

Im Spiele- museum

Das Berliner Computerspielmuseum zeigt die Welt des Homo ludens digitalis nicht nur, sondern macht sie auch erlebbar. Ein Rundgang. Von Harald Fränkel

Junge Leute und Museen, das ist so eine Sache. Tonscherben in Glasvitrinen, bäuerliche Arbeitsgeräte oder Gemälde alter Meister stehen einfach nicht sonderlich hoch im Kurs. Seit Anfang 2011 gibt es aber eine Ausstellung, die anders ist, weil sie ausgerechnet die Lebenswelt der digitalen Generation thematisiert: Das Computerspielmuseum in Berlin zeigt moderne Geschichte nicht nur anhand von Exponaten, Schautafeln und Filmen. Besucher dürfen die Vergangenheit dort sogar nacherleben. In das Fantasy-Text-Adventure **Zork** von 1977 hineinschnuppern. Das ursprüngliche **The Secret of Monkey Island** anspielen. Oder gar eine Partie **Pong** wagen. Ja, vor rund 40 Jahren reichten für eine Tischtennis-Simulation zwei senkrechte Striche und ein sich dazwischen bewegendes Ball, der genau genommen ein Viereck war, um Spieler vor einen Schwarzweiß-Fernseher zu fesseln. In einem Winkel des Museums werden wir daran erinnert und gleichzeitig Zeuge eines kleinen Familiendramas. »Jetzt lass mich mal ran!«, fordert ein etwa Achtjähriger



Hinter dieser Fassade verbirgt sich das Museum, gut 15 Gehminuten vom Berliner Ostbahnhof entfernt.

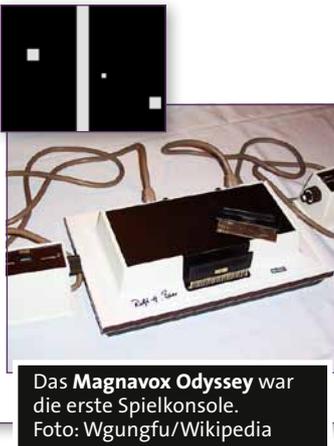
Foto: Jörg Metzner / © Computerspielmuseum

von seinem älteren Bruder, der nur ein kategorisches »Du machst es nur kaputt« faucht, um sich dann wieder seinem Kontrahenten zu widmen, dem Herrn Papa nämlich. Vater und Sohn sitzen vor einer antiken Konsole samt Minifernseher. Der Geschwisterzwist zeugt davon, dass das spielerisch und technisch puristische **Pong** noch immer eine Faszination ausstrahlt, sogar auf die technikverliebten und -verwöhnten Kindern des 21. Jahrhunderts, die Smartphones mit tausendfach besserer Grafik besitzen.

Doch berichten wir chronologisch: Der erste Eindruck, den wir im Museum gewinnen, nachdem der Eingangsbereich mit den lebensgroßen Plastikfiguren von Link aus der **Zelda**- und Old Snake aus der **Metal Gear Solid**-Reihe hinter uns liegt, ist ein akustischer: Spricht da nicht Thomas Gottschalk? Wir folgen dem Klang der Stimme, die vermeintlich von einem prominenten Besucher kündigt. Sekunden später steht er vor uns, der Moderator von **Wetten, dass ...?**, allerdings als dürrer Hering Ende 20, mit mör-

Von Zeit zu Zeit

Im Computerspielmuseum stehen die wichtigsten Computer und Konsolen der vergangenen Jahre. Wir zeigen eine Auswahl und zu jedem Gerät ein dafür erschienenes Spiel.



Das **Magnavox Odyssey** war die erste Spielkonsole. Foto: Wgungfu/Wikipedia



Das **Atari 2600** von 1977 und ein Spiel, das einem Genre den Namen gab: Adventure.



Einer der ersten Serien-Mikrocomputer, der **PET 2001**, und der Klassiker Space Invaders.



Deutlich weniger prominent als der C64: der kleine Bruder **Commodore VC 20**.



GameStar Herr Lange, warum brauchen wir ein Computerspielmuseum?

Andreas Lange In Museen wird Kultur ausgestellt und vermittelt, darum geht es uns: Computerspiele sind mehr als nur Kinderspielzeug. Wie viel mehr, das hoffen wir mit der Ausstellung zu zeigen. Unsere Zielgruppen sind dabei nicht nur Spieler. Man muss ja auch kein Maler sein, um mit Gewinn eine Gemäldeausstellung zu besuchen. Da Spiele eine ähnliche Bedeutung für unsere Kultur haben wie Filme oder Bücher, sollten sie entsprechend gewürdigt werden.

