

Das Heim von Pacman und Mario

Ein Dorado für Groß und Klein

Computerspiele sind ein wichtiger Innovationstreiber in der EDV-Technik. Aufwendig animierte Spiele lasten selbst schnellste Prozessor aus und lassen den Ruf nach noch mehr Leistung nie verstummen. Wer nach 1990 geboren ist, kann sich gar nicht vorstellen, wie pixelig früher Spiele waren. Ein guter Grund, seinem Wissen im Berliner Computerspielmuseum ein Update zu gönnen.

Heutige Computerspiele erinnern eher an Zeichentrickfilme, als an Animation. Immer raffiniertere und detailliertere Szenen lassen staunen und Spiele zu einem Vergnügen für Auge und Ohr werden. Der

Trend zu immer aufwendigeren Spielen hat die EDV-Branche beflügelt und diese zu immer neuen Höchstleistungen getrieben. Wer wissen will, wie sich die Spielewelt auf die Entwicklung von IBM & Co. ausgewirkt hat oder einfach einmal wieder einige Stunden in seiner eigenen Kindheit schwelgen möchte, der muss nach Berlin kommen und in die Welt des dortigen Computerspielmuseums eintauchen.

Am besten nimmt man für diesen Trip gleich seine ganze Familie mit, denn gerade die Sprösslinge werden begeistert sein von dem, was hier vorzufinden ist und vor langer Zeit die Eltern in den Bann zog. Bereits am Eingang wird man darauf eingestimmt, dass nur wenige Schritte weiter ein Do-

rado in Sachen „antiker Spiele“ auf Besucher wartet. Lebensgroße Figuren und tolle Poster berühmter Spiele wecken Erinnerungen und laden ein, einen bunten Reigen unterschiedlichster Spielekonsolen und Arcade-Games zu ergründen.

Lohnendes Zeitinvest

Schon ein kurzer Blick in die „Hall of Game“ genügt, um festzustellen, dass ein paar Stunden wohl nicht ausreichen werden, alles Gebotene zu studieren, geschweige denn auszuprobieren. Denn das ist das Besondere an diesem Museum: Die Spiele sind in der Regel alle betriebsbereit! Nur ganz besondere Oldtimer werden immer montags ab 18:00

beim Special ›Spiel die Originale‹ eingeschaltet, damit der Dauerbetrieb diese Raritäten nicht zu sehr beansprucht.

Man ist noch nicht richtig in die Ausstellungshalle eingetreten, als schon ein alter Bekannter Aufmerksamkeit erregt. Ein Amiga 500 aus dem Jahre 1985 lädt ein, eine runde ›Asteroids‹ oder ›Pacman‹ zu spielen. Diese Spiele liefen ursprünglich auf Spielekonsolen, wurden jedoch rasch auch für damalige Computermodelle angeboten. Wer hier auch mitspielen will, muss allerdings den Besuch im Museum auf ein Wochenende legen, da nur dann das Angebot offeriert wird.

Bereits 1971 konnte „gedaddelt“ werden, da zu dieser Zeit Spielautomaten Einzug in die



Futuristisch geformte Spieleautomaten machen auf ihr besonderes Innenleben in Sachen Unterhaltung aufmerksam.



Das Computerspielmuseum Berlin wartet mit Spiele-Raritäten auf, die vor noch gar nicht so langer Zeit up to date waren. Jung und Alt können hier vergnügliche Stunden verbringen.



Ob ›Enduro Racer‹ oder ›Full Throttle‹, Besucher können in Sonderausstellungen der Reihe ›Replay History‹ zahlreiche Spiele, die auf Originalkonsolen laufen, ohne Zeitbegrenzung spielen.

Spielhallen und Gaststätten hielten. Die Initialzündung zur Entstehung der Videospieleindustrie ging jedoch vom Unternehmen Atari aus, das einen Spielautomaten, auf dem das Spiel ›Pong‹ lief, produzierte. Dieser Automat wurde zu einem großen Erfolg. Ein Original dieses Spieleautomaten steht sogar im Museum, der immer Montags bei ›Spiel die Originale‹ eingeschaltet wird.

