



Newsletter 2/2014

Liebe Freunde des Hauses,

wir stehen voll in den Vorbereitungen für das „Gamefest am Computerspielmuseum“ und freuen uns schon auf den Höhepunkt im Frühjahr dieses Jahres. Aber wir haben noch viel mehr aus unserem Museum zu berichten wie Sie unserem Newsletter entnehmen können. Ein Besuch lohnt sich also immer wieder und jetzt können Sie diesen auch noch komfortabler verschenken – viel Spaß beim Lesen.

Wir freuen uns, wie immer, über Anregungen und Feedback, welches Sie gerne an presse@computerspielmuseum.de schicken können.

Neues aus dem Museum

Arcade-Halle im Stil der 80er eröffnet



Im schicken Retro-Look-Umfeld der 80er Jahre können nun unsere Arcade-Klassiker in der neu gestalteten Spielhalle des Museums gespielt werden. Wie im Zeitsprung fühlt man sich in der Halle, die Filmkulissenbauer für uns in Szene gesetzt haben. Vom originalen Garderobenschild bis zur klassischen „Arcade“-Neonleuchtschrift lebt die Halle den guten alten Charme vergangener Zeiten. Nach drei Tagen Umbau macht ab 8. März das Spielen an Highlights wie Gauntlet, Space Invaders, Asteroids, Phoenix, Donkey Kong oder Centipede noch mehr Spaß.

Museumsbesuch einfach mal verschenken



Ganz neu auf unserer Homepage ist die Möglichkeit, Gutscheine für den Besuch im Computerspielmuseum textlich individuell zu gestalten und selbst auszudrucken. Unter der Rubrik „Besucherservice“ finden Sie in der rechten Spalte ganz oben unser neues Angebot. Wer unser Museum besucht hat und der Meinung ist, das sollten auch Verwandte und Freunde erleben, kann ihnen damit ab sofort einen Besuch als

Geschenk, z.B. zum Geburtstag, zukommen lassen. Damit auch sie den besonderen Gang durch die Geschichte des Computerspiels hier in der Karl-Marx-Allee erleben können. Viel Spaß ist garantiert.

http://computerspielemuseum.de/1198_Preise.htm

Das Gamefest am Computerspielemuseum lädt ein!



Die Vorbereitung auf unseren Frühjahrs-Höhepunkt laufen auf Hochtouren und wir können Ihnen immer mehr Highlights dieser tollen Tage im Computerspielemuseum - und diesmal auch in der benachbarten ehemaligen Karl-Marx-Buchhandlung - verraten, die wir als Festspielort angemietet haben. In Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur ist das "Gamefest am Computerspielemuseum" diesmal Bestandteil der neuen INTERNATIONAL GAMES WEEK BERLIN. In der Zeit vom 8. April bis zum 13. April 2014 warten auf die Besucher zahlreiche Veranstaltungen für Klein und Groß. So beginnt im Museum am 8. April die Ausstellung "Let´s Play! Computerspiele aus Frankreich und Polen" mit einer Vernissage um 17 Uhr, zu der alle Interessierten eingeladen sind. Die Ausstellung entsteht in Kooperation mit dem Institut français Berlin, dem Polnischen Kulturinstitut Berlin und dem Instytut Adam Mickiewicz. Am Freitag folgt dann der Startschuss für den Charity-Gaming-Marathon, bei dem bekannte Speedrunner aus ganz Europa versuchen, neue Bestmarken aufzustellen. Ihre Versuche werden global und live mit dem Ziel gestreamt, Spenden für einen guten Zweck zu sammeln. Spendenempfänger ist die gemeinnützige KindernachSORGEKlinik Berlin-Brandenburg, in der krebserkrankte Kinder mit ihren Familienangehörigen eine Nachsorgetherapie erhalten. Weitere Attraktionen werden am Sonnabend die RetroBörse oder Veranstaltungen mit bekannten Let´s-Playern und Gameexperten sein. Der Sonntag steht dann ganz im Zeichen der Familie und bietet neben Entdeckungen im Bereich Cosplay auch interessante Formate wie "Spielungen", bei denen Computerspiele vorgespielt und besprochen werden, "Escape the Room", ein adventureartiges Spiel mit Rätseln in einem realen Raum sowie ein Wettbewerb um das beste nacherzählte Computerspiel. Konzerte und eine virtuelle Ballett-Aufführung runden das Gamefest-Programm ab. Ein spannendes und unterhaltsames Programm wartet auf die Berliner und ihre Besucher. Das Gamefest am Computerspielemuseum wird gefördert vom Medienboard Berlin Brandenburg. Ein ständig aktualisiertes Programm finden Sie auf: <http://gamefest.computerspielemuseum.de>.

