



Newsletter 10/2013

Liebe Freunde des Hauses

Weihnachten und der Jahreswechsel rücken immer näher. Im neuen Newsletter haben auch wir kleine "Präsente" für unsere Freunde und Unterstützer. So können wir zum Beispiel verkünden, dass uns diesen Monat Ian Livingstone einen Besuch abstattet! Und: falls es noch Lücken auf der Liste der Weihnachtsgeschenke gibt: in unserem Shop findet sich immer etwas. Viel Spaß beim Lesen!

Wir freuen uns weiterhin auf Ihre Kritik, auf Meinungen und Anregungen, die Sie gerne an presse@computerspielemuseum.de schicken können.

Neues aus dem Museum

Bullet Bill



Nintendos Bullet Bill als Superwaffe kennt man seit „Super Mario Bros.“ für NES aus dem Jahre 1985. Modeschöpfer nutzten sie, um für die Mario-Fans Gürtelschnallen zu bauen, andere für Schlüsselanhänger. Aber auch Künstler inspirierte Bullet Bill, wie wir unlängst auf der „I Love 8Bit“-Ausstellung, die das Computerspielemuseum in der ehemaligen Karl-Marx-Buchhandlung präsentierte, erleben konnten. Die österreichische Künstlerin

Chinagirl Tile hat nun ihre „Streetart Version“ unserem Museum als Leihgabe überlassen. Und wir freuen uns, dieses tolle Werk direkt an unserem Eingang präsentieren zu können. Vielen Dank für diese Leihgabe an Chinagirl Tile und bXb, die für die Bemalung der Skulptur verantwortlich zeichnen.

Ian Livingstone besucht unser Museum



Als Stargast des games.netPRESENTS im Computerspielemuseum am 5. Dezember begrüßen games.net und das Computerspielemuseum mit Ian Livingstone einen der Gründerväter der Europäischen Gamesindustrie. 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 Computerspielemuseums, an der bereits Branchengrößen wie Ralph Baer, Nolan Bushnell, Hideo

Kojima oder Nicolas Gaume residieren. Die Präsentation von Ian Livingstone werden wir auf unserer neuen Stream-Plattform (<http://de.twitch.tv/computerspielemuseum/>) live präsentieren. Mehr dazu erfahren Sie bei uns auf der Homepage.

Tetris war noch nie so lecker



In unserem Shop finden Sie außergewöhnliche Geschenke zum Weihnachtsfest – nicht nur für Spielebegeisterte, Retrofans und Nerds und vor allem für jeden Geldbeutel. Passend zur Jahreszeit bekommen Sie bei uns coole Nintendo-Beanies, Tetris- und Portal-Keksausstechformen für leckere Spieleknuspereien und natürlich auch die passenden Pacman- oder Tetris-Tassen, die sich verändern, sobald man etwas Heißes daraus trinkt. Und wer es lieber härter mag, der kann zum Beispiel einen Glow-Wein aus leuchtenden Space-Invaders Gläsern genießen. Zwischen Angry Birds-Plüschtieren, Super Mario-Geldbeuteln, Call of Duty-T-Shirts, Minecraft-Postern und Plants vs.

Zombies-Beuteln werden Sie sicher fündig! Auch gegen die ganz düsteren Wintertage sind wir gewappnet: wir knipsen die Tetrislampe oder unsere Pacman-USB-Lämpchen an, kuscheln mit Mario, Bo-omb oder dem Companion Cube - und schon ist wieder alles gut! Weihnachten kann kommen! Frohes Fest! Frohes Spielen!

Kalenderblatt

10.Dezember 1993 – Doom

Kultgame und Meilenstein im Shooter-Genre

Mit „Doom“ veröffentlichte die US-amerikanische Spieleschmiede id Software vor zwanzig



Jahren einen Shooter, der mit seiner neuartigen 3D-Technik für das gesamte Genre eine bahnbrechende Wirkung haben sollte. Die Story versetzte die Spieler auf die Marsmonde Phobos und Deimos, wo ungewollt ein Portal zur Hölle geöffnet wurde. In der Rolle eines Space Marines und ausgerüstet mit einem Arsenal an Waffen jagt man die angreifenden Monster. Neben den Kämpfen gegen die Kreaturen der Hölle müssen die Spieler Schlüssel- und Schalterrätsel lösen. Wichtiges Feature war auch, dass der