Interview Andreas Lange

Andreas Lange mag Spiele. Anfang der Neunziger begeisterte er sich für Titel wie Indiana Jones 4, die C&C-Reihe und Doom. Das Museum habe er aber aus kulturellem Interesse eröffnet, betont er.

► Einige Besucher würden sich noch mehr Möglichkeiten wünschen, alte Spiele selbst auszuprobieren. Wie gehen Sie mit dieser Kritik um?

◀ Wir müssen eine Balance zwischen Museum und Spielhalle finden. Einerseits ist wichtig, den Besuchern spielbare Exponate anbieten, da das der einfachste Weg ist, ein neues Medium zu verstehen, dessen wichtigste Eigenschaft die Interaktivität ist. Auf der anderen Seite gibt es praktische Aspekte – der Aufwand für Wartung und Betreuung wächst mit neuen interaktiven Exponaten. Trotzdem haben wir uns das Feedback bereits zu Herzen genommen und bieten seit Kurzem an drei Tagen das Spielen an historischen Amiga-Rechnern an. Es ist ein betreutes Angebot, was auch den Vorteil

hat, dass jede Frage kompetent beantwortet wird.

► Es gibt so viele tolle, alte Spielepackungen. Davon würden wir gern mehr sehen.

◀ Wir haben immerhin zehn Verpackungen in die Vitrinen unserer Spiele-Meilensteine gestellt und Wert darauf gelegt, dass es sich um verschiedene Typen handelt. In geringer Zahl kommen noch an anderen Stellen Verpackungen vor. Aber ich sehe auch, dass der Aspekt mehr Platz einnehmen könnte, wobei er nicht der einzige ist. Hier müssen wir der räumlichen Situation Rechnung tragen. Deshalb haben wir eine Sonderausstellungsfläche, und ich kann mir gut vorstellen, hier mal das Thema Verpackungen anzugehen.

► Welches ist Ihr liebstes Ausstellungsstück?

◀ Als Kurator hat man nicht nur das eine Lieblingsexponat. Aber wenn ich eins nennen sollte, dann das Vectrex aus dem Jahr 1982. Durch seinen eingebauten Vektor-Monitor haben die Spiele eine ganz eigene Ästhetik. Auch gibt es mit der nur in sehr geringen Stückzahlen verkauften 3D-Brille von 1983 ein interessantes Zusatzteil, ist es doch die erste 3D-Brille, die für ein Videospiel verkauft wurde.

► Geht Ihrem Museum noch ein besonderes Exponat ab? Vielleicht kann ja ein GameStar-Leser helfen ...

◀ Gerne nehmen wir klassische Spielautomaten an, und wenn es ganz speziell sein soll, fände ich einen russischen Videospieldautomaten toll, der in der Frühzeit eher noch elektro-mechanisch funktionierte.

derisch großem Hemdkragen, von einem Monitor grinsend. Wir sind bei einer der Videostationen angelangt, die sich an diversen Stellen im Museum finden und Themen filmisch aufbereiten. Was da mit Thomas Gottschalk läuft, ist eine zwischen 1977 und 1981 ausgestrahlte Fernsehsendung, bei dem zwei Publikumsgruppen im Studio gegeneinander **Pong** spielten. Wir sprechen von einer Zeit, als »Games« noch urteutonisch »Telespiele« hießen, deshalb trug auch die Show diesen Titel. Gottschalks Gäste mussten schreien, um die auf Töne reagierenden Strichschläger zu bewegen. Das wirkt heute beinahe so komisch wie die Kleidung, die die Menschen damals trugen.

Als Nächstes erregt ein sehr ungewöhnliches Exponat des Museums unsere Aufmerksamkeit: die so genannte Painstation. Weil eine Mischung aus Lachern und Schmerzenschreien an unsere Ohren dringt, wühlen

wir uns in einen Menschaufbau und sehen dazwischen zwei junge Männer an einer Maschine stehen, die ein bisschen wie ein Fotokopierer aussieht. Ihre rechte Hand haben die zwei Besucher jeweils an den Steuerelementen, die linke auf Sensoren. Jene verpassen den Spielern immer wieder Stromschläge. Manchmal zuckt auch eine kleine Peitsche aus dem Gerät, die den Händen mit einem »Flap-flap-flap!«-Geräusch rote Striemen verpasst. Die beiden Herren geben immer wieder Schmerzenslaute von sich, während die Zuschauerschar schadenfroh lacht. Was hier gespielt wird, ist eine Mischung aus **Pong** – da ist er wieder, der Urvater unseres Hobbys – und dem Kinderspiel Folter-**Mau-Mau**. Wer seine Hand vom Sensor nimmt, verliert. »Gib endlich auf!«, knurrt der Blonde sein Gegenüber an. »Nie-mals!«, brummt der langhaarige Bekannte kämpferisch. Die Painstation von 2001 ist ein Projekt der Kunsthochschule Köln.

