

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Games Convention 2006 – Die Branche wächst

André Eymann am Samstag, dem 6. April 2013

Am 26. August 2006 waren wir nun bereits nach unserem letzten Besuch zum zweiten Mal auf der Games Convention in Leipzig, um uns über Neuigkeiten aus der Videospielwelt zu informieren. Dieses Jahr aber war das leider kaum möglich. Es waren schlichtweg zu viele Besucher auf der Messe. Das Messekonzept hingegen war das gleiche wie im letzten Jahr und dem Ansturm nicht gewachsen.

Für mich ist einer der Hauptgründe nach Leipzig zu fahren, die Möglichkeit selbst Hand an die Controller zu legen, um die brandneuesten Titel zu spielen. Außerdem erwarte ich Informationen, die ich nicht vorab im Internet finde.

Aber weder noch: die vorhandenen Flächen konnten den Besucherandrang nicht gerecht werden und exklusive Informationen waren Mangelware. Vor den Präsentationsbereichen entstanden lange Schlangen, die das Warten auf die Vorführungen zur Qual machten.

Vielleicht lernt die Messeleitung daraus und überlegt sich etwas für das nächste Jahr. Man könnte zum Beispiel die Messezeit verlängern, oder die Ausstellungsfläche vergrößern. Das vorhandene Konzept ist nicht zukunftsfähig und lies den diesjährigen Leitspruch „Play, it’s your nature“ zu einer Farce werden.



Schon auf den ersten Blick wird deutlich, wie viele Besucher die Messe dieses Jahr erwartet. (Bild: André Eymann)

Zusätzlich konnte man den Eindruck gewinnen, dass die Messe in diesem Jahr von einigen asiatischen Herstellern nicht besonders ernst genommen wurde. Weder Nintendos Wii, noch Sonys PS3 waren auf der Messe in Aktion zu sehen. Stattdessen wurden bereits aus dem Internet bekannte Videos gezeigt. Die PS3 (zumindest das Gehäuse) war in einer Glasvitrine zu bewundern. Das war nicht besonders aufregend, so kurz vor dem Weihnachtsgeschäft.

Es drängte sich der Verdacht auf, das man die finale Hard- oder Software des Produkts noch nicht zeigen wollte oder konnte. Anders war diese unglückliche Situation kaum erklären. Immerhin stehen viele PS2-Besitzer in den Startlöchern und vermissen konkrete Informationen zu ihrer zukünftigen Investition.

Anders als bei den eher durchschnittlichen Produkten von Atari hatte sich die Software der tragbaren DS-Konsole von Nintendo in die Herzen der Zocker gespielt. Für mich ist der DS einer der wenigen Gewinner der letzten Monate. Seit der Veröffentlichung des Systems in 2004, haben viele Entwickler wirklich innovative Spielkonzepte auf dem Handheld umgesetzt. So konnten, jenseits des Standards, Spiele wie Elektroplankton, Animal Crossing oder Metroid Prime Hunters entstehen.



Wo wird gezockt? – Dank Nintendos Handhelds in jeder Lebenslage. (Bild: Andre Eymann)



Der neue Nintendo DS Lite mit dem Spiel Contact in Aktion. (Bild: Andre Eymann)

In diesem Jahr wurde der DS durch das neue Modell DS Lite noch einmal aufgebossert.

Die wesentlichen technischen Merkmale blieben dabei allerdings unverändert. Dafür bekam das Gehäuse ein schlankeres und zeitgemäßeres Design. Im Oktober des Jahres 2006 soll sogar ein Wi-Fi fähiger Internetbrowser von Opera für den Game Boy-Nachfolger in den Handel kommen. Damit wird es dem DS möglich sein, über einen beliebigen Hotspot im Internet zu surfen. Ebenso ist ein MP3-Modul in Planung, das den Handheld erneut um eine mediale Funktion erweitern soll.

Der DS von Nintendo ist seit seinem Erscheinen ein Musterbeispiel an Innovation. Durch seine vielfältigen technischen Möglichkeiten wie Touchscreen, Mikrofon, zwei Bildschirme, Wi-Fi usw. stehen den Entwicklern bei der Umsetzung neuer Spielkonzepte viele Türen offen. Das zeigt einmal mehr, dass es nicht nur um die höchste technische Leistung, sondern um die kreativen Möglichkeiten eines Systems gehen kann. Ob sich das dauerhaft am Markt auszahlt, wird sich zeigen.

