



Newsletter 7/2014

Liebe Freunde des Hauses,

wir haben erfolgreich unser erstes virtuelles Boule-Turnier veranstaltet, Deutschland ist Fußball-Weltmeister geworden, was uns zur Nachspielzeit veranlasst, wie Sie gleich lesen werden. Aber das Computerspielmuseum hat in den nächsten Wochen noch einiges mehr auf dem Programm. Ein Abstecher während des Berlin-Urlaubs lohnt sich auf jeden Fall!

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

Neues aus dem Museum

Nachspielzeit im Museum



Während unsere Weltmeister in ihren wohlverdienten Urlaub entschwinden, hängen wir aus lauter Freude noch eine Nachspielzeit dran und verlängern unsere Sonderausstellung „Das Eckige muss ins Eckige“ rund um das Thema Fußball mit sechs spielbaren Klassikern auf originalen Systemen bis Montag, den 28. Juli 2014.

Weitere Infos finden Sie hier:

http://www.computerspielmuseum.de/1247_Das_Eckige_muss_ins_Eckige.htm?nId=97

Das Poster gibt es übrigens bei uns in limitierter Auflage im Shop für 4,90 Euro zu kaufen und natürlich auch zum Verschenken.

Sonderschau „Leading Lady“



Ab 30. Juli 2014: It´s a man´s world... no more! Jeder kennt sie, die adrette Prinzessin im rosa Plusterkleid, die seufzend im Kerker sitzt und auf den dramatischen Auftritt ihres Retters wartet, der sie den Klauen ihres bössartigen Entführers entreißt. Ungestüm und adrenalingeladen tritt er die Tür ihres Verließ ein, sein voller Schnauzbart weht im Wind und er drückt seine Herzdame an seine stolzgeschwellte Brust.

Halbbohnmächtig lässt sie sich auf seinen starken Händen aus dem feindlichen Schloss in den Sonnenuntergang tragen.

Doch scheinbar will nicht jede Prinzessin gerettet werden und nicht jedes Klischee trifft auf diese Damen zu! Denn die Protagonistinnen unserer neuen Sonderausstellung nehmen ihr Schicksal selbst in die - frischmanikürten - Hände und brechen mit dem Prinzessinnenklischee, als hätten sie nie davon gehört! Ob Geheimagentin im Kampf gegen das Unheil, Parkour-Talent im Großstadtdschungel oder Investigativreporterin * - unsere Frauen machen dem einst stärkeren Geschlecht das Rampenlicht unzweifelhaft streitig und haben dabei mindestens genau so viel Spaß, wie ihre männlichen Kollegen!

* Cate Archer (No One Lives Forever), Faith Connors (Mirrors Edge) & Jade (Beyond Good and Evil) sind 3 der 8 starken Persönlichkeiten denen wir mit unserer neuen Sonderschau "Leading Lady" Respekt zollen.

Gamefest 2014: Spende überreicht



Von links: Frau Dr. Konzag (KNKBB); Andreas Lange (Computerspielmuseum), Juliane Hermann, Toni Hermann, Anja Klinnert (KNKBB)

Am 14. Juli 2014 fand die offizielle Übergabe der Spende an die Kindernachsorgeklinik Berlin/ Brandenburg statt, die Spieler beim Gamefest 2014 bei einem Charity Gaming Marathon erspielt haben. Aus der ganzen Welt reisten bekannte Speedrunner nach Berlin, um neue Bestzeiten aufzustellen. Ihre Leistungen haben wir im Internet live gestreamt und den Zuschauern die Möglichkeit gegeben, für den guten Zweck zu spenden. Dabei sind stolze 1.559,00 Euro zusammengekommen, die der Musiktherapie zugutekommen. Das Gamefest wurde vom Computerspielmuseum zusammen mit der Stiftung Digitale Spielkultur im Rahmen der

INTERNATIONAL GAMES WEEK BERLIN veranstaltet und vom Medienboard Berlin Brandenburg gefördert. Der Charity Gaming Marathon wurde von Olymptronica durchgeführt.

Zwei Workshops im Museum: TeilnehmerInnen gesucht!!

In zwei Projekten suchen wir jugendliche Teilnehmer, die Lust haben, einen Blick hinter die Kulissen des Computerspielmuseums, der Kuration von Ausstellungen - und last but not least - von Computerspielen zu werfen.

Werde Guide im Museum!

In dem Projekt „**Digitale Spieleforscher*innen**“ suchen wir Jugendliche, die Lust haben, sich als Guides ausbilden zu lassen, um danach anderen Jugendlichen Führungen durch die Ausstellung des Computerspielmuseums zu geben, die sogenannten Peer-Guides. Dass dabei der Spaß nicht zu kurz und der Forschergeist zu seinem Recht kommt, garantieren wir zusammen mit unseren Projektpartnern „Magdalena Caritas Kinder- und Jugendzentrum“ und dem Medienkompetenzzentrum „Die Lücke“. Der Workshop ist kostenlos.

