PRESSEMAPPE

# RAINBOW ARCADE KATALOG CROWDFUNDING KAMPAGNE

## Über 30 Jahre queere Videospielgeschichte

18. September 2018 -
18. Oktober 2018

be Berlin Senatsverwaltung für Kultur und Europa
TEMPLE UNIVERSITY
COMPUTER SPIELE MUSEUM
Booster Space Made with Love in Berlin.
gamesweekberlin
BerlinGameScene.com
LGBTQ GAME ARCHIVE
FEMINIST FREQUENCY
JUGEND IM MUSEUM e.V.
SIEGESSÄULE WE ARE QUEER BERLIN
Das Magazin für Lesben L.MAG
Berlin in English since 2002 EXBERLINER

schwulesmuseum.de

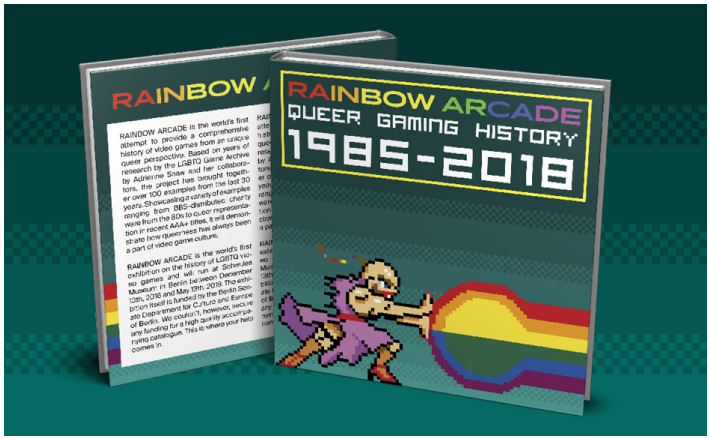
# ABOUT RAINBOW ARCADE

Pressemitteilung
September 2018

## RAINBOW ARCADE KATALOG CROWDFUNDING

Mehr als 30 Jahre queere Videospielgeschichte

**18 September - 18 Oktober 2018**




LINK ZUR KAMPAGNE

Das Schwule Museum in Berlin startet am 18. September 2018 um 9 Uhr morgens seine erste offizielle Kickstarter-Kampagne. Ziel ist die Finanzierung eines Ausstellungskataloges zu RAINBOW ARCADE, der weltweit ersten Ausstellung, die sich Videospielgeschichte aus queerer Sicht widmet.

Die Kampagne soll 25.000 € (ca. $29.000) für die Produktion und den internationalen Versand von 1.000 Katalogexemplaren zusammen bringen. Sie läuft bis zum 18. Oktober 2018, die Ausstellung selbst kann vom 14. Dezember 2018 bis zum 13. Mai 2019 besucht werden.

Bei einer erfolgreichen Kampagne wird der Katalog das erste gedruckte Kompendium zur queeren Videospielgeschichte überhaupt. Der eigenständige Band soll dabei die umfangreiche Forschungs- und Recherchearbeit hinter RAINBOW ARCADE und dem LGBTQ Game Archive zusammenfassen und präsentieren. Beide Projekte sind Bestandsaufnahmen und Diskussionsbeiträge in der aktuellen Debatte um Diversität, Repräsentation, Diskriminierung und Politik in der Populärkultur.

Deshalb beinhaltet der Band nicht nur ein klassisches Exponatsverzeichnis mit allen ausgestellten Titeln von 1985 bis 2018, sondern auch weiterführende Essays von und Interviews mit Entwickler_innen, Künstler_innen und Wissenschaftler_innen. Der Katalog richtet sich explizit an ein internationales Publikum und erscheint in englischer Sprache.

### BELOHNUNGEN

Unterstützer_innen können die Kampagne mit einem Freibetrag unterstützen. Neben dem Katalog selbst (digital und analog) stehen verschiedene limitierte Belohnungen zur Auswahl, zum Beispiel Freikarten für das Schwule Museum und das Computerspielemuseum, Social Media Avatare, einige der letzten Exemplare des erfolgreich gecrowdfundeten Brettspiels Consentacle sowie private Kurator_innenführungen durch die Ausstellung. Internationaler Versand ist inklusive.

Während der gamesweekberlin 2019 wird es ein exklusives get-together geben, bei dem Unterstützer_innen mit den Kurator_innen ins Gespräch kommen, ihren Katalog abholen und vom Team signieren lassen können.

### TEAM

RAINBOW ARCADE wird kuratiert von Sarah Rudolph (herzteile.org), Jan Schnorrenberg (Schwules Museum) und Dr. Adrienne Shaw (Temple University, LGBTQ Game Archive). Die Projektleitung der Crowdfunding-Kampagne liegt bei Iliane Kiefer. Für das Publikations- und Ausstellungsdesign zeichnet sich Nicolas Simoneau (KALTBLUT Magazin) verantwortlich.