Männer halten es meist länger an dem Foltergerät aus als Frauen. Nicht weil sie Schmerz besser ertragen, sondern weil sie in ihrer Machohaftigkeit unvernünftiger sind und manchmal spielen, bis sich ihr Handrücken bläulich färbt. Kein Wunder, dass das Gerät nur unter Aufsicht läuft und die Nutzer vorher eine Erklärung unterschreiben müssen, dass sie mit etwaigen Folgen selber klarkommen. Wenn sich für einen Besucher kein Gegner findet, springt schon mal der Museumsmitarbeiter David Stahlberg ein. Er entfernt allerdings auf seiner Seite stets die Peitsche: »Sonst könnte ich wegen der vielen Einsätze zum Feierabend meine Hand nicht mehr gebrauchen.«

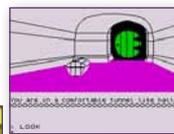
Wir sprechen von einer Zeit, als »Games« noch urteutonisch »Telespiele« hießen.



Der Prozessor des ersten IBM-PCs, **IBM 5150** genannt, war mit 4,77 Megahertz getaktet.



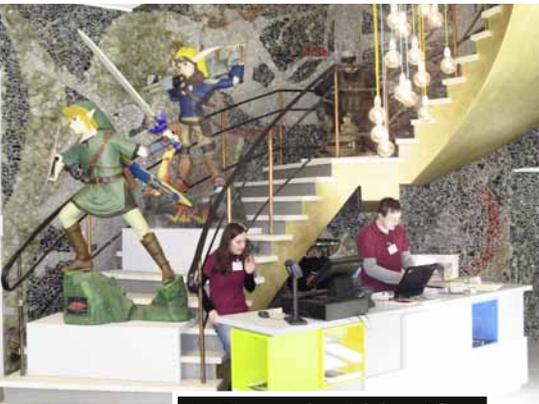
Mit dem **Commodore 64** gelang den Computern der Sprung in die Kinderzimmer.



Hierzulande fristete der Sinclair **ZX Spectrum** im Vergleich zum C64 ein Nischendasein.



Das »NES« (Bild: europäische Fassung von 1986) holte die Spielebranche aus einer Krise.



Im Eingangsbereich begrüßen Link, Ratchet, Clank und Old Snake ihre Museumsgäste.



An dieser Wand der **Spiele-**meilensteine dürfen Besucher per Joystick Videos zu den aufgeführten Titeln starten.



Im Berliner Museum findet sich sogar ein Nachbau der **Brown Box**, der Prototyp des Magnavox Odyssey.

Foto: Kerstin Grune / © Computerspielmuseum

Das Berliner Computerspielmuseum ist überraschend klein. Das meiste spielt sich in einem einzigen Raum ab, wobei die Einrichtung größtenteils aus Würfelementen gebaut wurde. So wie sich früher Pixel zu klobigen Gebilden formten, die man Grafik nannte, ergeben die Blöcke im Zusammenspiel mit einigen Glasvitrinen die Präsentationsflächen; in weiß, mit neongrünen, sattblauen und schreiend gelben Tupfern. Es sind aufdringliche Farben, wie man sie aus den Siebziger- und Achtzigerjahren kennt. Sie versprühen einen entsprechend stilvoll-retroesken Charme. Um die 670 Quadratmeter beträgt die Ausstellungsfläche. Ein Fußballfeld in Länderspielgröße ist mehr als zehnmal so groß. Klar, dass in den denkmalgeschützten Räumen des ehemaligen Café Warschau deshalb nur ein Bruchteil der 16.000 Spiele, 10.000 Zeitschriften und 2.500 Konsolen umfassenden Sammlung des Museums Platz gefunden hat. Die 300 wichtigsten Exponate, um genau zu sein.

River Raid war das erste in Deutschland indizierte Spiel.

