

Wird diese Nachricht nicht richtig dargestellt, klicken Sie bitte [hier](#).



## Newsletter 7/2015

### Liebe Freunde des Hauses,

Die Tage werden kürzer, das Wetter wird viel feuchter, die Blätter fallen – der Herbst ist da. Bei uns im Museum können sie entspannen und wieder viel Neues entdecken. Wir haben viele neue Ideen und werden interessante Gäste bei uns im Haus begrüßen können. Aber lesen sie selbst.

Wie immer sind wir dankbar für Anregungen und Feedback. Beides können Sie gerne an [presse@computerspielemuseum.de](mailto:presse@computerspielemuseum.de) schicken.

## Neues aus dem Museum

### Eine Malwelt bei uns



Mit dem Start der Herbstferien gibt es für alle kleinen und großen Künstler ein ganz besonderes Angebot im Computerspielemuseum. Spielen macht am meisten gemeinsam Spaß und dass unsere Besucher wahre Künstler sind, wird uns in jedem unserer Gästebücher eindrücklich vor Augen geführt. Warum nicht beides zusammenbringen? Ab dem 17. Oktober werden wir Dank toller Unterstützung des Münchner

Spielerentwicklers Cribster ein neues Angebot starten, bei dem alle Besucher, die Lust haben, zusammen auf der großen Leinwand im Forum des Museums gemeinsam ein riesiges Bild malen können. Das prinzipiell

unendlich große Gemälde ist dabei nicht nur im Museum zu sehen, sondern kann von jedem überall über die kostenlose Malwelt-App bewundert und gestaltet werden. In regelmäßigen Abständen werden wir neue Werke starten. Das Motto des ersten Werkes lautet „Mein Lieblingsgame“. Das Malen funktioniert dabei intuitiv auf einem bereitgestellten Tablet. Dabei kann man bei den Gestaltungen der anderen anknüpfen und sich auf diese beziehen, aber man kann sie nicht übermalen. So hat jeder die Chance, Teil eines großen Kunstwerkes zu werden. Einfach vorbeikommen und mitmachen!

## Daddeln mit Datteln



Wenn die Tage kürzer werden, laden Märchen dazu ein, sich in ferne Welten zu träumen. Im Computerspielmuseum entswinden die Besucher dem Winter auf einem fliegenden Teppich. Bei orientalischen Märchen aus tausendundeiner Nacht im Pixelformat, mit viel Sand, fremden Legenden und dem Duft von Weihrauch und Korinthen. An der

Daddelpalme hängen süße Früchte wie „Prince of Persia“ (1989), das eine der erfolgreichsten Spieleserien begründete, „Arabian Nights“ (1996), das charmante Rollenspiel im Stil von Zelda und Final Fantasy, „Aladdin“ (1993), an dem führende Disney-Animatoren beteiligt waren, „The Magic of Scheherazade“ (1987), eine Reise durch fünf arabische Welten incl. Zeitsprüngen, sowie „Sonic und die Geheimen Ringe“ (2007), das SEGA's Maskottchen erfolgreich in die dritte Dimension verhalf. Noch viel mehr Süßes aus der Wüste erwartet die Märchenfreunde ab 4. November 2015 in der neuen Sonderschau des Computerspielmuseums. Für den Eintritt reicht das normale Ticket. Und täglich ab 20 Uhr kann die Märchenwelt auch für den vorweihnachtlichen Event gebucht werden. Dazu passend gibt es dann ein Buffet aus der arabisch-orientalischen Küche (mehr [Informationen zum Event](#)).

## Computerspielemuseum präsentiert Filmprogramm "In the Name of the Game"



Film und Computerspiel haben einander erfolgreich und kreativ remediatisiert. Besonders klassische Arcade-Spiele wie Pong, Space Invaders und Pac-Man haben animierte Filme hervorgebracht die ironisch und humorvoll diese Spiele aufgreifen. Das interfilm Festival

vom 10. bis 15. November geht mit dem Programm auf Spurensuche, welche Schnittmengen die beiden Medien Computerspiel und Film bieten. Das Screening mit Filmen und Ausschnitten findet am 14. November im Roten Salon in der Berliner Volksbühne statt und ist eine Kooperation zwischen dem interfilm Festival und dem Computerspielemuseum. Eine das Screening begleitende Gesprächsrunde mit Silja Rheingans und Andreas Lange wird von dem Medienwissenschaftler Tilman Baumgaertel moderiert, der auch bei der Filmauswahl mitgeholfen hat. Informationen zum interfilm Festival finden Sie [hier](#).

## Howard Phillips im im Livestream erleben



Wie schon im letzten Newsletter mitgeteilt, präsentiert das "[media.net](#)" mit Howard Phillips einen weiteren Big Player der Videospielebranche im Computerspielemuseum. Howard Phillips war Nintendos erster Game-Master in Nordamerika. Er arbeitete für Nintendo, Microsoft, THQ und Epic Games sowie ein Jahr für Lucas Arts. In diesem Jahr konnte der Berliner Publisher GameDuell ihn als Head of Game Design and User Experience gewinnen. Die Veranstaltung am 22. Oktober im Computerspielemuseum ist

zwar den games.net-Mitgliedern vorbehalten, aber wir werden sie per Livestream ab 19:30 Uhr auf unserem [Voice Republic-Kanal](#) online zugänglich machen.

## Pac-Man und WhatsApp-Emoji-Kissen warten im Geschenke-Shop



Nehmen Sie einmalige Erinnerungen mit nach Hause: Pac-Man-T-Shirts, Tetris-Lampen, Minecraft-Basecaps, unsere umfangreiche Literatursammlung uvm. warten darauf entdeckt und mitgenommen oder an besondere Menschen verschenkt zu werden. Zugänglich ohne Eintritt ins Computerspielmuseum, hat auch unser Geschenke-Shop an 365

Tagen im Jahr geöffnet – Ideal für Last-Minute-Einkäufe oder um erste Weihnachtsgeschenke zu besorgen: Unsere 3-köpfigen Affen und Minecraft-Keksausstecher freuen sich auf Sie!