### PARTNER_INNEN

Die Ausstellung RAINBOW ARCADE wird gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa. Schirmherr der Ausstellung ist Dr. Klaus Lederer, Senator für Kultur und Europa des Landes Berlin.

RAINBOW ARCADE ist ein Ausstellungsprojekt des Schwulen Museums und entsteht in enger Zusammenarbeit mit dem LGBTQ Game Archive, dem Computerspielemuseum Berlin und der Temple University. Das Ausstellungsprojekt ist Programmbestandteil der gamesweekberlin 2019 (8. - 14. April 2019). Weitere Projektpartner_innen sind Booster Space, Jugend im Museum e.V. und Feminist Frequency.

Offizielle Medienpartner_innen sind SIEGESSÄULE, L.MAG, exberliner, BerlinGameScene.com und KALTBLUT Magazin.

# REWARDS

## DANKESCHÖN
ab 1 € | ~ $1.2
Du hast die Dankbarkeit unseres Teams sicher!
*Unbegrenzt*

## DIGITALE PDF
20 € | ~ $23.5
Eine DRM-freie PDF des RAINBOW ARCADE Kataloges
*Unbegrenzt*

## DIGITALE PDF + POSTKARTE
25 € | ~ $29
Eine DRM-freie PDF des RAINBOW ARCADE Kataloges & eine persönliche DANKESCHÖN Postkarte vom Team
*Begrenzt auf 100*

## KATALOG - EARLY BIRD PREIS
30 € | ~ $35
Ab diesem Level erhalten alle Unterstützer_innen neben einer DRM-freien PDF ein physisches Exemplar des Kataloges. Den Katalog gibt es ausschließlich auf Kickstarter zu diesem Preis!
*Begrenzt auf 1.000*

## FREIKARTEN I + KATALOG
50 € | ~ $58
3 Freikarten für das Schwule Museum in Berlin
*Begrenzt auf 30*

## FREIKARTEN II + KATALOG
70 € | ~ $81
3 Freikarten für das Schwule Museum und 2 Freikarten für das Computerspielemuseum in Berlin
*Begrenzt auf 10*

## SCHATZTRUHE I
## Persönlicher Avatar von Zoyander Street
100 € | ~ $120
Ein persönliches digitales Kunstwerk, was als Social Media Avatar verwendet werden kann. Gestiftet vom* Medienkünstler* und Entwickler* Zoyander Street und erstellt mit einem eigenen Pico-8 Tool.
*Begrenzt auf 25*

## BACKER Upgrade
200 € | ~$240
Ab diesem Level wird jede_r Unterstützer_in als BACKER im Katalog und der Ausstellung namentlich genannt.
*Begrenzt auf 90*

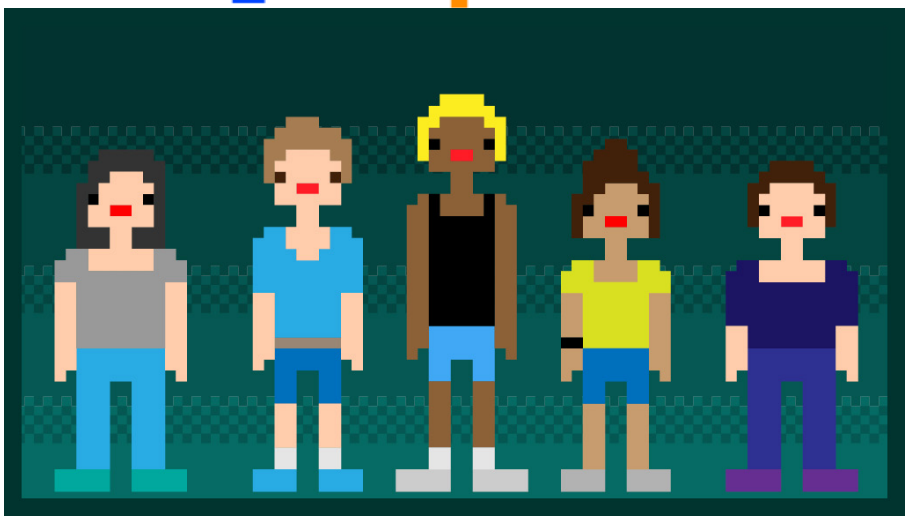
## SCHATZTRUHE II
## Consentacle von Naomi Clark
300 € | ~$360
Hast du die Gelegenheit verpasst, dir ein Exemplar von Consentacle zu sichern, dem weltweit führenden Brettspiel in Sachen konsensualer, tentakeliger Mensch-Alien-Romanze? Wir bieten ein paar der letzten Exemplare an - gestiftet von Naomi Clark!
*Begrenzt auf 5*

## SPONSOR | SMU PRIVATFÜHRUNG
ab 500 € | ~$580
Ab diesem Level wird jede_r BACKER als SPONSOR_IN im Katalog und in der Ausstellung namentlich hervorgehoben. Dazu gibt es eine private Gruppenführung (für ca. 15 Teilnehmer_innen) mit den Kurator_innen durch das Schwule Museum.
*Begrenzt auf 10*

## SPONSOR II SMU LOOT BOX
ab 500 € | ~$580
Für SPONSOR_INNEN außerhalb von Berlin / Deutschland wird eine Überraschungsbox mit wertvollen Geschenken vom Schwulen Museums angeboten.
*Begrenzt auf 5*

## FINANZIERUNGSZIEL
25.000 € | $29.000
Finanziert den Druck und Versand von 1.000 Katalogen zum Februar / März 2019. Außerdem können wir Essays von Naomi Clark (Consentacle), Zoyander Street (Elixir), Dietrich Squinkifer (Dominique Pamplemousse) & Robert Yang (Radiator) fair bezahlen.