Die Körper-Controller kommen



Tanzen auf der Matte. Die Bewegungsspiele kommen! (Bild: André Eymann)

Die PlayStation 2 wird mittlerweile auch in pink angeboten und erschließt sich somit noch mehr als bisher ihrer weiblichen Zielgruppe. Und der DS wird durch Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging auch von Familienvätern und bisherigen Nicht-Gamern gespielt. Immer mehr soziale Spielkonzepte etablieren sich und erweitern die Spielergemeinde über die Grenzen der Geschlechter und des Alters hinweg. Das Durchschnittsalter der Spieler steigt und wächst gleichzeitig in die Breite.

SingStar für die PS2 zum Beispiel ist schon seit 2004 ein Hit. Entgegen der Unkenrufe einiger Pressestimmen, hier würde lediglich Deutschland sucht den Superstar ins Wohnzimmer übertragen, glaube ich eher an einen anderen Grund für den Erfolg. Das Spiel macht einfach Spaß. Vor allen Dingen in größerer Runde.

SingStar besitzt viele Attribute eines klassischen Videospiele. Es geht um den Sieg durch Punkte, man kämpft gegeneinander und es spricht verschiedenen Altersgruppen an. Und da man sein Lieblingsstück zum Nachsingen aussuchen kann, fällt es dem Spieler leicht sich mit dem Spiel zu identifizieren. Deshalb kann sich dieses Konzept auch auf zukünftigen Konsolen behaupten.

Sehr interessant und vor allen Dingen für die Spieler hierzulande neuartig sind die auf der Games Convention gezeigten kinetischen Spielkonzepte. Wikipedia: „in der Physik die Mechanik von Körpern, die unter der Wirkung von Kräften Beschleunigungen erfahren“. Da wird in Teams gegeneinander gekämpft, indem kräftig mit den Armen, Beinen oder was man sonst noch so hat, physische Bewegungen auf den Bildschirm übertragen werden. Der Körper wird zum Controller. Kein Interface trennt Mensch und Maschine. Ich habe beobachtet, dass die Zielgruppe hier sehr dehnbar ist. Vom Schulalter bis zum Rentner waren alle dabei.

Der Classic-Gaming-Bereich war diesmal etwas kleiner als im letzten Jahr. Dafür konnte man Pong im Rahmen der Ausstellung „pong.mythos“ des Computerspiele Museums in

Berlin, mit dem ganzen Körpereinsatz spielen. Als ein Freund klassischer Videospiele fehlt mir auf der Messe allerdings ein kompetenter historischer Abriss der wichtigsten Spiele des Genres. Gerade auch weil sich hier so viele junge Spieler begegnen.



Pong mit vollem Körpereinsatz. Eine Installation des Computerspielemuseums in Berlin. (Bild: André Eymann)

Neues präsentierte Epic Games auf der Games Convention. Unreal Tournament bleibt zwar was es eh schon war, allerdings haben die Entwickler das bewährte Spielkonzept mit verschiedenen Fahrzeugen, einer aufgepeppten Optik und ein netten Gameplay-Features erweitert. Ob dies ausreichend ist das ehemalige Flaggschiff der Branche nicht zur A-Jolle werden zu lassen, werden die nächsten Monate zeigen. Denn es gibt mittlerweile mächtige Konkurrenten auf dem Markt, die dem Ego-Shooter-Primus ans Leder wollen.

Epic steuert diesem Umstand allerdings schon seit Jahren entgegen. Denn mit der Vermarktung der hauseigenen Unreal Engine, macht sich der Hersteller von eigenen Produkten unabhängiger. Die Unreal Engine wurde bisher von anderen Herstellern erfolgreich für Spiele wie Devastation, XIII, SWAT 4 oder Pariah lizenziert.

Die Präsentation von Stranglehold für die PS3 (ebenfalls auf der Unreal Engine erschienen) kam als reine Techdemo daher. Hier fliegen tausende von Bleikugeln durch ein asiatisches Restaurant und ein grimmiger Chow Yun Fat steppt über die unzähligen Leichen seiner Gegner. Aber am Ende bleibt nichts als Rauch und Lärm. Viel vom Spiel konnte man jedenfalls nicht erkennen. Warten wir ab, ob sich die hübsche und detaillierte Optik in ein vernünftiges Gameplay einpassen wird.