Abschlusspräsentation des Projektes „Intergenerative Onlinespiele“ am Montag 10.3.2014, 15:00 Uhr, im Computerspielemuseum



Senioren und Jugendliche zeigen, welche Spiele intergenerativ Spaß machen. Ein halbes Jahr lang haben Jugendliche im Alter von 12 bis 15 Jahren mit Senioren zusammen Spiele getestet. Ergebnis ist nun eine Spiele-Empfehlungsliste für Senioren und Jugendliche,

die wir auf dieser Veranstaltung vorstellen. Die Projektpartner des Senioren Computer Club Berlin-Mitte und der Evangelische Schule Berlin Zentrum berichten von Ihren Erfahrungen. An verschiedenen Spielestationen laden wir Sie zum Mitspielen ein.

Die Veranstaltung ist für alle Interessierten offen.

Das Projekt wird von der Medienanstalt Berlin-Brandenburg gefördert.

Kalenderblatt: Vor 15 Jahren

16.März 1999 – Neo Geo Pocket Color

Japan – Das Land der Minispiele

Der Hersteller von Videospieleautomaten SNK ging nach seinem Versuch, mit dem Neo Geo die Wohnzimmer zu erobern, 1998 noch einen Schritt weiter. Mit dem Neo Geo Pocket (anfangs nur in einer Version schwarz-weiß erhältlich) miniaturisierte er abermals das Format. Im Gegensatz zur Konsole, handelt es sich hierbei allerdings um eine komplett andere Technik als in den Spielautomaten. Bald darauf (1999) war auch eine voll kompatible Farbversion erhältlich.



Der Neo Geo Pocket ist ein Beispiel dafür, dass die kleinen Taschenspiele vor allem in **Japan** weit verbreitet **sind**. Obwohl sich der NGP nicht zu einem großen **Verkaufserfolg** entwickeln sollte, gibt er doch gut die Modellvielfalt des japanischen Marktes wieder, von der im Westen oft nur wenig bekannt ist, denn in Europa war er nie erhältlich und in den USA nur für kurze Zeit.

Dabei bietet er eine hervorragende Technik und es waren auch gute Spiele wie SNK vs. Capcom oder auch Metal Slug erhältlich. Besonders erwähnenswert sind die 40-stündige Betriebsdauer mit nur zwei Batterien, ein eingebauter Kalender und sogar ein skurriles Horoskop. Auch der eingebaute Joystick ist sonst bei keinem anderen Handheld zu finden. So sieht man dem kleinen Winzling eben doch wieder die Spielhallenherkunft seines Erbauers an.

Neues aus der Spielewelt

Seltenes NES-Spiel bringt 100.000 Dollar



Retro ist zwar voll im Trend, was ein NES-Klassiker unlängst auf Ebay einbrachte, ist aber trotzdem außergewöhnlich. In den USA hat ein Gamer auf dem Auktionsportal fast 100.000 Dollar für „Nintendo World Championship 1990“ bezahlt. Von der über 20 Jahre alten Spielesammlung wurden nur 116 Exemplare produziert. Die Auktion bot eine weitere Besonderheit – mit dabei ist eine Platine, auf der „Super Mario

Bros.“, „Red Racer“ und „Tetris“ installiert sind, die nur die Gewinner eines damaligen Spielwettbewerbes erhielten.

„Call of Duty: Elite“ – Ein Experiment geht ins Archiv



Eigentlich wollte Activision mit seinem Angebot „Call of Duty: Elite“ eine Brücke zwischen Social-Media und dem Gaming bauen, doch Ende Februar machte der Publisher Schluss mit seinem Experiment. Der Service sollte innovative Features fördern, die die Mehrspieler-Erfahrung der Serie signifikant erweitern und eine neue Stufe sozialer Vernetzung für mehr als 30

Millionen Spieler darstellen. Anfänglich konnte Activision im Herbst 2011 eine Million Jahresabos für je 50 Dollar verkaufen und so erweiterte Statistik-, Community- und Multiplayerfunktionen für die Käufer von „Call of Duty: Black Ops II“ bieten. Wie viele das Angebot zum Schluss noch nutzten, ist unbekannt. Nun soll das Angebot durch erweiterte Funktionen im Game selbst ersetzt werden.

Mein Lieblingsspiel

Die Myst-Serie

Von Axel Schmidt, Head of Public Relations bei GameDuell



Ich weiß gar nicht mehr genau, wie ich auf die Grafik-Adventures der Myst-Reihe gestoßen bin. Die faszinierend surreale Optik dieser opulenten Traumwelten muss mich wohl magisch angezogen haben. Im Gegensatz zum Hochgeschwindigkeitsrausch von Action- oder Strategietiteln für den PC erschufen die bis in kleinste Detail fotorealistisch gestalteten Fantasiewelten von Myst eine intensive