# CURATORS | TEAM



KURATORIN
## Sarah Rudolph
hat Online-Redakteur an der TH Köln studiert und ist MItbegründerin und Chefredakteurin des alternativen Jugendmagazins brause*mag. Sie begeistert sich seit fast einem Jahrzehnt für das Zusammenspiel von digitalen Medien und sozialer Gerechtigkeit und schrieb ihre Bachelorarbeit 2012 über Social Media und Soziale Bewegungen am Beispiel von Netzfeminismus. Ein Jahr später begründete sie den Videospielkultur-Blog herzteile mit und bearbeitet Videospiele, Gender, Politik und deren kulturelle Bedeutung seitdem als Speakerin, Autorin und Podcasterin.

KURATOR
## Jan Schnorrenberg
arbeitet in der PR-Abteilung des Schwulen Museums. Er schrieb seine Bachelorarbeit über digitale Privatheit; seine Arbeit konzentriert sich auf die Verbindung digitaler Medien, politischer Diskurse und progressiver Bewegungen. Neben RAINBOW ARCADE arbeitet er gerade an seiner Masterarbeit an der Humboldt-Universität über die narrativen Strategien, mit denen die europäische Neue Rechte versucht, LGBTQIA* als Wähler_innen anzusprechen.

KURATORIN
## Adrienne Shaw
ist Asssistenzprofessorin am Institut für Medienforschung und -produktion an der Temple University in Philadelphia und Mitglied des Klein College Media and Communication Graduiertenkollegs. Ihr Buch Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture (University of Minnesota, 2014) gewann 2016 den Outstanding Book Award der Popular Communication Division von der International Communication Association. Sie ist Mitherausgeberin von Queer Game Studies (University of Minnesota Press, 2017) mit Bonnie Ruberg, Queer Technologies (Routledge, 2017) mit Katherine Sender und Interventions: Communication Research and Practice (Peter Lang, 2018) mit D. Travers Scott. Ihr aktuelles Forschungsprojekt ist das LGBTQ Game Archive.

ART DIRECTOR
## Nicolas Simoneau
ist ein Art Director aus Berlin und einer der Mitbegründer des KALTBLUT Magazins. Seinen Abschluss als Art Designer machte er in Paris. Seine Arbeit als Kurator für das “Volume Art Festival” und “Digital Luv” geht dabei Hand in Hand mit seiner Arbeit für Online- und Print-Publikationen, unter anderem für Auftraggeber wie Bruno Gmünder und Axel Springer.

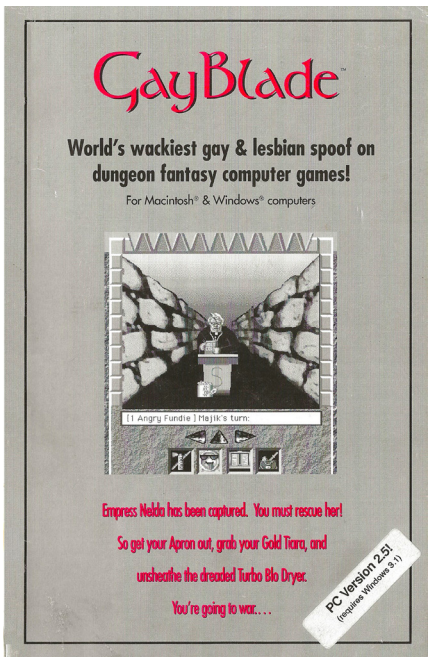
AUSSTELLUNGS-ASSISTENZ
## Iliane Kiefer
ist Kulturwissenschaftlerin und machte ihren Master in Curating Art an der Universität Stockholm; ihr Abschlussprojekt konzentrierte sich auf feministische und kollaborative kuratorische Praxen. Sie arbeitete in der Galerie Schwind als Gallerieassistenz (2013-2014) und vertrat dort Künstler_innen der ‘Leipziger Schule’. In Stockholm realisierte sie kuratorische Projekte wie ‘Rethinking Flânerie’ (2016) im Museum marabouparken.