Spieler gegen maximal drei weitere Spieler im Netzwerk antreten konnte. Zudem brachte Doom einen Durchbruch in der Moddingsszene, denn es erlaubte Hobby-Designern Tausende von Zusatzleveln zu kreieren. Wie damals in der Sharewareszene üblich, gab es das erste Level kostenlos, um einen Anreiz für den Kauf der weiteren Level zu geben. In Deutschland verschwand Doom allerdings schnell vom Markt, nachdem es im Mai 1994 von der damaligen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) wegen seiner Gewaltszenen auf den Index gesetzt wurde. Bethesda, der neue Besitzer von id Software, beantragte im August 2011 eine erneute Prüfung. Da sich die Bewertungsgrundlagen in den vielen Jahren seit 1994 verändert hatten, wurde Doom vom Index gestrichen und von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) mit der Alterskennzeichnung „Freigegeben ab 16 Jahren“ versehen. Doom konnte in inhaltsgleichen Neuauflagen nun auch wieder für den PC und erstmals für die Konsolen und die Smartphones veröffentlicht werden.

Neues aus der Spielewelt

Electronic Arts stellt Fußball Manager ein



Wie Entwicklungschef Gerald Köhler der Fangemeinde in einem offenen Brief mitteilte, wird die traditionsreiche „Fußball

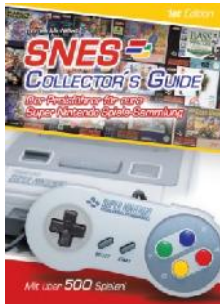
Manager“-Reihe nach der „Legacy Edition“ des „Fußball Manager 14“ in diesem Jahr eingestellt. Eine große Enttäuschung für die Fangemeinde, die die Serie vor allem in Deutschland und England hat. Nachdem der Kölner Entwickler Bright Future an Travian Games verkauft wurde, erschien der neue Fußball Manager ohnehin nur als ein Datenbank-Update mit vielen Bugs. Da der generelle Trend in Richtung Online und Mobile gehe, sah sich Bright Future mit dem Fußball Manager an einen Punkt angekommen, „an dem nur eine neue Engine und/oder oder eine entsprechende Onlinetechnologie der Serie noch einmal einen Schub hätte verleihen können“, schrieb Gerald Köhler.

John Carmack verlässt id Software



Als letzter Studiogründer ging vergangenen Monat auch John Carmack von Bord der legendären Gamerschmiede id Software, die unter anderem die legendären „Doom“- und „Quake“-Reihen schufen. Schon seit längerer Zeit kümmert sich John Carmack mit um die Entwicklung der VR-Brille Oculus Rift, war aber immer noch offiziell beim 1991 gegründeten id Software-Studio angestellt. Nun ist die Trennung endgültig. Wie Studiodirektor Tim Willits in der US-Presse mitteilte, sei „John Carmack, der sich seit einiger Zeit für andere Dinge als die Gamesentwicklung bei id interessiert, von seiner Stellung zurückgetreten.“ John Carmack twitterte: „Ich wollte technischer Berater für id bleiben, aber es hat einfach nicht funktioniert.“ Die Firma id Software wurde 2009 von Bethesda gekauft. Nach Pressemeldungen war der neue Besitzer allerdings mit der Art und Weise, wie Projekte bei id entstehen, unzufrieden.

SNES-Sammlerfibel



Mit dem „SNES Collector´s Guide“ gibt es jetzt aus der Feiler Verlagsgesellschaft den ersten Preisführer für die Spiele der Super Nintendo-Generation. Auf gut 280 Seiten werden weit über 500 PAL-Spiele in alphabetischer Reihenfolge mit dem dazugehörigen Cover der Umverpackung aufgelistet. Neben dem beschreibenden Text sowie den Angaben zum Erscheinungstermin, Entwickler sowie Genre und Zubehör gibt es auch Preisangaben. Diese wurden aufgrund tatsächlich realisierter Verkaufspreise verschiedener stationärer Plattformen wie Sammlerbörsen und Ladengeschäften ermittelt. Eine wichtige Rolle spielten auch die erzielten Preise auf Online-Plattformen und in Online-Auktionshäusern. Die Texte zu den Games von Thomas Michelfeit sind zweisprachig (deutsch, englisch). Die SNES-Sammlerfibel kostet knapp 15 Euro und kann unter anderem im CSW-Verlag oder auch bei Amazon bezogen werden.

