

Publisher-Boom: Neue VSK-Mitglieder sprießen wie Pilze aus dem Boden

Dieses Jahr brach die allgemeine Frühjahresmüdigkeit in der Videospielebranche nicht aus. Weder die grandiosen Neuerscheinungen im April, noch die Aktivitäten im Videospielekultur e.V. wiesen darauf hin, dass wir uns eigentlich mit riesen Schritten auf den Sommeranfang zubewegen. Und obwohl einige unserer Mitglieder bei Rekordtemperaturen ihre Freizeit lieber mit einem kühlen Hellen und Nintendo DS oder PSP am Baggersee verbrachten, als im abgedunkelten „Zocker“-Zimmer, wurden beide Games Lounges erfolgreich durchgezogen und auch Studienarbeiten gefördert, während an anderer Stelle schon an neuen VSK-Formaten getüftelt wurde.



Zieht einfach alles an: „Katamari Damacy“ bei der Games Lounge am 12.05.08



Es geht auch ohne Bildschirm, Teil 1:
Patrick (l.) & Alex (r.) beim
Warhammer-Match am 12.05.2008

Nicht nur der Blockbuster „GTA IV“ sorgte für Ausnahmesituationen bei VSK-Mitarbeitern und Games-Lounge-Besuchern, auch das langerwartete „Rock Band“ erschien im Mai in Europa und sorgte wegen des abgefahrenen Preises für viel Diskussionsstoff. Wie auf dem Bild zu sehen hatten einige Vereinsmitglieder allerdings eine praktikable Lösung, um sich das viele Geld für den „Guitar Hero“-Konkurrenten zu sparen: Sie setzten sich zur Abwechslung einfach mit nicht-elektronischen-Spielsystemen auseinander.

Während ein Teil nach alternativen Spielkonzepten Ausschau hielten, schlossen sich andere dem rasant voranschreitenden Videospielekultur e.V. an. Mit großer Freude durften wir im letzten Monat drei neue assoziierte Mitglieder im Verein begrüßen: Erst schlossen sich Electronic Arts und Morphicon dem VSK an, wenig später folgte mit Rockstar Games der nächste große internationale Publisher. Wir sagen herzlich willkommen!



Assoziierte Mitglieder
Stand: Juni 2008

Fazit: Super Sache mit den neuen Mitgliedern! Von Frühjahresmüdigkeit kann im Verein derzeit keine Rede sein.

Podcast statt Vortrag

Im Mai gab es leider keinen Vortrag, dafür haben wir Can Amirak sowie Max Iglesias dabei geholfen, ihre Bachelorarbeit im Kommunikationsdesign fertigzustellen. Die beiden arbeiten an einem Podcast, welcher eine inoffizielle Fortführung ihres Dokumentarfilmes „PC Gamer - Portrait einer Jugendkultur“ ist. Dieser Film richtet sich hauptsächlich an Eltern und Pädagogen und versucht das häufig von vielen Medien und Meinungsmachern verunglimpft Hobby Computerspiele in ein ausgeglichenes Licht zu rücken.

Der Podcast soll einen aufklärerischen Charakter haben - diesmal richtet sich der Fokus auf alle Spieler und beschränkt sich, im Gegensatz zum Film, nicht nur auf den „hardcore PC-Gamer“.

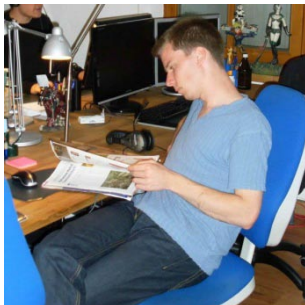
Film sowie Podcast werden demnächst auf der VSK-Homepage zum Download bereitgestellt.

Mit besten Grüßen,

Tobias



Max Iglesias (l.) & Can Amirak (r.) beim Schnitt der VSK-Interviews für ihren Podcast



Es geht auch ohne Bildschirm, Teil 2: GL Besucher beim Schmökern in Videospieldmagazinen am 26.05.



Wiederauferstehung der Lightgun. Sogar kompatibel mit 100-Hz-HD-Fernsehern. Games Lounge #44 am 26.05.08



Aus der Retrokiste: Der „neue“ Vectrex des Videospieldkultur e.V.