# ABOUT THE EXHIBITION

Pressemitteilung
Mai 2018

## RAINBOW ARCADE
Queere Videospielgeschichte 1985-2018

### 14. Dezember 2018 – 13. May 2019




Zum ersten Mal weltweit wirft ein Museum das Schlaglicht auf die queere Geschichte von Videospielen: Die Ausstellung »Rainbow Arcade« eröffnet im Dezember 2018 im Schwulen Museum Berlin und zeigt vielfältige Exponate aus gut 30 Jahren Mediengeschichte, unter anderem spielbare Titel, Konzeptzeichnungen, von Fans selbst geschriebenen Modifikationen und Dokumentationen von Online-Communities. »Rainbow Arcade« macht eine popkulturelle Bestandsaufnahme zu Fragen von Repräsentation, stereotyper und diskriminierender Erzählweisen in Unterhaltungsmedien und unserem kulturellen Gedächtnis. Erstmals werden dabei Exponate des LGBTQ Game Archives der Öffentlichkeit präsentiert.

Roter Faden der Ausstellung ist dabei der bemerkenswerte Umstand, dass Videospiele zwar ein selbstverständlicher Teil unserer Gegenwartskultur geworden sind, aber jeder neue Titel, der LSBTIQ* und ihre Lebensrealitäten nicht negativ darstellt, schnell als bahnbrechend gefeiert oder als ideologische Politisierung diffamiert wird. Und das, obwohl sich sensible Coming-Out Storylines und geöffnete Ehen bereits in Mainstream-Titeln der 1990er Jahre finden lassen. Die Ausstellung fragt nicht nur, wie sich gesellschaftliche Diskurse und Entwicklungen in Videospielen niedergeschlagen haben und welche Entwicklungen dabei zu beobachten sind, sondern auch, was es eigentlich über unser digitales Gedächtnis und die Archivierung unserer Gegenwartskultur aussagt, wenn mediale Zeitgeschichte so schnell in Vergessenheit gerät.

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Rahmenprogramm mit internationalen Entwickler_innen, Künstler_innen und Wissenschaftler_innen begleitet. Ebenfalls wird es einen Katalog geben, für den im Sommer eine Crowdfunding-Kampagne stattfinden wird. Nähere Informationen, inklusive eines ausführlichen Pressepaketes, werden im Laufe des Jahres bekannt gegeben.

Kuratiert wird »Rainbow Arcade« von einem international vernetzten Kurator_innenteam, bestehend aus Sarah Rudolph (herzteile.org), Jan Schnorrenberg (Schwules Museum) und Dr. Adrienne Shaw (Temple University, LGBTQ Game Archive).

»Rainbow Arcade« wird gefördert von der Senatsverwaltung für Kultur und Europa. Es ist ein Kooperationsprojekt zwischen dem Schwulen Museum, dem LGBTQ Game Archive, dem Computerspielemuseum Berlin und der Temple University in Philadelphia. Die Ausstellung ist zudem offizieller Partner & Programmbestandteil der gamesweekberlin 2019 (8. – 14. April 2019). Weitere Projektpartner sind Booster Space, BerlinGameScene.com und Jugend im Museum e. V.

# TESTIMONIALS

**“Now more than ever, it is important that we work to preserve the rich, creative legacy of the LGBTQ community around the world, so that colorfoul threads are woven into the tapestry of our planet’s cultural history.”**
C.M.Ralph
Entwicklerin “Caper in the Castro”

**“This kickstarter and exhibition are super important to me because finally, I won’t be ashamed to put my games somewhere. Finally, someone won’t make me feel guilty of making the games about the topics that I do.”**
Robert Yang
Entwickler von “Radiator 2”

**“Catalogs like this one are going to be absolutely vital for making sure that the history of LGBTQ games is more visible in the future for people who are starting to research video games history.”**
Zoyander Street
Künstler & Entwickler von “Elixir”

**“I’m really excited for the work that the Schwules Museum is doing. It’s hard enough already to be able to preserve video game history, as ephermeral as it is, as well as other types of games. And it’s even more difficult to preserve and highlight the work of LGBTQ creators. I’m honored to contribute and be participating in it.”**
Naomi Clark
Entwicklerin von “Consentacle”

# WHAT IS SCHWULES MUSEUM?

Das Schwule Museum (SMU) ist das älteste und größte LGBTQIA* Museum auf der Welt. Es hat sich seit seiner Gründung im Jahr 1985 der Sammlung und Bewahrung von LGBTQIA* Geschichte und Kultur verschrieben und ist bis heute eine wichtige Institution, die maßgeblich von der Community unterstützt und getragen wird.

Ausstellungen mit internationaler Resonanz waren in den letzten Jahren unter anderem HirschFeldforschung. Fundstücke aus neuester Zeit – Objekte, Bücher, Dokumente (2011-2012), Lesbisch. Jüdisch. Schwul (2013), Porn That Way (2014-2015), Homosexuality ies (2015), ğ – queer forms migrate (2017) und Marc Martin: Fenster zum Klo (2017-2018). Dieses Jahr hat das Schwule Museum das JAHR DER FRAU_EN ausgerufen: Eine queer-feministische Intervention bestehend aus Ausstellungen und einem ganzjährigen Veranstaltungsprogramm.

