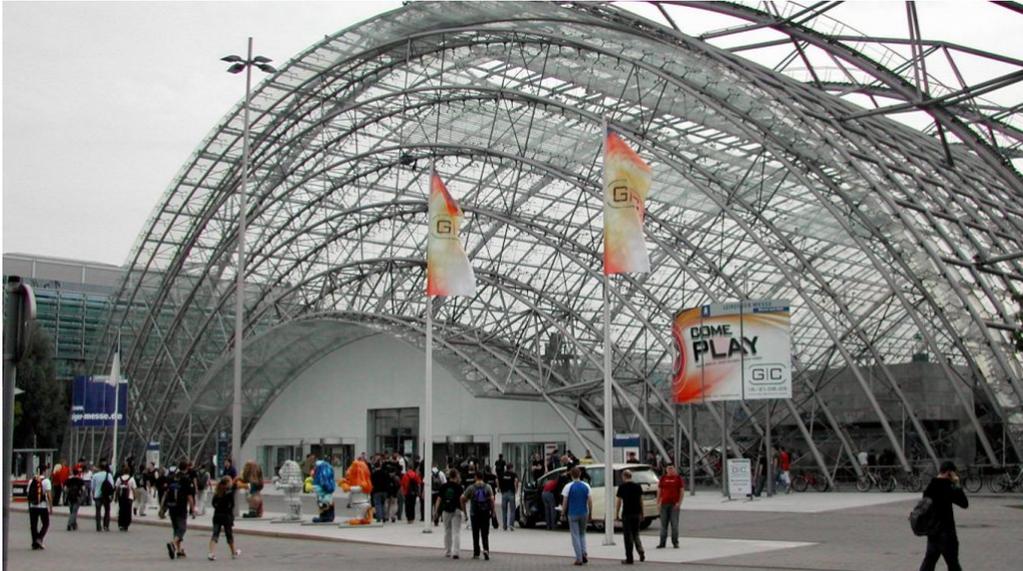


# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Games Convention 2005 – Die Magie von Leipzig

André Eymann am Montag, dem 22. April 2013

**Vom 18. bis zum 21. August 2005 hatte die Leipziger Games Convention, Europas größte Computer- und Videospielemesse, ihre Tore zum bereits vierten Male für alle Neugierigen, Videospielesüchtigen oder Branchenkenner geöffnet.**

An vier offenen Publikumstagen konnte das Spielerherz nach Lust und Laune zocken, chillen und die Neuigkeiten der Branche bestaunen. Und dabei gab es tatsächlich mehr zu erleben, als staubtrockene Produktvorstellungen.

Ich habe die Messe für mich zum ersten Mal gemeinsam mit Freunden besucht und dabei allerlei Aufregendes erfahren. Bereits das Leipziger Messegelände, auf dem die Games Convention seit 2002 jährlich stattfindet, bietet viel für's Auge. Den Eingangsbereich bildet eine imposante gläserne Halle, von der aus die anderen Hallen über ebenfalls gläserne Röhren erreicht werden können. Im Mittelbereich des Geländes gibt es einen kleinen Teich, der an seinen Ufern zum Ausruhen und Entspannen einlädt.

---

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

Mehr Informationen

Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren

## Historischer Einstieg



River Raid von 1982 war das erste in Deutschland indizierte Videospiel. (Bild: Andre Eymann)

Im Sonderbereich „GC family“ der Messe konnte man zunächst mehr über die Geschichte der Videospiele erfahren. Hier wurden Space War, das erste bekannte Computerspiel, Pong, der kommerzielle Durchbruch, sowie River Raid, das erste in Deutschland indizierte Konsolenspiel, vorgestellt. Letzteres wurde übrigens erst 2003 von der Indizierung befreit. Jedes Spiel konnte gespielt werden.

Auf übersichtlichen Texttafeln gab es mehr über die Historie und die Hintergründe des Gesehenen zu erfahren. Nicht selten sah man hier Vater und Sohn gemeinsam spielen. Außerdem wurden die Kinder und Erwachsenen über Themen wie Jugendschutz, Lernspiele oder die Entwicklung von Spielen im Allgemeinen aufgeklärt. Für die Kleinsten gab es Malwettbewerbe. Ein Rundum-Familienpaket also.