## Kalenderblatt: **Vor 10 Jahren**



**4. November 2005 – Game Boy Micro**

### Taschenspieler - Der kleinste Game Boy

Nintendos Game Boy ist eine Legende. Vor zehn Jahren gab es aber längst schon die Nachfolger, wie den Game Boy Advance. Doch die japanischen Entwickler wollten beweisen, dass es auch noch kompakter geht. So wurde der Winzling (gerade einmal 101 x 50 x 17,2 mm groß) mit einem 2 Zoll Display ausgestattet, das über eine skalierbare Hintergrundbeleuchtung verfügte. Neben Silber gab es ihn auch noch in drei Signalfarben (blau, rosa, grün). Der Game Boy Micro spielte alle Game Boy Advance Module ab und ließ sich mit einem Link-Kabel auch mit einem Game Boy Advance zu einem Multiplayer-Wettkampf verbinden. Die Kopfhörerbuchse ermöglichte nicht nur den vollen Games-Sound zu genießen, mit dem separat zu erhaltenden MP3 Player ließ sich der Kleine auch zu einem Musikplayer umwandeln.



Mit seinen gerade einmal 80 Gramm passte er bequem in jede Hosentasche und war vor allem für die „imagebewußten Käufer“ gedacht, wie Nintendos Marketing-Sprecher

Reginald Fils-Aime damals

hoffte. Der eingebaute Lithium-Ionen-Akku sorgte immerhin für 6 bis 10 Stunden Spielzeit und war nach gut 2,5 Stunden wieder aufgeladen. Doch die geringen Ausmaße waren dann auch das große Handicap. Für erwachsene Hände waren die Bedienelemente denn doch zu klein. Auch wenn seine Verarbeitung im Metallgehäuse mit den auswechselbaren Frontabdeckungen eine sehr gute Qualität bot, hielt sich der Erfolg des Winzlings in Grenzen. Bis zur Produktionseinstellung im Jahr 2008 konnte sich das Gerät weltweit nur in 2,42 Millionen Exemplaren verkaufen.

## Neues von Anderen

### Digitale Spiele in Kinderhänden



Am 12. November lädt die Stiftung Digitale Spielekultur zu einer Fachkonferenz „Digitale Spiele in Kinderhänden“ ins Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur. Experten unterschiedlicher Disziplinen, darunter Politik, Spiele-Entwicklung,

Publishing, Medienwissenschaft, Erziehungswissenschaft, Pädagogik, Erziehung- und Kita-Bereich, Verlagswesen und unterschiedlichsten Bildungseinrichtungen, tauschen sich untereinander aus und wollen einen Ratgeber für Eltern und Erzieher entwickeln. Die Fachkonferenz legt den Fokus diesmal auf die frühkindliche digitale Spielenutzung. Anmeldung zur Fachkonferenz [hier](#).

### Japanisches Startup will Spielemodule für Smartphones anbieten



Mit dem Handy sind Games-Apps heutzutage schnell heruntergeladen. Oft genug kommt der Speicher dabei aber an seine Grenzen. Das japanische Startup Pico Cassette will mit einem Modul, wie man es von früheren Konsolen kennt Abhilfe schaffen. Die Pico-Cassette-Module soll es, wie damals für das NES oder das Famicom in einer Box mit Spielanleitung geben. Bei den

Spiele soll es sich laut der japanischen Internetseite Aplista sowohl um

Klassiker, bekannte aktuelle Games wie auch um exklusive neue Titel handeln. Wie Pico-Cassette-Chef Asaeda Hiroshi mitteilte, befände man sich bereits in Verhandlungen mit Spieleherstellern. Das erste Modul, das an den Kopfhöreranschluss des Smartphones angeschlossen wird, wurde vor kurzem auf der Tokyo Game Show gezeigt. Ob die Crowdfunding-Finanzierung klappt und die Module auch nach Europa kommen ist nicht gewiss.

## **Spiele-Apps werden auch bei Ü30 immer beliebter**

Wie der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V (BIU) mitteilt, werden mobile Spiele-Apps bei Smartphone-Nutzern über 30 Jahren immer beliebter. Sechs von zehn App-Spielern haben demnach das 30. Lebensjahr bereits überschritten - dies entspricht knapp 13 Millionen deutschen Spielerinnen und Spielern. Das größte Nutzerwachstum verzeichnet jedoch die Gruppe derer, die das 50. Lebensjahr bereits überschritten haben. Im ersten Halbjahr 2015 spielten demnach 3,9 Millionen deutsche Spieler im Alter von 50 Jahren oder älter Spiele auf Smartphones und Tablets. Im Vergleichszeitraum des Vorjahres waren dies noch 2,9 Millionen - eine Steigerung von 34 Prozent. Auch zum Durchschnittsalter machte der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware eine Angabe: 35 Jahre alt ist der „durchschnittliche Nutzer“ von mobilen Spiele-Apps in Deutschland.

Wenn Sie diese E-Mail (an: [mediaservice.sturm@arcor.de](mailto:mediaservice.sturm@arcor.de)) nicht mehr empfangen möchten, können Sie diese [hier](#) abbestellen.

Gameshouse gGmbH  
Andreas Sturm  
Marchlewskistr. 27  
10243 Berlin  
Deutschland

+49-30-31164470  
[newsletter@computerspielemuseum.de](mailto:newsletter@computerspielemuseum.de)  
[www.computerspielemuseum.de](http://www.computerspielemuseum.de)