

## Damals war alles ein bisschen anders

Noch lange bevor Neil Armstrong am 20. Juli 1969 den Mond betrag, machte eine Gruppe von MIT Studenten den Weltraum unsicher: Steve Russell, Martin Graetz und Wayne Wiitanen starteten 1961 mit der Entwicklung von „Spacewar!“. Das Spiel wurde im Februar 1962 fertiggestellt, war für zwei Spieler ausgelegt und wird allgemein als das erste Computerspiel der Welt gezählt. Warum das hier steht? Weil wir uns nächsten Montag zur 61. Games Lounge treffen – ohne die drei kreativen Köpfe des MIT vielleicht undenkbar.



## Stefan Kreutzer untersucht den Iran

Bevor sich jemand wundert: Die Überschrift ist kein ungewöhnlicher Spiele-Titel. Stefan Kreutzer, ein enger Freund des Videospielekultur e.V., ist im April 2009 mit dem Orientalistikinstitut der Ludwigs-Maximilians-Universität im Iran unterwegs, um das Konsumverhalten der iranischen Gesellschaft und den Einfluss westlicher Konsumgüter auf selbige zu untersuchen. Stefan widmet sein besonderes Augenmerk dabei auf die Videospielekultur des Irans, während er Ministerien und Handelskammern abklappert. Über jeglichen Input zu iranische Spiele, Entwickler oder Publisher würde Stefan sich sehr freuen. Für weitere Fragen und Anregungen dazu steht der VSK und natürlich auch Stefan persönlich zur Verfügung.



Den Spieß umgedreht: In „Rescue the Nuke Scientist“ kämpft man als iranische Sicherheitskraft gegen israelische und US-Soldaten

## Heimspiel-Special // [www.heimspiel-games.de](http://www.heimspiel-games.de)



Ryu, Blanka und Chun-Li! Ein legendäres Beat´em up kommt im neuen Jahrtausend an. Wer statt Veilchen lieber Blümchen verteilt kann aber auch einen Blick in das neue Werk von thatgamecompany werfen (PSN Only).

- „Street Fighter 4“ (Xbox 360)
- „Flower“ (PS3)

## Games Lounge #61

### WANN

Montag, 23.02.2009  
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