

GAMING IS NOT A CRIME

Einer schießt und viele leiden. Das Games und reale Gewalt zwei verschiedene paar Schuhe sind, wird nach Amokläufen durchknallter Einzelgänger nur zu gerne unter den Tisch gekehrt. Die Online-Initiative „GAMING IS NOT A CRIME“ kämpft dagegen an, denn Gaming hat viele Gesichter – unter anderem Deins!

Also zeig es: Lade Dein Bild hoch und zeige Präsenz. Unterstütze die Online-Initiative, um der Öffentlichkeit zu zeigen, dass Spieler ganz normale Menschen aus allen Gesellschaftsschichten sind und kein Teil einer finsternen Randgruppe.

GINAC und der Videospieldkultur e.V. lehnen die pauschale Verurteilung von PC- und Videospielen im Zusammenhang mit Gewalttaten ab. Spieler stehen zusammen – für ihr Hobby, für angemessenen Jugendschutz, für fundierte Berichterstattungen und gegen reale Gewalt!

Weiter Infos gibt es auf www.gamingisnotacrime.de

Das war die Olymptronica 2009!

Ein Wochenende um die Wette zocken, Game-Kultur erleben und Mario treffen. Auf dem „Festival der Videospieldkulturen“ haben Janine und Tobias einiges erlebt. Vor allem sind den beiden in Frankfurt auch viele Münchner begegnet. So waren etwa die „redspotgames“-Crew, „M! Games“-Redakteure und die Mädels des „Airmotion Games Verlag“ gleich neben dem VSK-Stand angesiedelt. Besonderes stylisch fanden wir die abgefahrenen Cosplay-Charaktere am Animexx Stand und die coolen Automaten des RetroGames e.V.

Wir bedanken uns bei allen, die wir auf der Olymptronica getroffen haben, für die vielen konstruktiven Gespräche und die tollen Ideen für zukünftige Projekte.

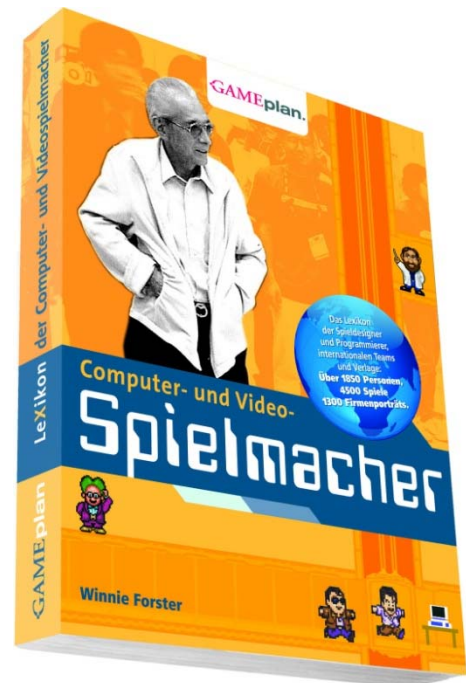
Bilder von der Olymptronica gibt es [hier](#)



Spielmacher: Das Lexikon der Video- und Computerspielprogrammierer, Designer und Produzenten, Teams und Firmen.

Von Pong zu World of Warcraft: Hinter dem Siegeszug der Computer- und Videospiele stehen begabte Techniker und Kreative, innovative Studios und visionäre Firmen. Spielmacher stellt die Menschen und Unternehmen vor, die das Hobby und die Industrie der Computer- und Videospiele prägten, geordnet und ausführlich auf 400 Seiten.

Das Lexikon porträtiert Techniker, Designer und Produzenten, die Genies und Wahnsinnigen, beschreibt Erfolge und Scheitern, den Aufstieg und Fall von aktuellen und legendären Firmen wie Atari, Sega und Nintendo, Activision, Microprose und Sierra. Dargelegt werden die Innovationen kleiner Teams, ebenso wie die Strategie der Elektronik- und IT-Konzerne beim Eintritt in die Branche. Der weltweite Führer durch Videospiele-Geschichte und Branche umfasst 1.500 Einträge, über 200 Biografien und 1.300 Firmenporträts, ordnet mehr als 4.500 Computer-, Video- und Automaten spielen ihren Schöpfern zu und weist mit 650 aktuellen Links den Weg durch den Dschungel der heute aktiven Hersteller und Entwickler.