Dazu gehören die Arcade-Automaten **Centipede**, **Asteroids** und **Space Invaders**, die kostenlos benutzbar sind. Nicht immer angeschaltet werden das **Pong**-Spiehallengerät von 1972 und **Computer Space**. Dabei handelt es sich um das erste kommerzielle, münzbetriebene Arcade-Spiel. Es erschien

1971. Auch Besucher aus den neuen Bundesländern finden ihre Jugend im Museum wieder, zum Beispiel beim **Poly-Play**, dem nur in der DDR erschienenen Automaten. Der Volkseigene Betrieb Polytechnik Karl-Marx-Stadt fertigte die Geräte von 1986 bis 1989, sie gingen für je 35.000 Mark Ost an Freizeitheime. 40 Stück gab es, dann wurden alle bis auf den einen in Berlin verschrottet. Der ist sogar noch spielbar. Ebenfalls aus dem Osten stammt die **Pong**-Konsole BSS01 von 1980. Hinter dem vermeintlich futuristischen Kürzel verbirgt sich das profane Wort »Bildschirmspiel«. Die Konsole steht in einer Nische, wo auch deutsche Traditionstitel wie der **Bundesliga Manager**, **Die Siedler** und **Anno 1602** gewürdigt werden und das Thema Indizierung zur Sprache kommt.

So erhalten Besucher Einblick in einen sehr alten Beschluss der Bundesprüfstelle, die damals noch für jugendgefährdende »Schriften« zuständig war und deshalb BPjS statt BPjM (M wie »Medien«) hieß. Das betroffene Spiel wird am 19. Dezember 1984 so beschrieben: »Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineindenken [...]. Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt [...]. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen [...] zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken [...] und Kopfschmerzen.« Wer jetzt einen auch für heutige Verhältnisse ultrabrutalen Shooter vor Augen hat und

dann das Video zu **River Raid** sieht, das mit der Beschreibung gemeint ist, kann sich ein Schmunzeln kaum verkneifen. »Guck mal, wie schrecklich das noch aussah, wo doch heute alles so realistisch wirkt«, erkennt selbst die Mutter eines Sohnes den frappierenden Gegensatz. Die Kampfjet-Ballerei, übrigens programmiert von einer Frau, war das erste in Deutschland indizierte Spiel. Erst 18 Jahre später wurden die damit einhergehenden Verbote auf Antrag von Hersteller Activision aufgehoben. Die USK prüfte **River Raid**, seither ist es ohne Altersbeschränkung freigegeben. Wie sich die Zeiten ändern.

Neben **Pong** ist im Museum vor allem ein Joystick-Typ allgegenwärtig, der die Achtziger prägte, der Competition Pro. Dieser knubbelige Knüppel mit den zwei großen, runden Feuerknöpfen dient an den Videostationen des Museums als Steuerelement, um etwa zwischen Filmen hin- und herzuschalten. Die originelle Idee verleitet aber immer wieder Besucher zu dem Irrglauben, dass sie an jedem Monitor etwas spielen könnten. Der Halbstarke mit der wilden Turmfrisur etwa, der gerade einen Film über die 3D-Panzersimulation **Battlezone** von 1980 verfolgt: Stirnrunzelnd ruckelt er am Competition Pro herum. Man sieht ihm an, dass er kurz glaubt, das in Vektorgrafik dargestellte Geschehen zu kontrollieren, um Sekunden später enttäuscht die Wahrheit zu realisieren. »Es wird in Kürze bessere Erklärungen der Videostationen geben,



Der **Apple Mac** war der erste relevante Computer mit grafischer Benutzeroberfläche.



Der **Amiga** beerbte den C64. Unser Bild zeigt den 500er, der 1987 erschien.



Der **Atari ST** (im Bild das Modell 1040 STE) stand in Konkurrenz zum Amiga.



Die 16-Bit-Spielkonsole **Mega Drive** von Sega und ihr Maskottchen Sonic the Hedgehog.



Das Arcade-Spiel **Moon Patrol** ist wie viele andere Klassiker nicht spielbar. Es wird nur an einer so genannten Videostation gezeigt.



Schmuckstück: Der **Pong-Automat** von 1972 ist nur manchmal in Betrieb.



Die **Painstation** bestraft Fehler mit Stromschlägen und Peitschenhieben. Hier hat ein Besucher den Museumsmitarbeiter David Stahlberg (links) herausgefordert.

um solchen Missverständnissen vorzubeugen«, verspricht Museumsleiter Andreas Lange. Dass viele Filme nicht oder nur in englischer Sprache kommentiert sind, dürfte vorerst so bleiben. Um in diesem Punkt Abhilfe zu schaffen, fehlen die finanziellen Mittel. Lange hofft, dass sich vielleicht ehrenamtliche Helfer finden.