1978 löste das Spiel ›Space Invaders‹, das auf einem Spielhallen-Gerät lief, einen weltweiten Videospiele-Boom aus, an den sich das Spiel ›Asteroids‹ im darauffolgenden Jahr anheften konnte. Der Wunsch, solche Spiele auch zuhause spielen zu können, wuchs.

Die „Mutter“ aller Heimvideospiele ist die sogenannte ›Brown Box‹, deren kommerzielle Umsetzung der US-Erfinder Ralph H. Baer 1972 zusammen mit dem Unternehmen Magnavox mit dem ›Odyssey‹ auf den Markt brachte. Ein von Baer persönlich angefertigtes Replikat der ›Brown Box‹ ist im Museum ausgestellt.

Daddeln auch im Osten

Auch in der früheren DDR war der Wunsch nach Computerspielen vorhanden, weshalb das Halbleiterwerk Frankfurt (Oder) das ›BSS 01‹, einen Nachbau der Pong-Konsolen, auf den Markt brachte. Da das Gerät mit 500 Ostmark sehr teuer war, wurde es hauptsächlich an Jugendfreizeiteinrichtungen ausgeliefert.

Die Computertechnik war der DDR-Führung sehr wichtig, weshalb der ›Piko-Dat‹, ein Spielcomputer, auf den Markt gebracht wurde. Dieser konnte mittels Steckverbindungen programmiert werden. Auf diese Weise wurde Spielspaß mit Wissensvermittlung und logischem Denken kombiniert.

Eine Planwirtschaft ist immer ein extremer Bremsklotz, wenn es darum geht, Technik weiterzuentwickeln bezie-

hungsweise zu bezahlbaren Preisen anzubieten. Dies führte dann in der DDR dazu, dass sogar Schallplatten als Datenträger erhalten mussten, um Computerprogramme an die Anwender zu verteilen. Auch dieses Kapitel ist in Berlin zu studieren.

Wenn keine Bremsen wirken, kann sich eine Technik in kürzester Zeit weiterentwickeln.

In Berlin wird dies bestens dargestellt. Ähnlich einer Zeittafel sind Meilensteine des Computer- und Spielekonsolenbaus aneinandergereiht. Hier kann ein von Apple-Mitgründer Steve Wozniak persönlich signierter Apple II ebenso besichtigt werden, wie ein Apple Macintosh, die beide wichtige Meilensteine im Computerbau setzten. Den ersten komplet-

ten Heimcomputer baute jedoch Commodore. Sein Name: ›PET‹. Der Personal Electronic Transactor, wie das Gerät bezeichnet wurde, war ein fertiger Computer inklusive Monitor und Speichermedium. Man musste also nichts zusammenbasteln, sondern konnte das Gerät sofort in Betrieb nehmen. Der Nachteil war, dass es mit einem Kassettenlauf-

Warum HAINBUCH?

Weil wir SPANNMITTEL einfach SCHNELLER wechseln!