Das Projekt wird im Rahmen der Programme „von uns für uns“ (<http://www.museum-macht-stark.de>) und „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

Weitere Infos finden sich hier:

http://www.computerspielmuseum.de/1414_Digitale_Spieleforscher.htm

In dem Projekt „**Culture Game Jam**“ wollen wir zusammen mit Jugendlichen einen spielerischen Zugang zu unserer Ausstellung entwickeln. Das machen wir im Rahmen eines Workshops in der zweiten Herbstferienwoche vom 27.10. - 31.10.2014 in der Zeit von 10 bis 16 Uhr für Jugendliche im Alter von 12 bis 15 Jahren.

Das Projekt wird in Zusammenarbeit des Computerspielmuseums und des jfc Medienzentrums realisiert und läuft im Rahmen des Projektes „Occupay Culture“ (<http://www.jfc.info/projekte-id35>). Es wird gefördert durch den Bundesbeauftragten für Kultur und Medien.

Weitere Informationen finden sich hier:

http://www.computerspielmuseum.de/1243_Ferienworkshop_Culture_Game_Jam.htm?nId=100

Für Anmeldungen und Fragen schreiben Sie uns bitte eine Email an service@computerspielmuseum.de.

Kalenderblatt: Vor 20 Jahren

1. April 1994 – USK

Vorreiter beim Jugendschutz



Kein Computer- und Videospiel kommt in Deutschland an der USK vorbei. Ob weiß, gelb, grün blau oder rot - hier werden die bekannten Sticker verteilt und hier wird entschieden, wie alt ein Kind oder ein Jugendlicher sein muss, um die einzelnen Games kaufen und spielen zu dürfen. Bereits vor zwanzig Jahren startete am 1. April 1994 aus der Computerspieleberatung des Fördervereins für Jugend und Sozialarbeit (fjs e.V.) das Pilotprojekt „USK“. Die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ war damals

weltweit eine der ersten Jugendschutzeinrichtungen im Computer- und Videospieldbereich. Bis heute hat die USK mehr als 37.500 Prüfungen durchgeführt und dabei ihre bekannten Altersangaben von 0, 6, 12, 16 bis 18 vergeben. Als erstes Spiel war 1994 „Bloodnet“ in der Prüfung. Das kurioseste Spiel, das je getestet wurde, war nach den Worten des heutigen Geschäftsführers, Felix Falk, der „Gabelstapler des Todes“ und die ungewöhnlichste Prüfung eines Spiels fand in Handschellen statt, weil der Hersteller aus Angst vor der Konkurrenz einen Mitarbeiter mit Metallkoffer am Handgelenk schickte.

Zahlreiche ehrenamtliche Mitarbeiter testeten im Herzen der Hauptstadt die eingereichten Games, je nach Komplexität des Spiels, vier bis manchmal sogar 80 Stunden, ehe sie einen Prüfbericht vorlegen. Ein vierköpfiges Prüfungsgremium u.a. aus Vertreterinnen und Vertretern der Kirchen und Medienpädagogik, des Bundesfamilienministeriums, der Landesjugendbehörden, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJM), der Jugendorganisationen, der Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) sowie der Computerspielwirtschaft führt dann die abschließende Bewertung durch und vergibt eine verbindliche Alterskennzeichnung.

Neues aus der Spielewelt

Zach Braff produzierte Doku-Film über Videospiele



„Video Games: The Movie“ heißt ein Dokumentarfilm, der sich mit der Geschichte des Videospieles beschäftigt. Per Kickstarter sammelte Jeremy Sneads vor einem Jahr rund 100.000 Dollar als Anschubfinanzierung. Für seinen Film konnte er auch allerhand bekannte Macher für die Mitwirkung gewinnen. Am bekanntesten dürfte Zach Braff (bekannt aus „Scrubs – Die Anfänger“) sein, der zugleich auch Produzent des Films ist. Der Film beleuchtet die Anfänge des Videospieles, beschäftigt sich aber auch mit der Gegenwart und Phänomenen wie E-Sport und wagt sogar einen Blick in die Zukunft. In den USA kann die Doku kostenpflichtig heruntergeladen werden. Einen Termin für Deutschland gibt es aber noch nicht. Die Macher versprechen jedoch, dass es ihn bald auch mit deutschen Untertiteln geben wird. Unter <http://videogamesthemovie.com> kann der Film im Original gekauft werden.

Flight Simulator startet neu durch



Der britische Simulationsspiele-Entwickler Dovetail Games hat sich durch seine Partnerschaft mit Microsoft Exklusivrechte für die Microsoft Flight-Simulator-Technologie gesichert. Der Vater aller Flugsimulationen wird demnächst in einer Deluxe Edition samt Acceleration Expansion Pack auch über Steam verkauft und Dovetail hat bereits für das kommende Jahr einen neuen Flight Simulator angekündigt. Das Unternehmen Dovetail Games hat sich bisher schon unter dem Namen Railsimulator.com mit dem Train Simulator einen guten Ruf erarbeitet.

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