Mächtige Engine, mächtige Charaktere. Epic Games präsentiert Unreal Tournament 2007. (Bild: Andre Eymann)

Sehnsüchtig erwartet: Sonys PS3



Die PS3: das Objekt der Begierde. (Bild: Andre Eymann)

Deshalb waren viele nach Leipzig gekommen: wegen der neuen PS3 von Sony. Der Nachfolger der PS2 wirft einen großen Schatten voraus. Bereits vor ihrer Veröffentlichung wird die Konsole entweder als totaler Flop oder als heiliges Vorbild gepriesen.

Leider hat Sony hier auf der Messe nichts handfestes geboten. Keine Präsentation, keine neuen Fakten, keine Spieledemos. Das war nicht nur für mich sehr enttäuschend. Es wird sich für uns in Deutschland frühestens im März 2007 zeigen, ob und welche Chancen die neue Konsole gegen ihre Konkurrenten Xbox 360 oder Nintendo Wii hat. Die geplante technische Ausstattung der PS3 ist auf jeden Fall beeindruckend.

Grundsätzlich gewinnt die Konsole in der Spielebranche immer mehr an Bedeutung. Der PC hingegen verzeichnet als Spielmaschine zurzeit rückläufige Zahlen. Das liegt zum einen sicher an den Kosten (jeder der schon mehr als eine neue Grafikkarte für seinen PC kaufen musste weiß wovon ich spreche), zum anderen aber auch am Softwareangebot. Fast jeder Top-Titel ist heutzutage auf der Konsole ebenso erhältlich, wie auf dem PC.

Ein Vorteil der Konsole ist der einfache Umgang mit dem Gerät. Einschalten und los geht's. Für ca. 3-4 Jahre muss auch nicht in die Hardware investiert werden. Und für ca. 20 Euro gibt es eine große Auswahl an Budget-Titeln, die auch später noch gut zu spielen

sind. Zudem ist die aktuelle Generation der Konsolen in der Lage mit dem Internet zu kommunizieren, um beispielsweise online spielen zu können. Durch alle diese Eigenschaften ist die Spielkonsole zu einem ernsthaften Gegner der PC-Plattform geworden.

GAMES CONVENTION 2006

Ort und Termin

Die Games Convention fand vom 24. bis zum 27. August 2006 auf dem Gelände der Leipziger Messe statt.

Best of GC 2006

Ausgewählte Spiele-Auszeichnungen der Jury zu dieser Messe: Spore, The Legend of Zelda – Phantom Hourglass, Pro Evolution Soccer 6 und Lost Planet Extreme Condition.

Konzert-Highlights mit Videospelmusik im Gewandhaus zu Leipzig

Final Fantasy, Two Worlds, Anno 1701 und The Revenge of Shinobi.

Neue Spiele von Atari auf der GC 2006

Alone in the Dark, Neverwinter Nights 2 und Arthur and the Minimoys.

Lineup vom Eidos

Kane & Lynch: Dead Men, Just Cause, Tomb Raider: Legend, Battlestations: Midway und FlatOut 2.

Hits von Sony

God of War 2, Lemmings, MotorStorm und Formel Eins 2006.

Mein Fazit der GC 2006: die Branche wächst und wächst. Im Profi-Spielebereich haben sich feste E-Sports Strukturen entwickelt und ab August soll das Thema sogar einen eigenen Sendeplatz im DFS bekommen. THQs Egoshooter Stalker ist in Sachen Veröffentlichungstermin mittlerweile auf den Spuren von 3D Realms Duke Nukem Forever. Microsofts Xbox 360 (kommt mit HD-DVD) konkurriert demnächst mit Sonys PS3 (kommt mit Blue Ray) um die Vorherrschaft des DVD-Nachfolgers. F.E.A.R. bekommt einen Nachfolger und erfreut sich guter Verkaufszahlen auf PC und Konsole.

Video

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

Bildergalerie

Folgend findet ihr zum Abschluss noch einige Impressionen der diesjährigen Games Convention. Wir werden die GC sicher wieder besuchen. Auch wenn sie in diesem Jahr aufgrund der hohen Auslastung kaum zu ertragen war.