Spielmacher bietet Überblick durch vier Jahrzehnte – Plattformübergreifend, übersichtlich und kompakt. Das neue Buch von Winnie Foster ist jetzt auch im Videospielekultur e.V. erhältlich.

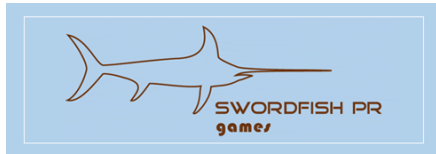
Weitere Infos: www.gameplan.de

Second Business – Geschäftsmodelle in virtuellen Spielwelten

Tobias Neumaier untersucht im Rahmen des BMBF-Projekts der TU München „Second Business - Geschäftsmodelle in virtuellen Spielwelten“. Er braucht DEINE Hilfe, um in seiner Diplomarbeit die zukünftige Entwicklung von Unternehmen, die synthetische Welten nutzen um Produkte und Dienstleistungen anzubieten, zu erforschen!

Die erste Instanz der mehrstufigen Befragung läuft vom 20.03.2009 bis 02.04.2009. Um an der Umfrage teilzunehmen musst Du nur den Online-Fragebogen unter <http://www.unipark.de/uc/virtuelle-spielwelten/> aufrufen und Dein geballtes Expertenwissen über Videospiele preisgeben.

swordfish pr übernimmt Pressearbeit für Videospieldkultur e.V.



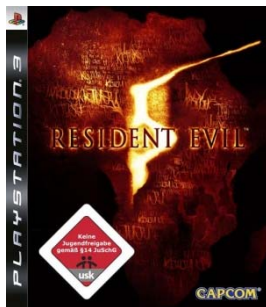
Ab sofort berät die Münchner Public Relations Agentur swordfish pr den Videospieldkultur e.V. in allen Pressefragen. Die Public Relations Agentur wurde im Februar 2008 gegründet und hat ihren Sitz in München. swordfish pr GAMES ist auf die Betreuung von Kunden aus den Bereichen Konsolen-, PC-, Mobile- und

Browser-Games, eSport, mobile Software und Unterhaltungselektronik spezialisiert. Mit mehr als neun Jahren PR-Erfahrung, davon über fünf Jahre im Bereich Games, bietet die Agentur professionelles Know-How und beste Kontakte zur Presse.

„Wir freuen uns sehr, dass wir swordfish pr als kompetenten Partner gewinnen konnten. Ihr Engagement stellt für die Außendarstellung des Vereins einen echten Gewinn dar und passt vom Zeitpunkt perfekt zu unseren Vorhaben in den kommenden Monaten“, so Hendrik Lesser, Geschäftsführer des Verein Videospieldkultur e.V.

Weitere Informationen über „swordfish pr“ gibt es unter www.swordfish-pr.de

Heimspiel-Special // www.heimspiel-games.de



„Resident Evil 5“ (PS3)



„F.E.A.R. 2“ (360)



„Mad World“ (Wii)

Der hervorragend sortierte Heimspiel-Laden versorgt uns diese Woche mit einer Fülle an hochkarätigen Action-Krachern für alle aktuellen Konsolen. Vom lang erwarteten fünften Teil der Kult-Serie „Resident Evil“ bis zum schrägen Wii-Titel „Mad World“ – optisch unterschiedlicher könnten die inhaltlich recht verwandten Action-Kracher nicht sein.

Games Lounge #63

WANN

Montag, 23.03.2009
Start: 20.00 Uhr

WO

Augsburgerstraße 8
Links in den Hof, dann rechts die Treppe runter

ANREISE

Sendlinger Tor
Lindwurmstraße in Richtung Goetheplatz, links in die Augsburgerstraße