Wii-Produktion eingestellt



Nach sieben Jahren hat Nintendo nun die Produktion der eigenen Kult-Konsole Wii eingestellt. Obwohl sie in der Leistungsfähigkeit hinter ihren direkten Konkurrenten von Sony und Microsoft zurückblieb, gehört sie mit mehr als 100 Millionen verkauften Exemplaren zu den drei erfolgreichsten Spielekonsolen. Nur die erste PlayStation und deren Nachfolger, die PS2, konnten ebenfalls diese magische Marke knacken. Für den Erfolg der Wii sorgte die völlig neuartige, intuitive Bedienung, die das Bewegungsspiel massentauglich machte und mit den Casual Gamern neue Zielgruppen erreichen konnte. Zu den erfolgreichen Titeln gehörten „Wii Sports“ und „Wii Fit“. Mit „Wii Sports“ wurden sogar in Seniorenheimen Meisterschaften ausgetragen. Seit gut einem Jahr gibt es mit der Wii U das aktuelle Nachfolgermodell, das

mit seinem GamePad dem wachsenden Interesse an Tablets Rechnung tragen will. Weiterer Vorteil des Nachfolgers ist die Abwärtskompatibilität. So lassen sich auch die Wii-Spiele auf der Wii U spielen.

Meine Lieblingskonsole

Atari ST



Von Lars Kühme, Senior PR Manager Capcom Entertainment Germany

Nachdem die Ära der Heimcomputer bei uns daheim mit dem C64 begann, war es für mich und meinen älteren Bruder Ende der 80er Jahre an der Zeit für ein 16-Bit-Level-Up. 1989 – und somit erst vier Jahre nach Verkaufsstart – stand der Atari ST in der 1040er-Version (also mit eingebauter Floppy) unterm Weihnachtsbaum und läutete für uns die nächste Spiele-Generation ein. Ganz schön knifflig und ungewohnt war die Benutzeroberfläche mit Fenstern und das Steuern eines kleinen Pfeils über ein zuvor niemals angefasstes Stück Peripherie: eine Computer-Maus. Die Finanzierung durch das elterliche Portemonnaie war übrigens erst nach plausibler Argumentierung gesichert – noch ein: „den brauchen wir für die Schule“, wie damals beim C64 (ohne letztendlich die entsprechenden Beweise liefern zu können), zog diesmal nicht.

Der bieten



MIDI-Anschluss (den übrigens serienmäßig nicht mal der Amiga zu hatte) war schließlich das Stichwort, mit dem mein Vater sich überreden ließ. Taten mussten folgen und neben einem üppigen Spiele-Katalog flimmerten abwechselnd auch Noten- und Sequencer-Programme für unser Roland-Keyboards über den Bildschirm. Schlagwort Bildschirm: Anfangs gewährte uns nur ein Schwarz-/Weiß-Monitor Einblicke in die neue Welt, was gerade die Auswahl der Spielebibliothek empfindlich einschränkte.

Nichtsdestotrotz flogen wir mit „Starglider“ (Rainbird, 1987) durchs All und standen bei Psygnosis' Erstlingswerk „Brataccas“ (Psygnosis, 1986) mit der fummeligen Maussteuerung auf Kriegsfuß. Erst ein Farbmonitor, der etwa ein Jahr später angeschafft wurde, öffnete uns schließlich das Tor zu einem bunten Spiele-Universum. Unvergessen bleiben die Abenteuer im spannenden Kerker-Adventure „Dungeon Master“ (Mirrorsoft, 1987), die virtuellen Geiselnbefreiungen in „Hostages“ (Infogrames, 1989), der Einstand der Göttersimulationen namens „Populous“ (Electronic Arts, 1989) sowie der comichafte Mochtegern-Indiana-Jones „Rick Dangerous“ (Rainbird, 1989). Schön war's.

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