Mit seiner Geschichte ist das SMU der perfekte Ort um die eindrucksvolle Geschichte von LGBTQIA* Videospielen auszustellen.

SMU

## KATALOG [LINK]

| | |
|---|---|
| Titel | RAINBOW ARCADE – Over 30 Years of Queer Game History |
| Kampagnenlaufzeit | 18. September 2018 - 18. Oktober 2018 |
| Grundfinanzierungsziel | 25.000 € \| ca. $29.000 |
| Erstauflage | 1.000 Exemplare |
| Seiten (unverbindlich) | 152 |
| Preis (unverbindlich) | 32.50 € \| ca. $38 |
| Veröffentlichung & Versand | Februar / März 2019 |

## AUSSTELLUNG

| | |
|---|---|
| Laufzeit | 14. Dezember 2018 - 13. Mai 2019 |
| Vernissage | 13. Dezember 2018, 19:00 Uhr |
| Presseführung | 13. Dezember 2019, 11:00 Uhr |
| Ausstellungsfläche | 142 $m^2$ |
| Umfang | Um die 130 Ausstellungsstücke; davon 8 spielbare Exponate. Ein Großteil der gezeigten Spiele wurde noch nie zuvor in einem Museum gezeigt. |
| Ort | Schwules Museum, Lützowstraße 73, 10785 Berlin |
| Öffnungszeiten | So, Mo, Mi & Fr 14:00 - 18:00 Uhr, Do 14-20 Uhr, Sa 14-19 Uhr, Di Ruhetag |
| Eintrittspreis | Regulär 7.50 €, reduziert 4 € |

## TEAM

| | |
|---|---|
| Vorstand | Dr. Birgit Bosold, Jan-Claus Müller, Vera Hofmann, Aykan Safoğlu, Heiner Schulze, Vince Tillotson |
| Verwaltungsleitung | Uta Stapf |
| Kurator_innen | Sarah Rudolph, Dr. Adrienne Shaw, Jan Schnorrenberg |
| Ausstellungsdesign | Nicolas Simoneau |
| Ausstellungassistenz | Iliane Kiefer |
| Bildungskonzept | Svenja Anhut |

## Partner_innen

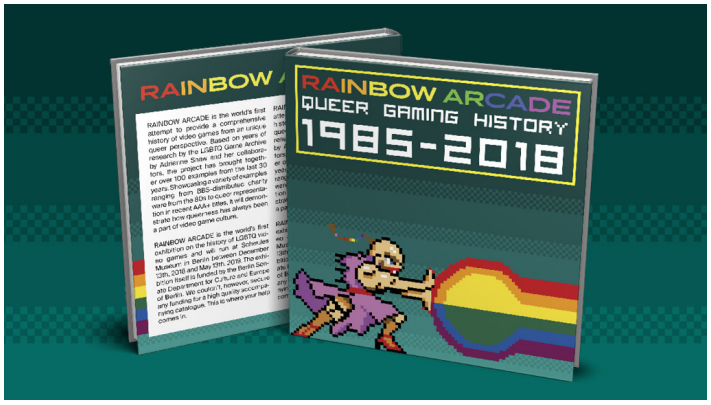
| | |
|---|---|
| Finanzierung (Ausstellung) | Senatsverwaltung für Kultur und Europa |
| Schirmherrschaft | Dr. Klaus Lederer, Senator for Kultur und Europa des Landes Berlin |
| Projektpartner_innen | LGBTQ Game Archive, Computerspielemuseum Berlin, Temple University, Feminist Frequency, Jugend im Museum e.V. |
| Medienpartner_innen | Booster Space UG, gamesweekberlin 2019, BerlinGameScene.com, SIEGESSÄULE, L.MAG, exberliner und KALTBLUT Magazine |

# Pressefotos

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über die RAINBOW ARCADE Kickstarter Kampagne und das Ausstellungsprojekt zur Verfügung gestellt.
Credits müssen immer vollständig angegeben werden.