Die informativste und ausgefallenste Videostation ist die der Meilensteine. Hier bilden Würfel und Vitrinen eine Wand, eine »Wall of Fame«, wenn man so will: Die Titel zahlreicher Klassiker sind darauf zu lesen, beginnend bei einem der ersten Computerrollenspiele, **Dungeon** aus dem Jahr 1975. Den Abschluss bildet **GTA 4**. Ein Junge hockt vor der Mauer der Milestones und steuert per Competition Pro ein Fadenkreuz, das über Titel wie **Archon**, **M.U.L.E.**, **The Bard's Tale**, **Maniac Mansion**, **Populous** und **Lemmings** wandert. Bei **Sim City** hält der Knirps inne, drückt den Feuerknopf, und der Film über die bekannte Wirtschaftssimulation aus dem Jahr 1989 startet. Wenn diese Art der Menüführung mal keine geistreiche Idee ist!

Besonders der Homo ludens digitalis gehobeneren Alters darf an allen Ecken und Enden in Nostalgie schwelgen. Zum Beispiel wenn er eine Doppelseite aus der Zeitschrift 64'er entdeckt, die ein »Listing des Monats« zur Schau stellt. Den jüngeren Lesern sei erklärt, dass es sich dabei um etwas ähnliches wie eine Vollversion handelt. Nur, dass es

Werke von Hobbyprogrammierern waren. Weil es damals keine Spielezeitschriften mit Datenträgern gab, mussten die Leser den abgedruckten Programmcode abtippen. In unserem Beispiel der 64'er-Ausgabe 2/1985 entstand so das Spiel **Das Grab des Pharaos**. Und auch wenn das Programm in elf von zehn Fällen nicht funktionierte, nur weil man irgendwo einen popeligen Strichpunkt übersehen hatte: Der Spieler der Steinzeit versuchte sein Glück immer wieder. Ein Schuss Wahnsinn war seinerzeit garantiert hilfreich.

Sind Berlin und sein Computerspielmuseum also eine Reise wert? Die Antwort lautet ja, wenn man sich im Klaren darüber ist, dass es wegen des beschränkten Platzangebots nur eine relativ kleine Auswahl an Exponaten zu sehen gibt. Beim üppigen Eintrittspreis von 8 Euro für ein Standardticket sollte man zudem die Lust mitbringen, das spielbare Angebot ausgiebig zu nutzen. Andernfalls ist der Rundgang vielleicht schneller vorbei, als einem lieb ist. Das am Tag unseres Besuchs anwesende Publikum amüsierte sich sichtlich – davon zeugten auch die Wettstreits an modernen Geräten wie einer Wii oder einer Playstation 3, auf der **Wipeout HD** in stereoskopischem 3D über den Monitor raste. Der beste Beweis waren aber die vielen fröhlichen Gesichter in jedem Alter. Außerdem tummelten sich auffallend viele Frauen in den heiligen Hallen. So langsam kommen Spiele wohl doch in der Mitte der Gesellschaft an. Harald Fränkel

Hereinspaziert!

Anschrift

Computerspielmuseum
Karl-Marx-Allee 93a
10243 Berlin

Öffnungszeiten

Außer Dienstag
täglich von 10 bis 20 Uhr

Eintrittspreise

Erwachsene:
8 Euro
Ermäßigt für Schüler, Studenten, etc.:
5 Euro
Familien:
15 Euro
Gruppen ab zehn Besucher:
2 Euro/Person

Weitere Informationen

www.computerspielmuseum.de



Schon die Schrift an der **Eingangstür** des Museums ist ziemlich eighties.



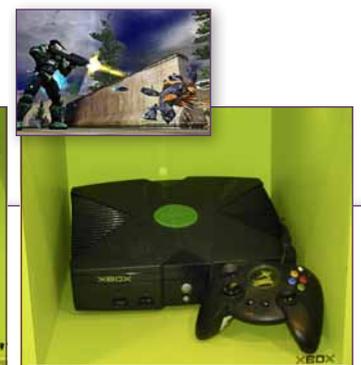
Der revolutionäre **Game Boy** war 1989 erst nur mit dem Klassiker Tetris erhältlich.



Fürs Super-Nintendo »**SNES**« erschien das dritte Zelda-Spiel, A Link to the Past.



Die erste **Playstation** wurde zwölf Jahre lang hergestellt, also bis ins Jahr 2006.



Seit 2001 mischt der Software-Konzern **Microsoft** auf dem Konsolenmarkt mit.