

# Gameskultur in Deutschland 20 Meilensteine

Deutschland gehört seit der Kommerzialisierung von Computerspielen Anfang der 1970er Jahre weltweit zu den größten Märkten für digitale, interaktive Unterhaltung. Doch auch als Produktionsstandort zeichnet sich Deutschland durch viele innovative und international beachtete Titel aus. Die Ausstellung „Gameskultur in Deutschland. 20 Meilensteine“ zeigt die historisch bedeutsamsten Spiele aus Deutschland und nimmt wichtige gesellschaftliche Ereignisse wie die Jugendschutzdebatten und die Etablierung des Deutschen Computerspielpreises durch den Deutschen Bundestag in den Blick.

Durch Bezüge zur internationalen Entwicklung zeichnet die Ausstellung nicht nur ein Bild der deutschen Gameswirtschaft mit ihren nationalen Besonderheiten nach, sondern vermittelt den Besucherinnen und Besuchern zugleich einen Eindruck von der globalen Geschichte der Games.

**Die Ausstellung bietet mit acht spielbaren Exponaten, darunter die historischen Videospieleautomaten Nürburgring und Poly-Play, attraktiven Spielspaß.**

**Die Ausstellungstexte sind ohne Vorwissen auch für Nichtspielende gut verständlich.**

## Wanderausstellung des Computerspielemuseums



Die Geschichte der Gameskultur in Deutschland ist reich an Episoden, die vom Erfolg und Misserfolg der Protagonisten eines neuen Mediums zeugen: Was ist dran am Klischee, dass die Deutschen in Games so gerne managen, mit Vorliebe die Bundesliga oder knuddelige Siedler mit hohem Wuselfaktor? Weshalb interessierte sich im verspielten Osten die Stasi für die Entwicklung des einzigen Spielautomaten der DDR, des Poly-Play? Und weshalb geht der beachtliche kommerzielle Erfolg für die deutsche Entwicklerfirma des Moorhuhns eher auf Unachtsamkeit zurück?

# Katalog

Zur Ausstellung wird ein Katalog angeboten. Er bietet auf 142 Seiten in Text und Bild, zahlreichen Zeitdokumenten, aktuellen Interviews und Aufsätzen vertiefende Informationen zu den 20 Meilensteinen.

## Gameskultur in Deutschland. 20 Meilensteine

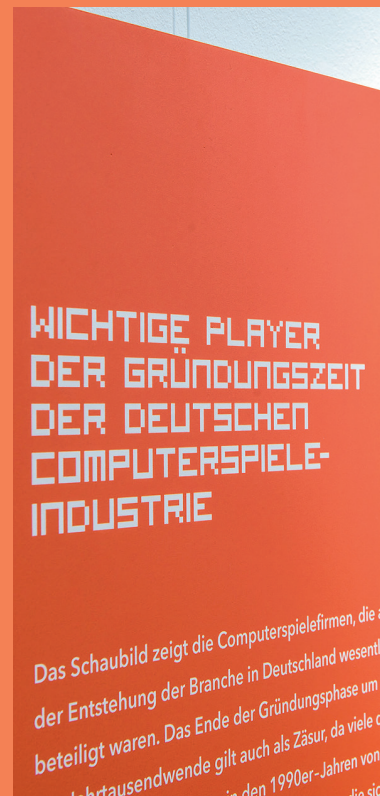
Hrsg.: gameshouse gGmbH, Berlin 2017, 141 Seiten, 21,0 cm x 29,7 cm, Umschlag hochglanz