Auch auf der Games Convention ist man nicht vor einem Blue Screen sicher. (Bild: Andre Eymann)



Autorennsimulatoren auf dem Stand von Intel. (Bild: Andre Eymann)



Alte Bekannte: die Krieger von Star Wars. (Bild: Andre Eymann)



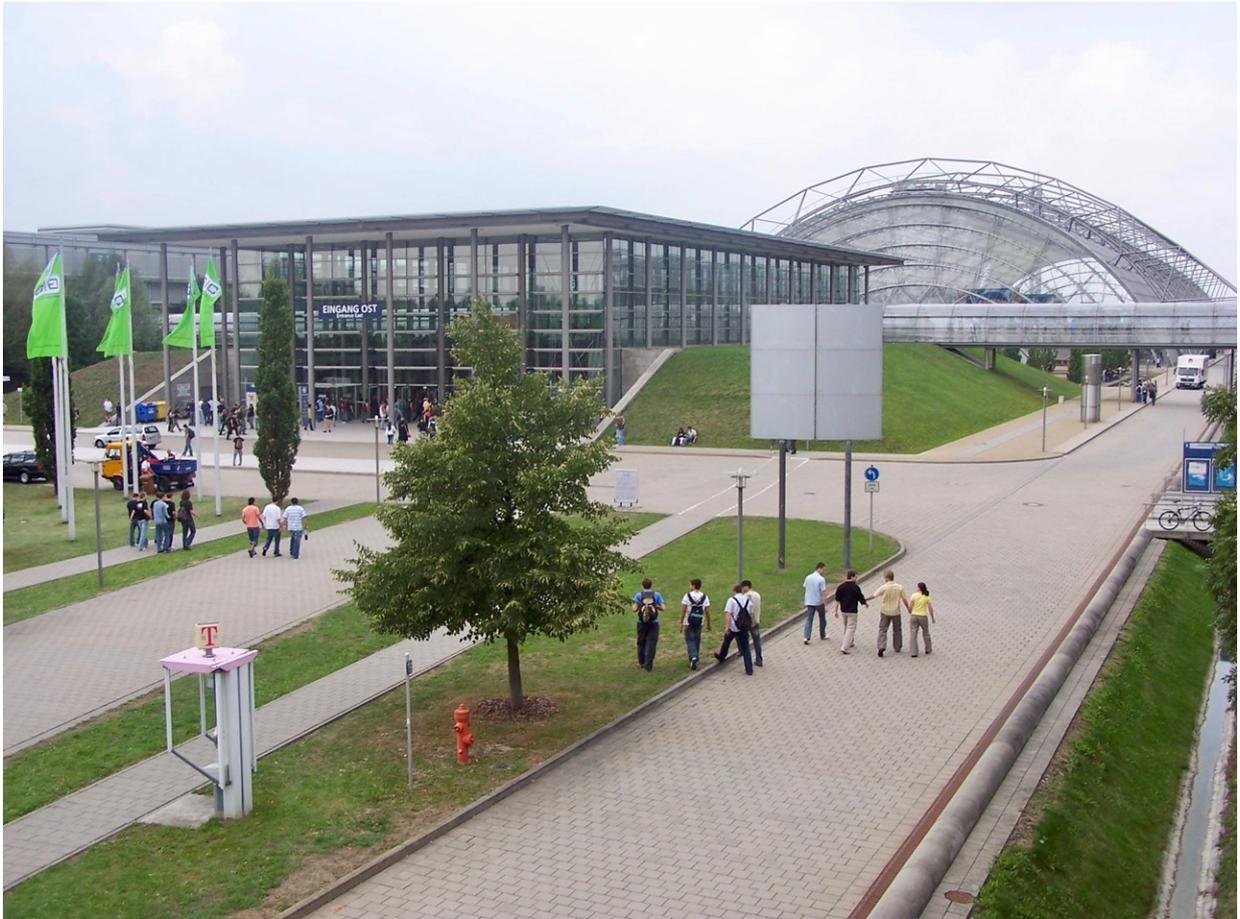
Bei Nintendo durfte man im Kettenkarussell spielen (Bild: Andre Eymann)



Live-Rennen mit Need for Speed: Most Wanted von Electronic Arts (Bild: Andre Eymann)



In der Eingangshalle. (Bild: André Eymann)



Der Eingang Ost des Leipziger Messegeländes. (Bild: André Eymann)



Auf dem Stand von Activision wurde Call of Duty 3 gezeigt. (Bild: André Eymann)



Auch außerhalb der Messehallen gab es viel zu sehen. (Bild: André Eymann)