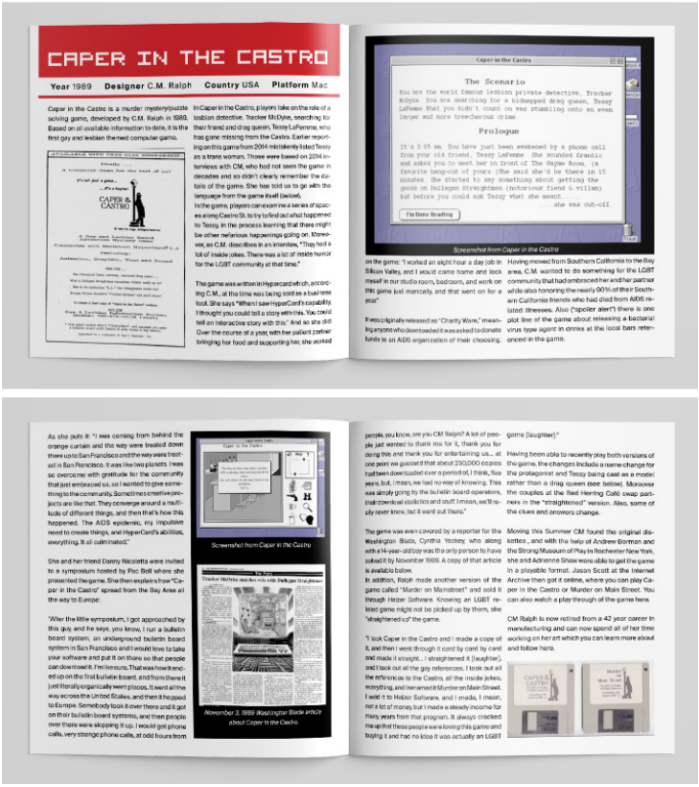
Alle Pressefotos stehen ab Kampagnenstart auf schwulesmuseum.de/presse zur Verfügung.
Vorab- und sonstige Presseanfragen können an jan.schnorrenberg@schwulesmuseum.de gesendet werden.

RAINBOW ARCADE: Key Visual, Design von Nicolas Simoneau, Schwules Museum Berlin




RAINBOW ARCADE Katalog: Umschlag Mock-Up (vorläufig), Design von Nicolas Simoneau, Schwules Museum Berlin

RAINBOW ARCADE Katalog: Inhaltsverzeichnis Mock-Up (vorläufig), Design von Nicolas Simoneau, Schwules Museum Berlin

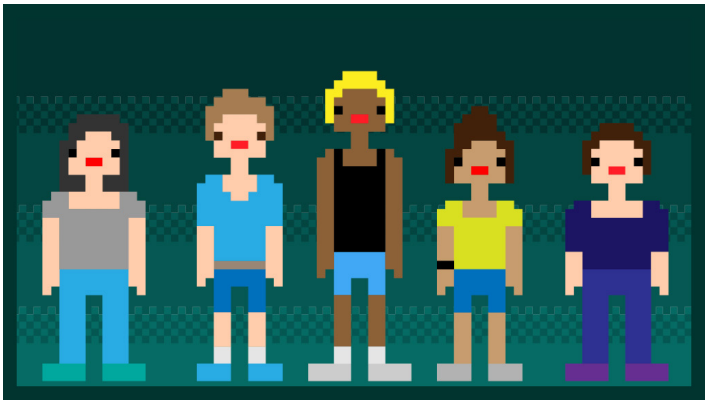



RAINBOW ARCADE Katalog: Exponatsprofil Mock-Up (vorläufig), Design von Nicolas Simoneau, Schwules Museum Berlin

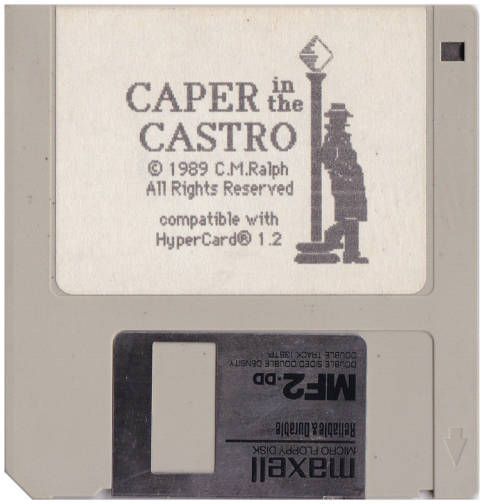
# Pressefotos

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über die RAINBOW ARCADE Kickstarter Kampagne und das Ausstellungsprojekt zur Verfügung gestellt.
Credits müssen immer vollständig angegeben werden.

Alle Pressefotos stehen ab Kampagnenstart auf schwulesmuseum.de/presse zur Verfügung.
Vorab- und sonstige Presseanfragen können an jan.schnorrenberg@schwulesmuseum.de gesendet werden.



RAINBOW ARCADE Team (von links nach rechts: Sarah Rudolph, Jan Schnorrenberg, Nicolas Simoneau, Iliane Kiefer, Dr. Adrienne Shaw), Design von Nicolas Simoneau, Schwules Museum Berlin




Caper in the Castro (1989), Originaldiskette, © C.M.Ralph

26 — THE WASHINGTON BLADE — November 3, 1989

The Point

## Tracker McDyke matches wits with Dullagan Straightman

by Cynthia Yockey

Until Cathy Ralph released "Caper in the Castro" in May, there was one area of publishing from which Lesbians and Gays were conspicuously absent: computer games.

Now, why, you might ask (if you are from Mars, or do not have a personal computer), do Lesbians and Gays need a Lesbian/Gay-theme computer game? Well, why do you need Lesbian and Gay movies, or plays, or novels? BECAUSE THEY'RE AN EXPRESSION OF LESBIAN AND GAY LIVES, AND GAY PEOPLE DESERVE TO SEE THEIR LIVES EXPRESSED, THAT'S WHY! Obviously, you haven't thought about this very much.