## Das Computerspielmuseum

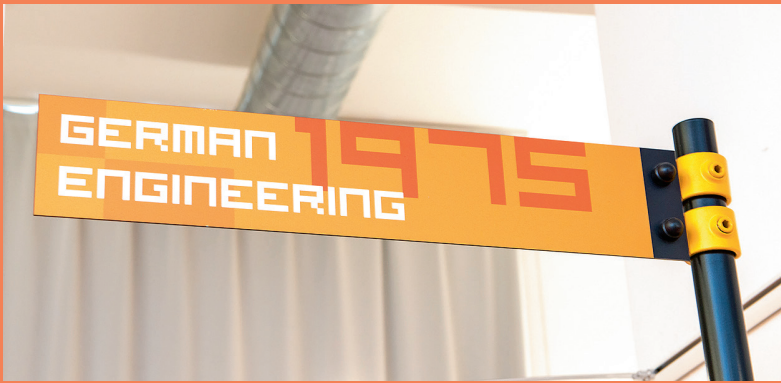
Das Computerspielmuseum wurde als weltweit erstes Museum für interaktive digitale Unterhaltungskultur 1997 in Berlin eröffnet. Seitdem hat es die Entwicklung des Mediums in über 50 nationalen und internationalen Ausstellungen begleitet. Seine täglich von 10 bis 20 Uhr geöffnete Dauerausstellung „Computerspiele. Evolution eines Mediums“ wird jährlich von über 100.000 Gästen besucht und ist damit einer der kulturellen Leuchttürme Berlins. Das Computerspielmuseum wurde mehrfach ausgezeichnet u.a. 2002 mit dem Deutschen Kinderkulturpreis („Sonderpreis des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend“) und 2017 mit dem Deutschen Computerspielpreis („Sonderpreis der Jury“). Träger ist die gemeinnützige Gameshouse gGmbH.

## Wanderausstellung kompakt

- Benötigte Fläche: 80 – 120 qm
- Flexible Aufbauweise durch modulares Set-Up
- Sechs feste interaktive Exponate
- Optional können zwei rare und spielbare (!) historische Automaten (Nürburgring, Polyplay) hinzu gebucht werden.
- Sprachen: deutsch/englisch
- Alle Exponate sind servicefreundlich eingerichtet, so dass spielbare Exponate per „Strom einschalten“ hochgefahren werden können.
- Kein interaktives Spiel hat eine höhere Alterseinstufung als USK 12.
- Es wurde ein 142 Seiten starker Katalog der Ausstellung deutschsprachig produziert.







## Die 20 Meilensteine

- 1 **1975 Deutsche Ingenieurskunst**  
Automat Nürburgring führt subjektive Perspektive in Echtzeit ein i
- 2 **1976 Video Games GmbH**  
Erste deutsche Firma nur für Videospiele
- 3 **1978/1980 Zwei ungleiche Geschwister**  
Videospielekonsolen Interton VC-4000 (BRD) und BSS 01 (DDR)
- 4 **1984 Big Brother is watching**  
Jugendschutz made in Germany
- 5 **1986 Poly-Play**  
Einziger Videospieleautomat der DDR i
- 6 **1989 Turrican**  
Kultspiel auf Amiga von Rainbow Arts i
- 7 **1989 Serious Games**  
Bundesliga Manager und Co. – der Deutschen liebste Simulationen
- 8 **1993 Serious Business**  
Eine frühe Verbandsgründung und die wichtigste Games-Messe Europas
- 9 **1993 Die Siedler**  
Die Spielserie mit Wuselfaktor von Blue Byte
- 10 **1994 Indiana Jones – Greatest Adventures**  
Internationale Konsolenlizenz von Factor 5 i
- 11 **1998 Anno**  
Eine der erfolgreichsten Serien von Max Design/Sunflowers
- 12 **1999 Moorhuhn**  
Der Casual Game Hit von Phenomenia i
- 13 **2001 Gothic**  
International erfolgreiches Rollenspiele von Piranha Bytes i
- 14 **2002 Neue Big Player**  
Deutsche Studios machen free2play Spiele international erfolgreich
- 15 **2004 Sacred**  
Erfolgreiche AAA-Produktion von Ascaron
- 16 **2004 Far Cry**  
Internationales Referenzspiel in Sachen Grafik von Crytek
- 17 **2008 Landwirtschafts-Simulator 2008**  
Megaseller von astragon i
- 18 **2008 Deutsche Abenteuer**  
Adventure Revival aus Germany i
- 19 **2009 Deutscher Computerspielpreis**  
Computerspiele werden offiziell als Kulturgut anerkannt
- 20 **2012 Spec Ops: The Line**  
Großangelegtes und international beachtetes Anti-Kriegsspiel von Yager

i = interaktiv

#### Kuration

Andreas Lange/Computerspielemuseum

#### Konzept und Umsetzung

Museon Berlin

#### Förderer



#### Premiumpartner

game - Verband der deutschen Games-Branche

#### Partner

Stiftung Digitale Spielkultur

#### Ansprechpartner für die Vermietung

Dr. K.-Peter Gerstenberger

[gerstenberger@computerspielemuseum.de](mailto:gerstenberger@computerspielemuseum.de)

Tel. +49 (0)30 31164470