

Miron Schmidt

Videospielehistoriker

Erwerbstätigkeit

- 1997–dato **Mitarbeit im Computerspielmuseum Berlin:**
- Führungen für Schüler- und Erwachsenengruppen und bei Sonderveranstaltungen (deutsch und englisch) ab 2023
 - Vorbereitung, Aufbau und Betreuung verschiedener Sonderausstellungen in Berlin, Dortmund, München und Wien zwischen 1998 und 2003
 - Faktensammlung und -überprüfung sowie Screenshots für verschiedene Projekte ab 2002
 - Co-Leitung eines Workshops zu Emulatoren auf der Wizards of OS 1999 in Berlin
 - Übersetzungen (DE→EN und EN→DE), redaktionelle Mitarbeit und Lektorat ab 1998
 - Ausstellungsbetreuung ab 1997
- 2003–2020 **Spieleübersetzungen (EN→DE):**
- Beteiligung an ca. 80 Spielen, u. a. *League of Legends* (Riot), *PangYa* (Ntreev), *Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens* (Silver Style), mehreren *Star Wars*-Spielen von THQ, *Warhammer 40,000: Glory in Death* (Games Workshop), *Zoo Tycoon* (Microsoft)
 - Komplette Spiele (z. T. als Teamleitung): *Colin McRae: Dirt 2* (Codemasters) für Wii, PSP, DS, *Hooked On: Creatures of the Deep* (Infinite Dreams), *Little Folk of Faery* (Orange), *One* (Digital Legends), *Warrior Epic* (Possibility Space), *X-Men Legends II: Rise of Apocalypse* (Barking Lizards)
- 2010 **Übersetzungen für die Gameshouse gGmbH (DE→EN)**
- 2007–2009 **Übersetzungen für pong.services (DE→EN)**
- 2003 **Übersetzungen für die Games Academy Berlin (DE→EN)**

Ausbildung

- 2026–dato **Studium der Medieninformatik** an der Technischen Universität Berlin, der Freien Universität Berlin und der Humboldt-Universität zu Berlin mit angestrebtem Abschluss Master of Science
- 2022–2025 **Studium der Medieninformatik** an der Berliner Hochschule für Technik mit Abschluss Bachelor of Science
- 1994–2001 **Studium der Nachrichtentechnik** (Diplomstudiengang) an der Technischen Fachhochschule Berlin, Vordiplom 1996
- 1993–1994 **Fachpraktikum Nachrichtentechnik** bei Siemens in Berlin

Boddinstr. 17a – 12053 Berlin

✉ miron@vintrospektiv.de • 🌐 <https://www.vintrospektiv.de/>

1987–1990 **Carl-von-Ossietzky-Oberschule Berlin** mit Abschluss Abitur

Projekte

- 2020–dato **Retrogaming-Projekt *Vintrospektiv***
- Ab November 2021 als reines Blog
 - Zuerst ab Dezember 2020 als Multimediakonzert mit Videos, Artikeln und Social-Media-Auftritten
- 2002–2008 **Gründungsmitglied von DiGA – The Digital Game Archive e. V.**, einem Verein zur Bewahrung von Computerspielen als Kulturgut
- Konzeption und Organisation verschiedener Projekte in den Bereichen Emulatoren und Computerspiele
 - Übersetzungen DE→EN ab 2003
- 1997–1999 **Betatester für die Spiele *Spider and Web* und *Hunter, in Darkness*** von Andrew Plotkin
- 1994–1998 **Aktives Mitglied der Leitung des Online-Spiels *Tubmud***
- „Elder Wizard“ mit Vollzugriff auf den Programmcode und Programmierung verschiedener Objekte und Tools ab 1995
 - „Domain Lord“ der Domain „Peerage“ für das Clansystem ab 1994
- 1997 **Lektorat für das „Inform Designers Manual, 3rd Edition“**
- 1996 ***Ralph***, Textadventure in der Programmiersprache Inform
- Preise: Platz 12 von 26 bei der „2nd Annual Interactive Fiction Authorship Competition“, nominiert in der Kategorie „Best NPC“ bei den „XYZZY Awards 1996“
 - Veröffentlicht auch auf Diskette 1076 zum Magazin *SynTax*, auf der Diskette zum Magazin *XYZZYnews* Nr. 12 und auf der CD zum britischen *CU Amiga Magazine*, Ausgabe Mai 98
- 1989 **(Co-)Grafik für das Spiel *Sunny Shine on the Funny Side of Life***, ohne Namensnennung

Veröffentlichungen

- 2026 *“Press () to jump”: control mechanisms in computer and video games* (wissenschaftlicher Artikel) bei Paidia
- 2024 *In introspect*: Buch (109 Seiten), ISBN: 978-3-384-45758-5 (Hardcover)
- 2023–2024 Artikelserie *Adventure-Ecke* in *SUC-SESSION* Nr. 234, 236, 237 und 238
- 2022 *10 GOTO 20*: Buch (130 Seiten), ISBN: 978-3-347-70498-5 (Print), 978-3-347-70499-2 (E-Book)
- 2021 *Why dates in retrogaming are problematic* bei Medium (archiviert bei Vintrospektiv)
- 2021 *The British Scene* bei Medium (archiviert bei Vintrospektiv)
- 2021 *A Look at Danielle Berry* bei Vintrospektiv und später Medium
- 2021 *Infocom: das Ende eines Genres* bei Vintrospektiv; später übersetzt als *Infocom: the end of a genre* bei Medium (archiviert bei Vintrospektiv)

Boddinstr. 17a – 12053 Berlin

✉ miron@vintrospektiv.de • 🌐 <https://www.vintrospektiv.de/>

- 2020 *Ein Blick auf Cinemaware* bei Vintrospektiv; 2021 übersetzt als *A Look at Cinemaware* bei Medium (archiviert bei Vintrospektiv)
- 1998 *The Level 9 Fact Sheet* mit Manuel Schulz, verfügbar über verschiedene Internetquellen
- 1997 *Dungeons, Dragons, Shovels, and Telepathy – A Brief Look at MUD Design* in *XYZZYnews* Nr. 13 (archiviert bei Vintrospektiv)

Auftritte

- 2026 Lesung *10 GOTO 20* und Live-Musik von The SIDicate
- 2021 Gast in der Radiosendung *Berliner Runde: Herzblut Freie Szene* vom 6. April zum Thema „Performative Kunst in Retro Games“
- 2019 Podcastreihe *Bitte mehr Bits* mit Daniel Abbou und Sebastian Wilsdorff zum Thema Retrogaming (auch Jinglekomposition)
- 2012 Gast in der Radiosendung *Hyperbandrauschen* vom 11. September zum Thema Retrogaming
- 2001 Interview „Ein Gespräch mit Paul David Doherty und Miron Schmidt“ mit Florian Edlbauer für textadventures.de
- 1999 Interview im Österreichischen Rundfunk zur Geschichte der Computerspiele
- 1998 Interview im Berliner *Tagesspiegel* zum Thema C64
- 1998 Performance „Spiele einer Ausstellung“ mit Live-Musik und -Spiel (Lange Nacht der Museen in Berlin sowie Videoaufnahmen)

Sprachen

Deutsch	Muttersprache
Englisch	verhandlungssicher
Französisch	Grundkenntnisse
Italienisch	Grundkenntnisse

Boddinstr. 17a – 12053 Berlin

✉ miron@vintrospektiv.de • 🌐 <https://www.vintrospektiv.de/>