



Der Apple-Gründer Steve Wozniak
zu Besuch im Computerspielmuseum am
19. Februar 2013

Word of welcome

When I visited the Computerspielemuseum a few years ago, it was like a trip down memory lane for me. Of course, I was delighted to see the Apple II in the exhibition, which I had invented in 1976 and which was one of the key triggers of the home computer revolution. One reason for this was its outstanding graphical and acoustic capabilities at the time. I had the ambition to play *Breakout* on my computer—a game I had worked on when it was still an arcade game produced by Atari in hardware circuits. My goal was to run it as software on a desktop computer. That's why the Apple II got colors, sound, and fast graphics. Actually, it was the first time arcade games were in color and the first time they were software. Now, a nine-year-old could write a decent game, for the time, in a day rather than a skilled engineer dealing with signals on a thousand wires for up to one man-year. Since the Apple II was the only source of revenue for Apple for the first ten years, it's reasonable to say that Apple was built from gaming.

Having always been aware of the impact games have had on the IT world in general, I really appreciate the approach I saw during my visit to the Computerspielemuseum, which was to emphasize the connection of games to broader technical and social contexts. I am pleased that many visitors seem to agree with me and that the Computerspielemuseum has become one of the most important hubs for game culture globally. I therefore wish you all the best for the future and that you will successfully accompany the exciting and still very dynamic field of games with new exhibitions and the expansion of your collection activities.



Steve Wozniak
(Apple founder, August 2024)

Als ich vor ein paar Jahren das Computerspielmuseum besuchte, war das für mich wie eine Reise in die Vergangenheit. Ich habe mich natürlich sehr gefreut, den Apple II, den ich 1976 entwickelt habe, in der Ausstellung zu sehen. Der Apple II war ein Startschuss für die PC-Revolution in Privathaushalten. Ein Grund dafür waren seine für die damalige Zeit herausragenden grafischen und akustischen Möglichkeiten. Mein Ziel war es damals, *Breakout* auf meinem Computer zu spielen – ein Spiel, an dem ich mitgearbeitet habe, als es noch ein Arcade-Spiel war, das von Atari mit Hardware-Schaltkreisen produziert wurde. Ich wollte es als Software für einen Desktop-Computer entwickeln. Deshalb verfügt der Apple II über Farben, Sound und schnelle Grafik. Zum ersten Mal gab es Arcade-Spiele in Farbe und zum ersten Mal als Software. Seitdem konnte ein Neunjähriger ein für die damalige Zeit solides Spiel an einem Tag programmieren, während vorher ein erfahrener Ingenieur nahezu ein Jahr lang mit Signalen auf tausend Drähten beschäftigt war. Da der Apple II in den ersten zehn Jahren die einzige Einnahmequelle von Apple war, kann man mit Recht sagen, dass sich Apple aus Videospielen entwickelt hat.

Mir war schon immer bewusst, welchen Einfluss Computerspiele auf die IT-Welt im Allgemeinen haben. Daher schätze ich den Ansatz, den ich bei meinem Besuch im Computerspielmuseum gesehen habe: die Verknüpfung von Spielen mit breiteren technischen und sozialen Kontexten. Ich freue mich, dass mir viele Besucherinnen und Besucher zustimmen scheinen und das Computerspielmuseum weltweit zu einer der wichtigsten Einrichtungen für Spielekultur geworden ist. Somit wünsche ich Ihnen alles Gute für die Zukunft und dass Sie die spannende und nach wie vor sehr dynamische Welt der Computerspiele mit neuen Ausstellungen und dem Ausbau Ihrer Sammlung erfolgreich begleiten.



Steve Wozniak
(Apple-Gründer, August 2024)