VIDEO

But just ponder for a minute where this could lead. Instead of games that reflect male values where the object is to gain power, defeat and destroy, there could be games written from women's values where the goal could be to get the maximum number of people to like you. (Women who deny that this is one of their primal objectives are lying – or, not in touch with one of their deepest drives.) There could even be consciousness-raising role-playing games like "Teen Pregnancy" or "Patriarchy," where each player is required to alternate between characters of different genders and sexual orientations.

Are you catching on to the scope of this?

Since the advent of personal computing in 1977, computer games have been dominated by two genres — shoot-'em-ups and role-playing, both of which generally also involve solving some sort of puzzle. In fact, since the computer is-self is a kind of puzzle, the game genres are the natural product of the emotions the computer inspires: delusions of grandeur when you can get it to work, and the urge to kill when you can't. A product of this tradition, "Caper" is a role-playing mystery — with lots of shooting.

"Caper" was written for the Macintosh computer using HyperCard, a database — no, a graphics — no, an animation — no, a hypertext — no, an authoring program — well, frankly, Macintosh mavens still aren't quite sure what HyperCard is, so, gestalt-wise, it's something you just have to experience.

"Caper" opens with a tutorial that explains how to use the eight tools provided for you to interact with the game: a map, a notepad, a pistol, binoculars, a key, a magnifying glass, a lighter, and a head with a cartoon dialogue balloon that symbolizes the ability to talk by typing instructions. The tool that will be the most useful is the pistol. When you are really frustrated, shoot something and the results can be very gratifying. The tool that will seem the least useful is the lighter; in fact, you'll soon be convinced that it's the last thing you need to win the game (hint, hint).

After the tutorial, you are thrust into this scenario:

"You are the world-famous lesbian private detective, Tracker McDyke.... It's 3:05 a.m. You have just been awakened by a phone call from your old friend, [drag queen] Tessy LaFemme. She sounded frantic and asked you to meet her in front of The Gayme Room (a favorite hang-out of yours). She said she'd be there in 15 minutes. She started to say something about getting the goods on Dullagan Straightman (notorious fiend and villain), but before you could ask Tessy what she meant...she was cut off."

Ralph says that only two people have solved the game so far, a 14-year-old boy and this reviewer, both in about four hours. The boy is reportedly an avid computer gamer and was therefore aided by his understanding of the typical conventions of role-playing games. The reviewer knows how to cheat in HyperCard. This means using the option-command key combination to find out what parts of the screen to "click" for information or action. It also includes looking at the scripts, or instructions, that tell each button what to do. (Notice that you aren't being told how to do that.)

Here's one more crucial pointer: the clue you have to collect letters for is correctly spelled, but when you want to free Tessy, "shakles" is not. This is the kind of thing that makes you nervous when the solution apparently depends on orthographic precision, but don't let it bother you. Ralph's beta testers obviously had a very low threshold for frustration and failed to help her catch some spelling errors that will be corrected in version 1.1.

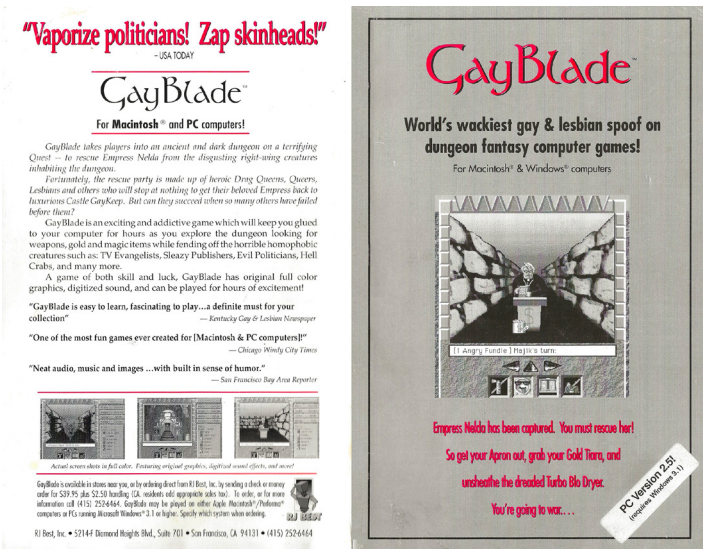
In addition to creating the first Lesbian/Gay computer game, Ralph has coined the term "CharityWare;" if, you like "Caper in the Castro," she asks you to send a donation to the AIDS charity of your choice. Ralph, a Lesbian artist/computer hacker who lives in San Mateo, California, survived the recent earthquake with Mac intact and has more games in the works.

"Caper" is a lot of fun and is available free on-line via modem from GLIB, the Gay and Lesbian Information Bureau, (703)578-4542. It is also on sale as a Macintosh shareware disk at meetings of the Pink Triangle Computer Alliance, the new national Lesbian and Gay computer user group for owners of IBM-compatible or Macintosh computers and that is headquartered in Silver Spring, Maryland.