Unter dem Motto „Spielen geht immer“ präsentierten sich die Moderatoren von NBC GIGA Games auf der Games Convention. Wenn man sich die Plakate mit den übergroßen Fotos der aus dem TV bekannten Gesichter ansah, hatte man fast das Gefühl es mit Helden zu tun zu haben. Die Veranstalter haben erkannt, dass das Ikonisieren der Moderatoren bei den Gamern gut ankam und diese eine wichtige Identifikation für die Spieler sind.

Auf dem Messestand von Gigabyte wurde nochmals deutlich: Computerspiele wurden schon lang vom schönen Geschlecht als eigene Domäne entdeckt. Die Mädels der deutschen Female Counter-Strike Meisterschaft brauchen niemanden mehr, der ihnen beim Installieren und Konfigurieren ihres Systems zur Seite steht. So wurde allerorten live gezockt, was das Zeug hält. Am liebsten natürlich Counter-Strike. Auf riesigen Leinwänden wurden Counter-Strike Spielpartien bekannter Gamer gezeigt.



Einblick in das Team der deutschen Female Counter-Strike Meisterschaft. (Bild: Andre Eymann)

## **Weltneuheiten: Xbox 360 und PSP**

Nicht nur auf dem Square Enix Stand, diese stellten Final Fantasy XI vor, konnte man berühmten Programmierern aus der Branche begegnen. Auch Microsoft hatte keine Kosten und Mühen gescheut, einige hauseigene Entwickler zur weltexklusiven Präsentation ihrer neuen Konsole Xbox 360 nach Leipzig zu entsenden.

Auf dem fast 2.000 Quadratmeter großen und parkähnlichen Microsoft-Stand konnten die Besucher Fragen zur neuen Konsole und den geplanten Spielen stellen. Als Kaufanreiz wurden auf einem Mega-Screen hinter der Bühne aktuelle und geplante Spieltitel präsentiert. Zum Line-Up von Microsoft gehörten Age of Empires III oder Dungeon Siege II.



Auf dem Messestand von Microsoft. (Bild: André Eymann)



Microsofts neue Spielkonsole Xbox 360 soll zum Weihnachtsfest 2005 erhältlich sein. (Bild: Andre Eymann)



Werbung für Doom – Der Film. Der Klassiker von id Software soll nun auch auf die Leinwand. (Bild: Andre Eymann)

Die Idee ist nicht neu, aber richtig erfolgreich war sie bisher nur in wenigen Einzelfällen. Dennoch wurde nun auch Doom von id Software verfilmt und wird auch bald hierzulande über die Kinoleinwände wummern. Auf der Games Convention konnte man, wenn man denn die Geduld zum Warten hatte, auf jeden Fall schon einmal einen Filmtrailer bewundern. Seit dem legendären Doom hält der Siegeszug der Ego-Shooter beständig an. Spiele wie Counter-Strike und Unreal Tournament haben ein neues Genre erschaffen, dass tausende begeistert auf kleinen und großen LAN-Partys zocken.

Der neue Titel F.E.A.R. von Monolith (weitere bekannte Titel: [Blood](#) und [No One Lives Forever](#)) hat es in sich. Die Grafik legt einen besonderen Wert auf Realismus und Atmosphäre. Ein Headset und eine optische Maus sind mittlerweile zur Pflichthardware für Ego-Shooter-Gamer geworden.



Bekannte Gesichter von GIGA Games. (Bild: André Eymann)

Die großen Namen der Branche wie Activision, SEGA, Nintendo oder natürlich auch Atari waren allesamt mit teilweise sehr exklusiven Ständen auf der Messe vertreten. Auf dem Stand von SEGA wurde das Spiel Virtua Tennis für Sonys neue Handheld-Konsole PSP präsentiert.

Mit der Playstation Portable hat Sony eine Handheldkonsole entwickelt, die zurzeit konkurrenzlos ist. Das große Display, die Möglichkeit Filme (allerdings nur im UMD-Format) abzuspielen und ein integriertes WLAN machen die PSP zum Primus. Viele Hersteller haben bereits Spiele produziert und weitere wurden angekündigt. Im Gegensatz zu Nintendo versucht Sony eine ältere Zielgruppe mit ihrer Konsole zu erreichen.

