „StarCraft II“. Am Ende wird in beiden Disziplinen der deutsche Meister gekürt. Moderiert wird die Übertragung von Fred Peters vom SWR 3. Das Preisgeld beträgt in

diesem Jahr 38.000 Euro.

Retro-Gaming in 3D aufgemotzt



Für den Nintendo 3D motzt Sega unter dem Namen 3D-Classics einige alte Klassiker auf. Space Harrier und Super HangOn machen Ende des Monats den Anfang. Im Dezember folgen dann auch noch Sonic the Hedgehog, Ecco the Dolphin, Shinobi III und einige andere. Die Klassiker werden nicht einfach nur für den Handheld portiert, sondern erhalten auch noch, angepasst an die Konsole, 3D-Features. Die Games gibt es im eShop für je 4,49 Euro. Das lässt alte Fans in Erinnerungen schwelgen, neue Liebhaber der Classics finden und hilft natürlich bei der Bewahrung der Klassiker. Für alle, die mehr über die Herausforderung erfahren wollen, historische Spiele auf neue Plattformen zu portieren, empfehlen wir die Lektüre dieses spannenden Artikels: <http://www.1up.com/features/the-problem-with-preservation>.

Meine Lieblingskonsole



Andreas Lange, Direktor des Computerspielmuseums

Vectrex (MB, 1982)

Zum Vectrex habe ich eine ganz besondere Beziehung. War er doch 1997, als wir unsere erste Dauerausstellung eröffneten, das einzige Exponat, für das wir bereits damals einen „Sammlerpreis“ bezahlten. Als Highlight erwarben wir auch die legendäre 3D Brille und den Lichtgriffel, was uns alles zusammen die damals stolze Summe von 800 DM kostete. Dass sich das Vectrex bereits zu einem Zeitpunkt als Sammlerobjekt etabliert hatte, zu dem die meisten seiner damaligen Mitbewerber noch zu „Elektroschrottpreisen“ zu bekommen waren, lag einerseits in seiner Seltenheit begründet. Kam doch der 1982 auf den Markt gebrachten Konsole bereits zwei Jahre später der Zusammenbruch des Heimvideospielemarktes dazwischen, der zur Einstellung der Produktion der meisten damaligen Videospielekonsolen, inklusive des Vectrex, führte. Dies galt umso mehr für die 3D Brille und den Lichtgriffel, die erst wenige Monate vor dem Produktionsstopp verkauft wurden. Hinzu kommt, dass das Vectrex aufgrund seines namengebenden, eingebauten Vektormonitors mit über 500 DM damals sehr teuer war, so dass weit weniger Stück verkauft wurden als von den Markführern Atari 2600, dem ColecoVision oder auch dem Mattel Intellivision. Der Vektormonitor ist auch der zweite Grund, warum ich das Vectrex mag. Hat es doch eine ganz eigene Ästhetik, die man so weder auf einem Fernsehgerät finden, noch über einen Emulator simulieren kann. Dass der Monitor nur schwarz-weiß Grafiken darstellen konnte und die Farbe über Folien, die man über den Monitor heften muss, ins Spiel kam, verstärkt für mich nur noch den Charme, den das Vectrex auch heute noch - oder vielleicht sollte ich besser sagen, gerade heute noch - ausstrahlt. Dass es durchaus auch vielen anderen Menschen so geht, kann man daran erkennen, dass nach wie vor neue Spiele für das Vectrex programmiert werden. Diese „Homebrew Games“ genannten Programme werden liebevoll von Fans hergestellt und oft in Miniserien für Sammler vertrieben, ohne dass damit ein kommerzielles Interesse verbunden ist. Erst kürzlich erwarben wir



das Vectrex Spiel „Vector Pilot“, das 2011 von Kristof Tuts fertiggestellt wurde (www.kristofsnwvectrexgames.com/li.com/) und das den früheren, kommerziellen Spielen in nichts nachsteht.

Aufgrund all dieser Besonderheiten bieten wir das Vectrex im Rahmen unserer „Spiel die Originale“ Tour an, die entweder frei vereinbart oder gegen einen kleinen Aufpreis immer montags um 18 Uhr gebucht werden kann.

Impressum

Computerspielemuseum

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

Tel: +49 (0)30 6098 8577

www.computerspielemuseum.de

www.facebook.com/Computerspielemuseum

twitter.com/CSM_Berlin