Maschinenadapter



Spannmitteladapter mit



Backenfutter
B-Top



TOPlus Futter

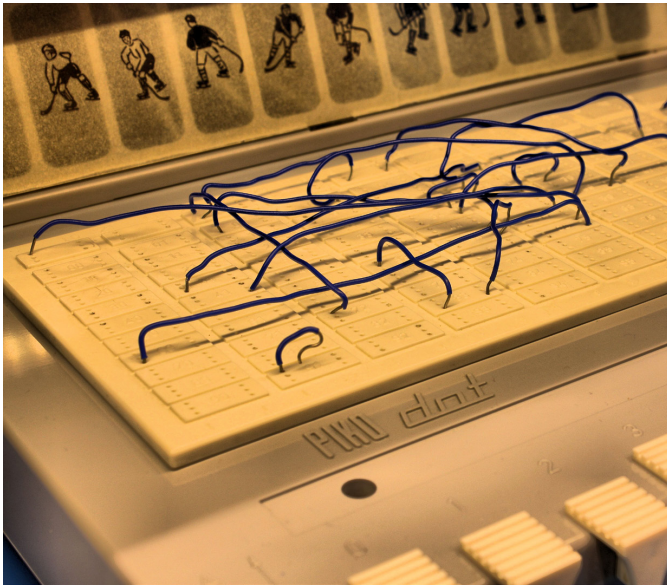


MANDO T212
Spanndorn

centroteX

Schnellwechselsystem

- Schnittstelle zwischen Maschine und Spannmittel
- präzise Spannmittelwechsel in nur 5 Minuten
- Wechselgenauigkeit zwischen Maschinen- und Spannmitteladapter <math><0,008\text{ mm}</math> möglich – ohne Ausrichten



Der ›Piko-Dat‹, war ein DDR-Spielcomputer, der mittels Steckverbindungen programmiert wurde. So konnten Spielspaß, Wissensvermittlung und logisches Denken kombiniert werden.

werk ausgestattet wurde, was den Nutzen arg einschränkte. Nichtsdestotrotz wurden für den PET viele Spiele programmiert, die später auf den Commodore-Modellen ›VC20‹ und ›C64‹ zu Hits wurden.

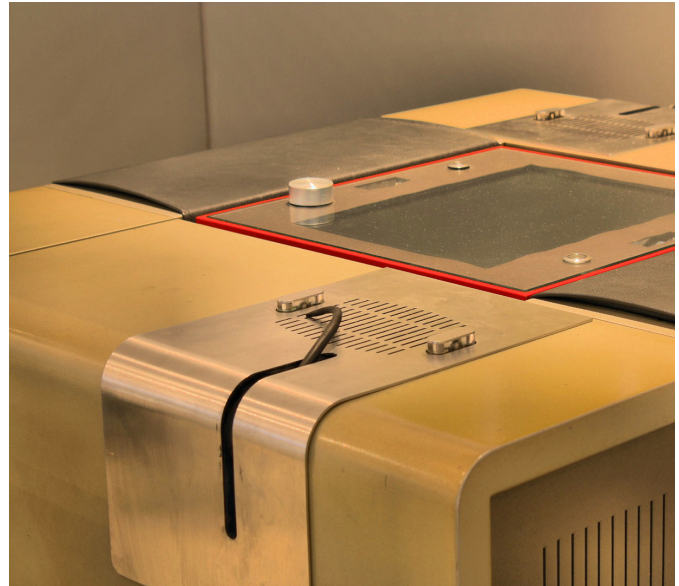
Auf der Softwareseite gab es viele Unternehmen, die für alle diese Computer und Konsolen Spiele programmierten. So auch LucasArts, das 1995 das Spiel ›Full Throttle‹ herausbrachte, das ausschließlich auf CD-Rom zu haben war. Durch den großen Speicherplatz dieses Mediums konnte das Spiel komplett mit Sprachausgabe, Musik und vielen Videosequenzen aufwarten, was den Spielspaß natürlich gewaltig steigerte.

Obwohl die Computerspiele immer raffinierter und anspre-

chender wurden, kam bald der Wunsch nach mehr Interaktion auf. Man wollte direkter am Spiel beteiligt sein und nicht nur Knöpfe drücken.

Eine besondere Variante dieses Wunsches ist in dem Kunstwerk ›PainStation‹ aus dem Jahr 2001 umgesetzt worden. Diese Höllenmaschine verursacht echte Schmerzen. Das Werk stellt die eher philosophische Frage: Was ist Dir der Sieg wert? Das Gerät teilt Peitschenhiebe sowie Stromschläge aus und erhitzt eine Handauflagefläche, wenn Fehler im Spiel gemacht werden.