In klassischen Knallrot präsentierte sich Atari mit seinem Stand auf der Messe. Für die Retro-Freunde der ersten Stunden von Atari ist allerdings nicht viel übrig geblieben. So standen die aktuellen Titel wie GT Legends, Fahrenheit oder The MATRIX: Path of Neo im Mittelpunkt.

Nachdem Atari im Jahre 2002 von der französischen Firma Infogrames gekauft wurde, sind Atari-Spiele wieder für fast alle Konsolen und auch den PC zu haben. Erneut eine Renaissance für die amerikanische Firma, der Firma die Nolan Bushnell 1972 gegründet hatte. Denn schon oft ist der Name untergegangen und doch wieder auferstanden. Der Mythos von Atari lebt dennoch bis heute weiter.



Atari zieht auch 2005 noch viele junge Videospiele an. (Bild: Andre Eymann)

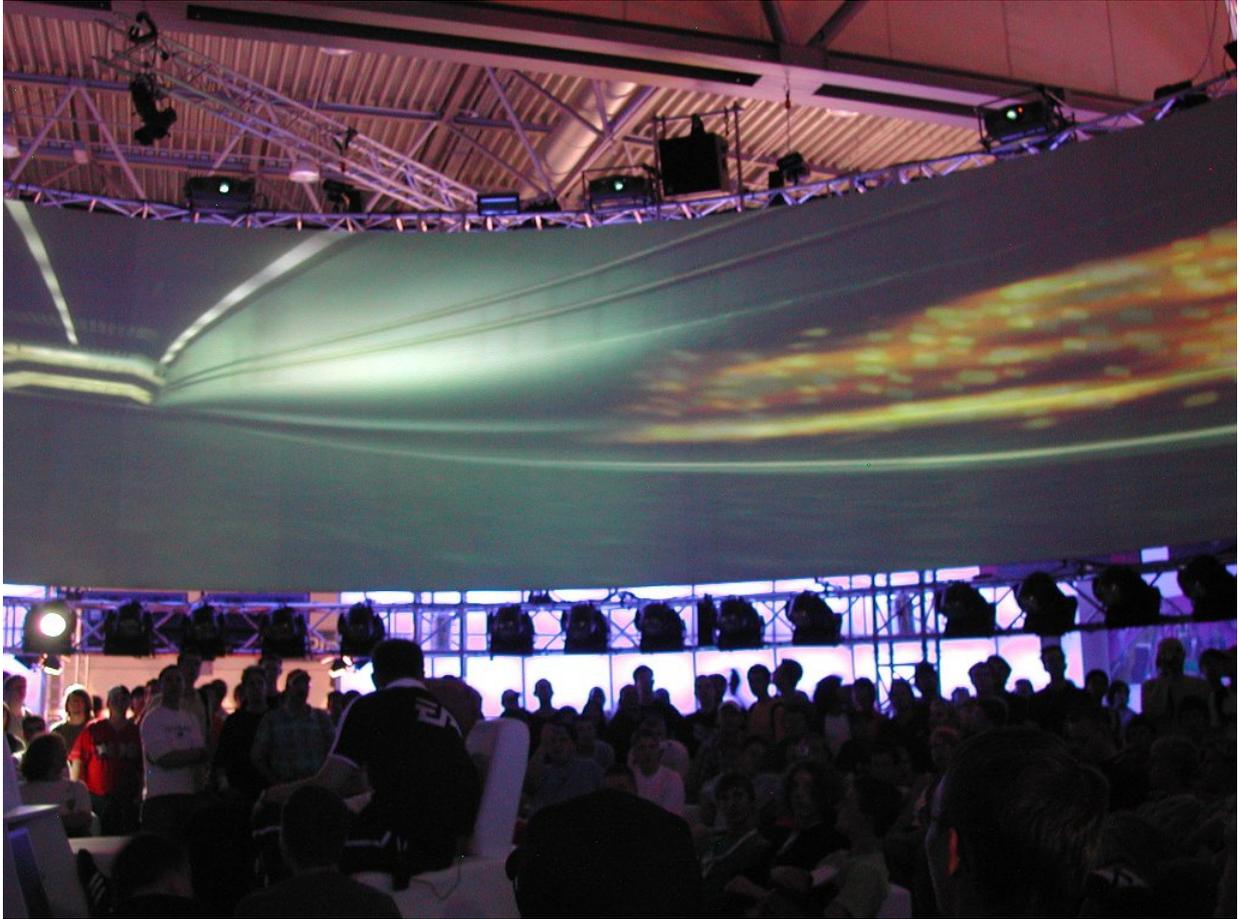
Die Messe bot in fast jeder Halle Platz zum Entspannen und Spielen. Es gab ausreichend viele Konsolen, um in loungiger Atmosphäre alles ausgiebig zu testen und ungestört in