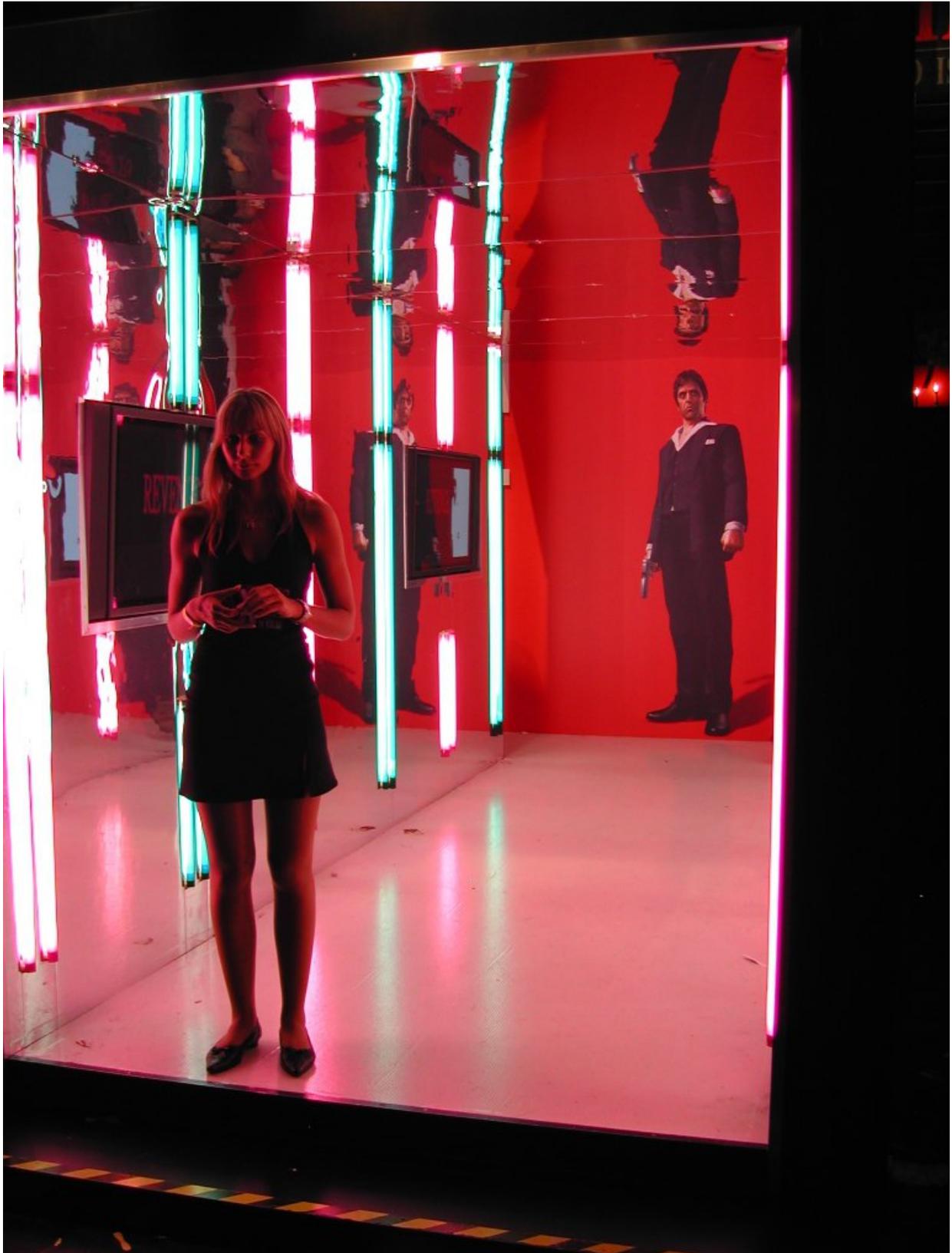
Anhand einer ablaufenden Uhr konnte man herausfinden, wann die Wartezeit für eine Präsentation vorbei war. (Bild: André Eymann)



Ein verziertes Xbox Lara Croft Unikat. (Bild: Andre Eymann)



Sonic von SEGA: auch in 2006 noch ein Thema. (Bild: André Eymann)



Der stimmungsvolle Stand von Scarface: The World is Yours. (Bild: Andre Eymann)



Abendstimmung vor dem Eingang. (Bild: André Eymann)

Weitere Beiträge zur Games Convention in Leipzig

- [Games Convention Reihe](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 6. April 2013 um 20:52 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

Videospielgeschichten 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.videospielgeschichten.de>