Während des Spiels mit dem Klassiker ›Pong‹, bei dem es gilt, einen Ball im Spiel zu halten, müssen beide Spieler zwei Knöpfe drehen, mit denen die „Tennisschläger“ bewegt



Die ›PainStation‹ der Künstlergruppe ›//////////fur//// art entertainment interfaces‹ aus dem Jahr 2001 verteilt Peitschenhiebe, Elektroschocks und Hitzeattacken.

werden. Wer vor Schmerz seine Hand zurückzieht, hat das Spiel verloren.

Spiel und Sport

Weit weniger drastisch geht es bei Spielen zu, bei denen das Ziel ist, möglichst viele Punkte mit sportlicher Betätigung zu machen. Insbesondere das Unternehmen Nintendo hat sich hier mit seiner Wii-Spielekonsole hervor getan. Dessen Bewegungssteuerung ist ein ganz großer Sprung zum interaktiven Videospiel gewesen.

Kegeln und Tennisspielen ist mit diesen Geräten eine echt schweißtreibende Angelegenheit. Das gilt auch für Spiele auf Tanzmatten, die ebenso im Museum gespielt werden kön-

nen, bei denen der Rhythmus auf LED-Spielfeldern mit den Füßen nachvollzogen wird.

Soll niemand mehr sagen, dass Computerspiele wenig Nützliches an sich haben. Es ist mittlerweile Fakt, dass Videospiele das Gehirn trainieren und die Reaktionsfähigkeit massiv verbessern. Diesen Umstand machen sich nun sogar Ärzte und Altenheime zunutze, da insbesondere ältere Menschen dank dieser Technik zum einen ihre Beweglichkeit steigern und zum anderen die Folgen einer Alzheimererkrankung mildern können.

Derartige Spiele werden darüber hinaus nach Unfällen zur Wiederherstellung von motorischen Fähigkeiten oder zur Behandlung posttraumatischer Stresserkrankungen ge-



Das ›Videoplay‹, von Saba war die erste Spielkonsole, bei der die Software separat angeboten wurde. Auf diese Weise konnten Spiele für unterschiedliche Plattformen entwickelt werden.



Der Macintosh von Apple wurde bereits mit einer Maus bedient, was für damalige PCs ungewöhnlich war, da diese hauptsächlich per Tastatur bedient wurden.



Nintendo setzte lange auf Cartridges als Speichermedium, obwohl die CD-ROM wesentlich mehr Speicherplatz bot. Aufwendige Soundtracks und Videos fielen daher weg. Nintendo konnte deshalb nur wenige Spieleentwickler für das System begeistern.

nutzt. Die Spieleentwicklung schreitet heute gewaltig voran. Immer neue Innovationen sorgen für noch mehr Spielspaß. Mittlerweile sind Datenbrillen, die eine 3D-Landschaft erzeugen, auf dem Markt. Dies ist ein weiterer Schritt, Videospiele auf besondere Weise zu genießen. Auch diese Technik kann im Computerspielmuseum ausprobiert werden. Wer mit diesen Brillen eine 3D-Welt durchreitet, stellt sich die Frage, wie man so etwas überhaupt programmiert.

Die passende Antwort findet man natürlich in Berlin: Für das Computerspiel ›Paraworld‹ etwa benötigte man vier Jahre Zeit, ein 300 Seiten umfassendes Drehbuch, 4000 3D-Objekte, 2000 Animationen und ein Budget von 2,8 Millionen Euro. Waren am Anfang der Spiele-Ära Gamedesigner, Programmierer, Grafiker und Komponist oft ein- und dieselbe Person, bestehen heute Entwicklerteams aus zahlreichen Mitgliedern, da komplexe Spiele nicht mehr von Einzelkämpfern erstellt werden können. Rund um die Spielewelt sind daher bereits neue Ausbildungswege entstanden.