der Welt der Videospiele zu versinken. So muss sich der Videospiehhimmel anfühlen: Zeit und Raum spielen keine Rolle.

Auf vielen Ständen waren DJ-Acts zu sehen oder stimmungsvolle Musik zu hören. Die Wartezeiten zu den Präsentationsterminen waren erträglich. Es wurde für jedes Interesse etwas geboten. So wechselten sich Kinderspiele mit nicht jugendfreien Titeln ab und Sportspiele waren ebenso vertreten wie Strategie-Titel. Um eine geregelte Trennung in den Altersklassen zu ermöglichen, wurden beim Eingang in die Messe Armbänder mit einer farblichen Kodierung verteilt.



Entspanntes Chillen und Spielen mit Nintendo Handhelds. (Bild: Andre Eymann)



Der imposante Messestand von Electronic Arts glich einer Arena. (Bild: Andre Eymann)

Ebenfalls beeindruckend war die Präsentation von Electronic Arts. Die Firma zeigte ihre Spiele in einer Art Arena, in der man rundherum von Bildschirmen umgeben war. Electronic Arts hat für fast jedes Genre Spiele und hat diese über die Bildschirme gewaltig in Szene gesetzt. Da wirken die gezeigten Titel wie Need for Speed, Battlefield 2 oder Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mitteleuropa gleich doppelt so imposant.

## **GAMES CONVENTION 2005**

### **Ort und Termin**

Die Games Convention fand vom 17. bis zum 21. August 2005 auf dem Gelände der Leipziger Messe statt.

### **Best of GC 2005**

Ausgewählte Spiele-Auszeichnungen der Jury zu dieser Messe: Bet On Soldier, F.E.A.R., Nintendogs und Ridge Racer.

### **Konzert-Highlights mit Videospelmusik im Gewandhaus zu Leipzig**

World of Warcraft, The Chronicles of Riddick und Brothers in Arms.

### **Weltpremieren von Activision auf der GC 2005**

True Crime: New York City und GUN.

### **Das Ubisoft Lineup**

Prince of Persia 3: The Two Thrones, King Kong und Ghost Recon 3.

## Neue Spiele-Hits von Nintendo

Mario Kart DS und The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Auf dem Stand von Speedlink gab es dann doch noch ein Urgestein der Videospiegelgeschichte zu bewundern. Hier konnte Pong mit einem Competition Pro-Joystick gespielt werden, der gerade als neu aufgelegte PC-Peripherie auf den Markt gekommen ist. Der Competition Pro war der Profi-Joystick zur Blütezeit der Heimcomputer und wurde fand seine erste Nutzung an Systemen wie dem Commodore 64, ZX Spectrum oder dem Amiga.

Auf jeden Fall ließen es sich einige Besucher nicht nehmen, den Game-Controller gegen den klassischen Joystick zu tauschen, um eine heisse Runde Pong auszutragen.

## Game Boy Micro

Nintendo legt mit dem Game Boy Micro eine Mini-Version der weltweit bekanntesten tragbaren Spielkonsole vor. Durch unterschiedliche Gehäusefarben kann der Micro je nach Geschmack ausgewählt werden. Unter der Haube werkelt ein waschechtes Game Boy Advance SP System.

Der trendige Micro wirkt auf den ersten Blick wie ein Mode-Accessoire als ein ausgewachsenes Spielesystem. Doch der Eindruck täuscht. Der Bildschirm ist brilliant, das Gehäuse ist hochwertig verarbeitet und der Handheld liegt fantastisch in der Hand. Zusätzlich läßt er sich aufgrund seiner Größe perfekt in der Hosentasche verstauen.