*Cynthia Yockey is the founder of the Lesbian Ladies Society and the Pink Triangle Computer Alliance. She is also a writer and desktop publishing consultant on the Macintosh computer.*

*The PTCA will have its next meeting on Thursday, November 16 at 7:30 p.m., in a handicapped-accessible home near the Woodley Park Metro. For the exact location and more information, call (301)369-9259.*▼

Washington Blade, 3. November 1989: "Tracker McDyke matches wits with Dullagan Straightman", LGBTQ Game Archive



"Vaporize politicians! Zap skinheads!"
– USA TODAY

GayBlade™
For Macintosh® and PC computers!

*GayBlade takes players into an ancient and dark dungeon on a terrifying Quest – to rescue Empress Nelda from the disgusting right-wing creatures inhabiting the dungeon.*

*Fortunately, the rescue party is made up of heroic Drag Queens, Queers, Lesbians and others who will stop at nothing to get their beloved Empress back to luxurious Castle GayKeep. But can they succeed when so many others have failed before them?*

GayBlade is an exciting and addictive game which will keep you glued to your computer for hours as you explore the dungeon looking for weapons, gold and magic items while fending off the horrible homophobic creatures such as: TV Evangelists, Sleazy Publishers, Evil Politicians, Hell Crabs, and many more.

A game of both skill and luck, GayBlade has original full color graphics, digitized sound, and can be played for hours of excitement!

"GayBlade is easy to learn, fascinating to play...a definite must for your collection" — *Kentucky Gay & Lesbian Newspaper*

"One of the most fun games ever created for [Macintosh & PC computers]!" — *Chicago Windy City Times*

"Neat audio, music and images ...with built in sense of humor." — *San Francisco Bay Area Reporter*

*Actual screen shots in full color. Featuring original graphics, digitized sound effects, and more!*

GayBlade is available in stores now-you, or by ordering direct from RJ Best, Inc. by sending a check or money order for $39.95 plus $2.50 handling (CA residents add appropriate sales tax). To order, or for more information call (415) 2526464. GayBlade may be played on either Apple Macintosh®/Performa® computers or PCs running Microsoft Windows® 3.1 or higher. Specify which system when ordering.

RJ BEST

RJ Best, Inc. • 52144 Diamond Heights Blvd., Suite 701 • San Francisco, CA 94131 • (415) 2526464

GayBlade™
World's wackiest gay & lesbian spoof on dungeon fantasy computer games!
For Macintosh® & Windows® computers

(1 Angry Fundie | Hajic's turn:

Empress Nelda has been captured. You must rescue her!
So get your Apron out, grab your Gold Tiara, and unchealthe the dreaded Turbo Blo Dryer.
You're going to war....

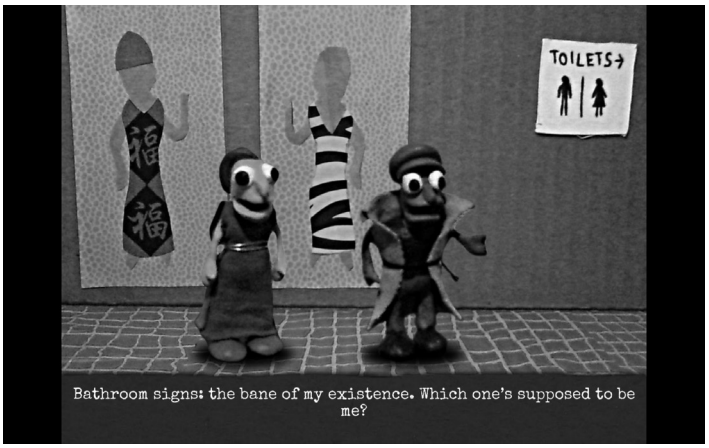
PC Version 2.51
(requires Windows 3.1)

Gayblade (1992), Bedienungsanleitung: "Vaporize politicians! Zap skinheads!", © Ryan Best

# Pressefotos

Die untenstehenden Pressefotos werden vom Schwulen Museum exklusiv für die Berichterstattung über die RAINBOW ARCADE Kickstarter Kampagne und das Ausstellungsprojekt zur Verfügung gestellt.
Credits müssen immer vollständig angegeben werden.

Alle Pressefotos stehen ab Kampagnenstart auf schwulesmuseum.de/presse zur Verfügung.
Vorab- und sonstige Presseanfragen können an jan.schnorrenberg@schwulesmuseum.de gesendet werden.




"Dominique Pamplemousse in: "It's All Over Once The Fat Lady Sings!"" (2013), Screenshot: "Bathroom signs: the bane of my existence. Which one's supposed to be me?", © Dietrich Squinkifer

Gay Sex Triptychon "Radiator 2" (2017): "Succulent", Screenshot, © Robert Yang

Gay Sex Triptychon "Radiator 2" (2017): "Hurt Me Plenty" (2017), Screenshot, © Robert Yang

Consentacle (2017), Boxart
© Naomi Clark / James Harvey