Wie alle Kulturgüter ist auch die Spielewelt bedroht, wenn keine passende Hardware mehr produziert wird. Aus

diesem Grund wurden Emulatoren erdacht, die es ermöglichen, alte Spiele auf einem modernen PC zu spielen, obwohl diese ursprünglich etwa für einen ›C64‹ geschrieben wurden.

Mittlerweile hat sich das Spielen zu einem Gutteil ins Internet verlagert, wo sich dutzende oder hunderte Personen als Spielfigur in einer Fantasiewelt wiederfinden. Sogar echtes Geld wird dafür benötigt, das in eine virtuelle Währung gewechselt wird, damit man sich dort passende Waffen

kaufen kann. Diesen Schritt sollten nur gefestigte Personen machen, da das Suchtpotenzial beträchtlich ist.

Wer dies beherzigt, kann jedoch tolle Spiele aller Art in allen ihren Ausprägungen genießen. Fehlt nur noch, ab und zu nach Berlin zu kommen, um im dortigen Computerspielmuseum vergangene Zeiten wieder auferstehen zu lassen.



computerspielmuseum.de

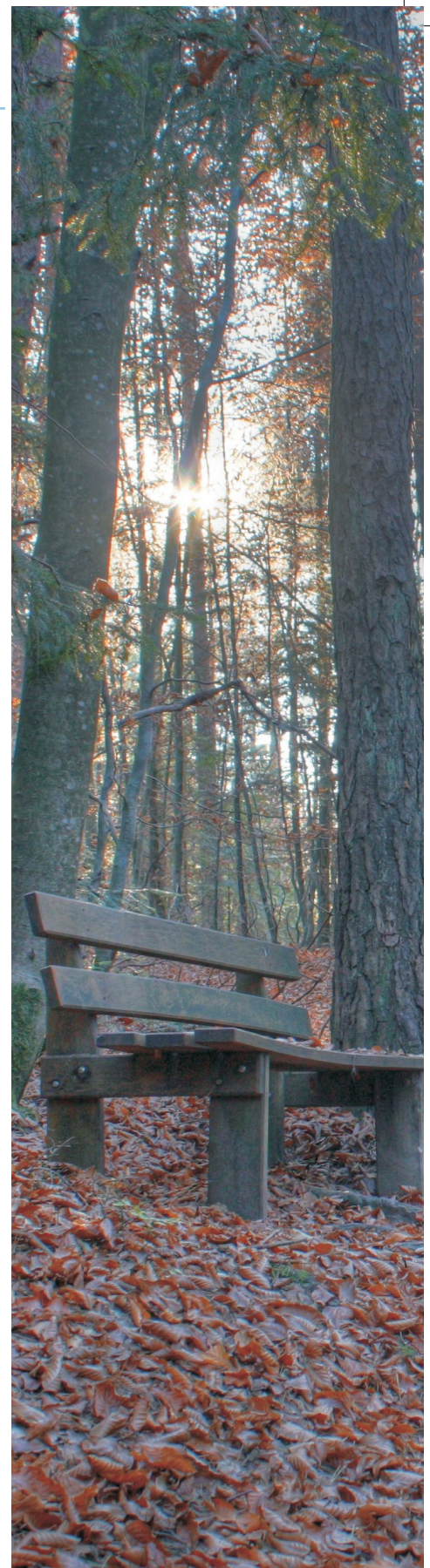
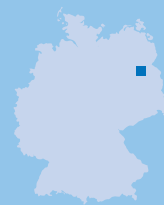


Moderne Computerspiele erlauben Interaktivität.

Computerspielmuseum
Karl-Marx-Allee 93a; 10243 Berlin
Tel.: 030-6098-8577

Öffnungszeiten: 10:00 bis 20:00 Uhr
(Dienstags geschlossen)

Eintrittspreise: Normal: 8,00 Euro
Ermäßigt: 5,00 Euro



In Ruhe zur Information

Welt der Fertigung –
mehr muss man nicht lesen



www.weltderfertigung.de