Ein Micro in Silber sieht stylish aus. (Bild: Andre Eymann)



Der neue Nintendo Game Boy Micro passt in jede Hand- oder Hosentasche. (Bild: Andre Eymann)

Auch ein neuer Trend: durch entsprechendes Equipment wird das Spielgefühl vertieft. Bei Autorennspielen ist heute ein Force-Feedback Lenkrad unverzichtbar. Wenn man allerdings einen echten Sportsitz, eine Gangschaltung und einen großen Bildschirm hat, fühlt man sich fast wie auf einer echten Rennstrecke. Das heisst es Konzentration behalten. Ein Fahrfehler und der Sieg ist unwiderbringlich verloren!

Man brauchte nicht überrascht sein, wenn auf einmal ein Star Wars Kämpfer hinter einem stand. Man konnte ihnen überall auf der Messe begegnen. Zum Showdown am Samstag gesellte sich sogar Darth Vader höchstpersönlich zu seinen Handlangern. Da bot es sich natürlich an, ein kleines Erinnerungsfoto schießen zu lassen. Nur wenn man versuchte die Kämpfer zu filmen, wurden sie auf einmal aufdringlich und konnten einem (zumindest den jüngsten Besuchern) ein wenig Angst machen.



Vertiefung des Spielgefühls: Racing seats verhelfen zum echten Rennsportfeeling. (Bild: Andre Eymann)



Leinwandhelden: Krieger aus Star Wars mischten sich unter das Publikum. (Bild: Andre Eymann)

Eymann)



Der Stand von Peter Jackson's King Kong. (Bild: André Eymann)

In einem anderen Raum waren die Displays direkt an der Decke befestigt, so dass man nur spielen konnte, wenn man sich entspannt mit dem Blick nach oben in eine Kissenlandschaft gelegt hatte. Der Anblick wirkte im ersten Moment etwas befremdlich, dennoch funktionierte die platzsparende Idee prima. Hier konnte man gut sehen, das Licht und Farbe eine grosse Rolle bei der Gestaltung des Messeaufbaus gespielt hatte.



Verkehrte Welt: Displays an der Decke. (Bild: Andre Eymann)

Am Ende des Tages war man schon ganz schön müde und von den vielen Eindrücken überreizt. Augen, Ohren und die Finger waren schließlich seit den frühen Morgenstunden ständig in Bewegung. Und so war es wichtig, dass sich die Games Convention von ihrem grossen Vorbild der E3 in Las Vegas etwas Schönes abgeguckt und neben den hübsch anzusehenden Messehostessen viele Inseln der Ruhe angeboten hat. Eine tolle Idee war es auch verschiedene Spielfiguren über verkleidete Akteure darzustellen. So konnte man manchen Helden aus seinen Spielen in voller Lebensgrösse begegnen.

Übrigens hat die Stadt Leipzig auch außerhalb des offiziellen Messegeländes den Geist des Gamings versprüht. An mehreren Standorten in der Innenstadt waren Trucks der Spielehersteller aufgebaut, in dem man ebenfalls nach Lust und Laune zocken konnte.



Auch in der Stadt konnte gespielt werden. Hier ein SONY PlayStation 2 Truck. (Bild: André Eymann)



Ein Truck mit Konsolen zum Spielen von EA. (Bild: André Eymann)

## Bildergalerie

Abschliessend bekommt ihr noch verschiedene optische Eindrücke von der Messe, die wir sicher auch im nächsten Jahr wieder besuchen werden.



