

Alexander Kuhn: Games Convention 2006

Beitrag aus Heft »2006/05: 50 Jahre merz - 50 Jahre Medienpädagogik«

Vom 24. bis 27. August 2006 fand die diesjährige Games Convention (GC), die größte Computerspielmesse in Deutschland, auf dem Leipziger Messegelände statt. In ihrem fünften Jahr ist die GC wieder um einige Neuerungen reicher, dies gilt sowohl für den Bereich der Hardware als auch was neue Spiele angeht. Bei manchen Angeboten lohnt es sich, sie genauer unter die Lupe zu nehmen. Im Folgenden wird eine Auswahl dessen vorgestellt, was vielleicht sogar das Zeug dazu hat, sich in der nächsten Zeit zu einem Trendsetter zu entwickeln.

Shootpad

Für die PS2 ist wieder eine Neuerung im Bereich ‚Interagiere mit deinem Computer‘ auf dem Markt. Für Fußballspiele wie FIFA, oder Pro Evo-lution Soccer steht den Fans von Fußballsimulationen ein interessantes Gamepad zur Verfügung. Man steht auf einem grünen, mit den klassischen Fußballbegrenzungsfeldern versehenen Minispielfeld, die Krönung des Ganzen stellt ein auf dem Spielfeld fixierter Fußball dar. Diesen muss man treten, bei einem kräftigen Tritt vollzieht die virtuelle Figur einen weiten Schuss, bei einem schwachen Tritt ist der Schuss kurz. Welches Bein der Spieler oder die Spielerin benutzt wird durch davor liegende Felder für das Standbein kontrolliert. Die Richtung, in die die Figur läuft, wird klassisch über den PS2 Joystick gesteuert, aber die Schüsse, das Dribbeln im Spiel et cetera übernimmt nun der Spieler, wobei er während der ganzen Partie auf seinem Gamepad steht, ständig in Bewegung ist und nicht bewegungslos im Wohnzimmeressel sitzt wie sonst üblich. (www.bigben-interactive.de)

Gamesload

Gamesload stellt eine digitale Vertriebsplattform für Spiele im Internet dar. Damit erübrigt sich der Weg in ein Kaufhaus. Da-rüber hinaus kann mittels einer speziellen Technik der WebSite fast jedes Produkt vor dem Kauf eine gewisse Zeit probegespielt werden. Das Angebot ist unter drei Oberbegriffe gegliedert: „PC Games“, „Easy Games“, „Online Games“. Im Bereich PC Games findet man aktuelle Titel und beliebte Klassiker des Computerspielgenres zum kostenpflichtigen Download oder zum direkten Spielen mit der Games Flatrate, die ähnlich wie eine Internet Flatrate monatliche Kosten beinhaltet. Easy Games sind kurzweilige, leicht zugängliche Downloadspiele für Gelegenheitsspieler. Unter Online Games kann sofort, alleine oder gegeneinander im Internet gespielt werden, es fallen nur die Kosten für die Internetverbindung an. Mit einem Angebot von 300 Spielen, die zum Downloaden bereit stehen, und über 100 Spielen in der Games Flatrate ist innerhalb eines Jahres nun schon ein recht breitgefächertes Angebot im Internet entstanden. Zielgruppe dieses Angebots sind Nutzer aller Altersgruppen mit Breitbandanschluss. Bezahlt werden kann über die Telefonrechnung von T-Com oder über Click & Buy-Angebote wie Firstgate, sowie Kreditkarten oder Lastschriftzahlungen. (www.gamesload.de)

Pong.Mythos

Unter diesem Oberbegriff findet sich eine Reihe von Exponaten, die zum Thema Pong, einem einfachen digitalen Tennisspiel, das in den 70er Jahren entwickelt wurde, eine ganz eigene Aussage und Spielart bieten. Die

Wanderausstellung wurde vom Computerspielmuseum Berlin zusammengestellt. Gezeigt wird zum Beispiel das Spiel Pong, das mittels Radfahren, also über Pedaltrittgeschwindigkeit funktionierte, oder Pong, das man auf einem großen Feld mittels Videotechnik und seiner eigenen Bewegung auf diesem Feld steuern konnte. Auch ein Pong der ganz anderen Art findet sich: der Schmerz-Pong. Dieses Gerät lud Erwachsene dazu ein, gegeneinander zu spielen, während sie ihre Hand auf eine Kontaktfläche legten. Wer verlor, wurde „bestraft“, zum Beispiel mit einem Stromstoß. Man erinnert sich vielleicht an den James Bond-Film Goldfinger, in dem Mr. Bond mit dem Erzschorken auch ein Spiel spielen sollte, wobei der Schmerzlevel immer höher wurde, um so einen der Kontrahenten zum Aufhören zu bewegen. Dieser Ansatz war es in etwa, der auch mit diesem Gerät verfolgt wurde. (www.pong-mythos.net)

Machinima

Machinima ist ein Kunstwort, das sich aus den Begriffen „machine“, „cinema“ und „animation“ zusammensetzt, und bezeichnet Filme, die mit Hilfe von Game-Engines erstellt werden. An mehreren Bildschirmen kann man sich einen Eindruck davon verschaffen, was bisher mit dieser Form der kreativen Auseinandersetzung an Filmen erschaffen wurde: Musikvideos, Serien, Actionfilme, Komödien oder einfach eine Sammlung von kleinen Sketchen. Machinimas werden nicht nur von enthusiastischen Spielern entwickelt, sondern eben auch von solchen, die sich mit dem Medium Computer aber dennoch kreativ auseinandersetzen wollen und die bereits vorhandene Technologien nutzen wollen, zum Beispiel Grafikengines, um Eigenes zu schaffen. Interessierten Besuchern wurden auf der GC Kurse angeboten, in denen ihnen ein kleiner Einblick in das Produzieren von Machinimas geboten wurde. (www.machinima.com)

GP2XPS2, PS3, PSP, NDS, Wii, Xbox360 – Konsolen, die alle kennen und die fast jeder haben will. Nachteil dieser Geräte: Die entsprechenden Spiele sind recht teuer, da sie meist exklusiv für die jeweilige Konsole lizenziert wurden. Einen Zwischenweg geht GameParks Holding mit dem GP2X. Dieser Personal Entertainment Player läuft unter Linux. Was den Vorteil hat, dass die Spiele dafür Open Source-Ware sind, also nichts kosten. Mehr als 200 gibt es bereits und täglich werden es mehr. Die Games können im Internet runtergeladen und mittels USB-Kabel auf die SD-Speicherkarte des GP2X übertragen werden. 185 Euro kostet das Gerät, das nur im Internet bestellt werden kann. (www.gp2x.de)