Stimmung der Stille und Reduktion. Animierte 3D-Sequenzen und die spärlich eingesetzten Videoszenen realer Schauspieler stellten in diesen kunstvoll aus prachtvollen Render-Grafiken montierten Szenerien schon wahre Aufreger dar. In Riven – The Sequel to Myst findet sich der Spieler zunächst in einer fast menschenleeren Welt vor. Die väterliche Figur Atrus bittet ihn gleich zu Beginn um Hilfe bei der Suche nach seiner Frau Catherine, die in einer anderen Welt gefangen ist. Durch ein Verbindungsbuch in diese Welt teleportiert, startete ich eine komplexe Entdeckungsreise durch die fantastische Spielwelt von Riven, die aus einer Gruppe von fünf mit einem komplexen mechanischen Transportsystem verbundenen Inseln besteht. In vielen mühevollen Schritten habe ich die Funktionsweise von Apparaten, Türen, Karten und Zahlenrätseln erkundet. Teilweise zeigen diese ihre Auswirkungen nur an weit entfernten Stellen des Inselreiches, so dass sie sich nur sehr schwer erschließen. Die Größe der Spielwelt erschwert den Überblick über die Zusammenhänge und damit den Spielfortschritt zusätzlich. Wochenlang habe ich über den Rätseln gebrütet, gerechnet, Hebel verstellt, Einstellungen ausprobiert und ihren Einfluss auf die Spielwelt erkundet. Ganze Aktenordner habe ich mit handgezeichneten Karten und Lösungsansätzen gefüllt. Nicht zu Unrecht ist Riven von Kritikern als das schwierigste Spiel der Myst-Reihe bezeichnet worden.

Aber die Lösung kleinster Details und damit der Zugang zu neuen Teilen dieser eindrucksvollen Inselwelten waren jede investierte Minute wert. Wie bei Grafik-Adventures der neunziger Jahre üblich, wurde die detailverliebte Gestaltung durch eine Einschränkung der Bewegungsfreiheit innerhalb der Spielwelt erkaufte. Das virtuelle Alter Ego konnte in den dreidimensional modellierten und

vorberechneten Bildern nur in vorgegebene Richtungen gedreht und bewegt werden, was meiner Faszination aber keinen Abbruch tat. Riven wurde von Cyan als Nachfolger des Computerspiels Myst entwickelt und erschien 1997 bei RedOrb. Zu den fesselnden Besonderheiten der mythischen Welt von Riven zählte die auf der Ziffer 5 aufbauenden Zahlenmystik ihrer Bewohner, der D'ni (ausgesprochen: „Da-Nie“). Auf der Zahl Fünf beruhen eine Vielzahl der über die fünf Inseln verteilten Rätsel. Und schon im Titel des Spiels und in der Gestaltung der Verpackung ist diese Zahlenmystik präsent. Riven hat fünf Buchstaben, der mittlere ist V, die römische Ziffer 5, und ist im Logo des Spiels besonders hervorgehoben. Und die Software war auf fünf CD-ROMs verteilt, die wechselweise einzulegen waren, bis man schließlich alle Teile der Welt erkundet und alle Rätsel gelöst hatte.



Im Nachfolger Myst:Exile war es im Gegensatz zu Riven erstmals möglich, die Umgebung mit einer 360-Grad-Rundumsicht zu erkunden. In der Fortsetzung trifft der Spieler Catherine und Atrus auf der Welt Tomahna wieder. Gleich zu Beginn wird Atrus das Buch „Releeshahn“ von einem plötzlich auftauchenden Unbekannten gestohlen, das er unbedingt benötigt, um seine Welten zu retten. Mit einigem Geschick ist es mir gelungen, dem Unbekannten mithilfe eines

Verbindungsbuches in die fünf fantastischen Welten von Myst:Exile zu folgen. Der Dieb entpuppte sich im Laufe der Handlung als Saavedro aus der Welt Narayan. Erst nach der Enthüllung einer Vielzahl weiterer Mysterien und wochenlangem Knobeln gelang es mir schließlich, das Buch Releeshahn wiederzufinden, und es Atrus auf Tomahna zurückzubringen. In Myst IV Revelation schließlich versucht Atrus von der Welt Tomahna aus, Kontakt zu seinen in ein Gefängniszeitalter verbannten Söhnen SIRRUS und Achenar aufzunehmen. Kurz darauf verschwindet seine Tochter Yeesha und die beiden Brüder können entkommen. Es liegt nun am Spieler, die Umstände der rätselhaften Familientragödie zu klären. Dabei hilft dem Spieler ein magisches Amulett, das Yeesha bei ihrem Verschwinden verlor. Mithilfe des Erinnerungsamuletts konnte ich mir erlebte Geschehnisse und die Erinnerungen der anderen Protagonisten in Form von Video- und Tonsequenzen noch einmal anschauen und auf diese Weise wochenlang weiter an der Enthüllung des Familien-Geheimnisses rätseln. Leider habe ich seit meiner Studienzeit kaum mehr die Zeit gefunden, mich so intensiv mit einer Computerspielwelt zu beschäftigen. Und die Zeit der großen Grafik-Adventures scheint auch unwiederbringlich vorbei.

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