Eine lebensgroße Fantasy Elfe im kunstvollen Feder-Outfit. (Bild: Andre Eymann)



Auf dem Stand von Ubisoft: Figuren aus 1000 und 1 Nacht. (Bild: Andre Eymann)



SEGA präsentierte dieses Jahr Virtua Tennis, Sonic Rush und Spartan: Total Warrior. (Bild: Andre Eymann)



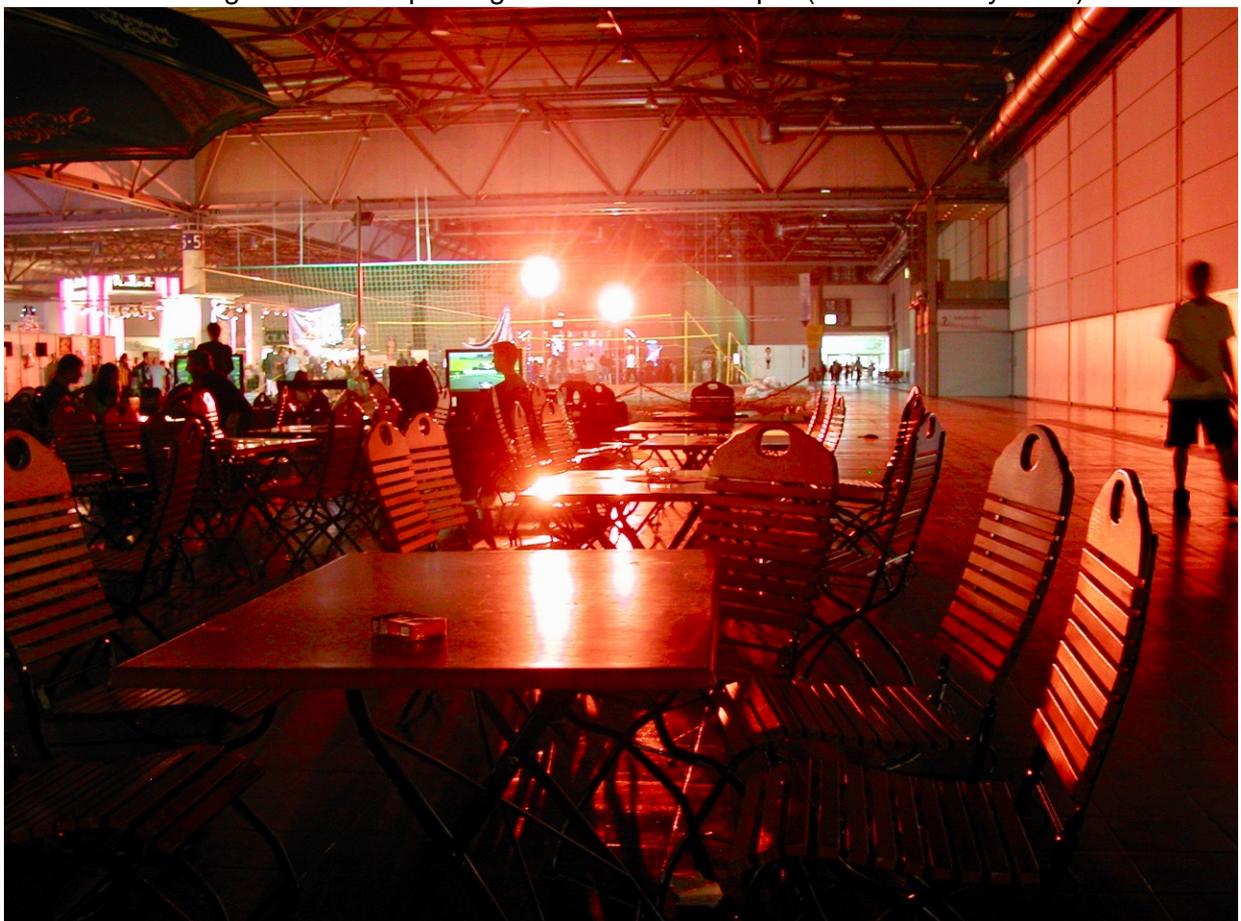
Die Messehallen waren aufgrund des hohen Interesses gut gefüllt. (Bild: Andre Eymann)



Die sogenannten Messebabes wurden passend zum Produkt dekoriert. (Bild: Andre Eymann)



Am Ende des Tages sind die Spieler glücklich und erschöpft. (Bild: Andre Eymann)



Die Hallen leeren sich. Zeit zum Entspannen. (Bild: André Eymann)

## Weitere Beiträge zur Games Convention in Leipzig

- [Games Convention Reihe](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Montag, dem 22. April 2013 um 21:54 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



### Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>