

## Games Convention 2007

Beitrag aus Heft »2007/05: Bildung - Partizipation - Medien«

Mit 185.000 Besuchern ging die diesjährige Games Convention in Leipzig erneut mit einem Rekord zu Ende. Dass die wichtigste Spielemesse Europas auch in ihrer inzwischen sechsten Auflage weiter wächst, könnte vor allem als Beleg dafür dienen, dass eine bestimmte Strategie der Spieleindustrie aufgeht: Computer- und Konsolen-Spiele sollen seit einigen Jahren neue Zielgruppen ansprechen. Sie sollen an den Mann, an die Frau, an Familien, an Jung und Alt gebracht werden. Die sogenannten Casual Games (vgl. Stichwort S. 3), Gelegenheitsspiele für den Massenmarkt, waren daher ein großes Thema auf der GC 2007. Vor allem die neue Generation von Spielkonsolen setzt in ihrem Software-Line-up zu einem nicht unerheblichen Teil auf familienfreundliche Titel. Es handelt sich dabei um Spiele, die oft erst richtig Spaß machen, wenn man nicht nur alleine vor der Konsole agiert, sondern zum Beispiel im Freundeskreis oder der Familie gegeneinander antritt. Vor dem Bildschirm wird in Zukunft also noch mehr und noch öfter zusammen gesungen, getanzt, musiziert, balanciert, mit den Armen gewedelt und auf Buzzer gedrückt – zumindest wenn es nach den Konsolen-Herstellern geht.

Sony beispielsweise setzt in diesem Bereich auf die Weiterentwicklung von etablierten Titeln wie EyeToy oder SingStar. Das Karaoke-Spiel, das aufgrund seiner vielfältigen Spielmodi als beliebter Partyspaß die Wohnzimmer eroberte, wird auf der neuen PlayStation 3 zusätzlich noch mit Online-Möglichkeiten ausgestattet. Einzelne Songs kann man bald also im sogenannten SingStore herunterladen und seine Sangeskünste auch in einer dazugehörigen Community präsentieren. Nintendo geht mit seiner erfolgreichen neuen Konsole Wii ähnliche Wege und verspricht zusätzlich zum Party- und Familienspaß auch noch körperliche Fitness. Das Spiel Wii Fit, das 2008 erstmals über die europäischen Ladentische gehen soll, steuert der bewegungswillige Spieler nämlich mehr oder weniger mit dem ganzen Körper. Die dazugehörige Fernbedienung nennt sich Balance Board; sie liegt auf dem Boden, sieht aus wie eine Körperwaage und überträgt präzise jede Verlagerung des Körpergewichts in sämtliche Richtungen. Virtuelles Skispringen oder Torwarttraining bekommt auf diese Weise ein ganz neu-es Spielgefühl genauso wie die virtuellen Hula-Hoop-Reifen, die dank Nintendo um unsere Hüften kreisen. Eines jedoch war bei all den innovativen Spielideen und neuen Zielgruppen auf der Games Convention 2007 nicht zu übersehen:

Der durchschnittliche GC-Besucher scheint doch immer noch männlich und vom Typ Hardcore-Gamer zu sein. Vielleicht kann auch er sich für den Spielspaß der Casual Games erwärmen. Sein Gamer-Herz schlägt aber vermutlich eher für Strategie, Kampf und Action in komplexen und möglichst realistischen Spielwelten. Dementsprechend bildeten sich die längsten Schlangen auf der diesjährigen Messe auch nach wie vor bei den Präsentationen der neuesten Sci-Fi- und Ego-Shooter, bei Echtzeitstrategie- und Adventure-Titeln, Fantasy-Rollenspielen und Racing-Games. Wohin geht nun der Trend bei dieser Art von Spielen? In der Gestaltung geht es eindeutig hin zu immer aufwändigerer, realistischer Grafik und einer intensiven Sound-Kulisse. Inhaltlich dagegen kann man vielleicht von einem gewissen Retro-Trend sprechen. Die Storys ähneln sich untereinander und in Bezug auf frühere Versionen. Man hat es mit unzähligen Fortsetzungen oder Add-ons für erfolgreiche ältere Titel zu tun: Grand Theft Auto, Silent Hill, World of Warcraft oder Need for Speed sind einige der Namen, die schon seit Jahren die Games Convention fest im Griff haben. Und unter den Protagonisten der kommenden Spiele werden einem auch wieder wohlbekannte Helden wie Spiderman, Luke Skywalker, Lara Croft oder sogar Mario und Sonic begegnen.

Ein Teil der Games Convention, der in den letzten Jahren mit der Messe mitgewachsen ist und 2007 eine ganze Halle füllte, ist die GC family. In diesem Bereich stehen Kinder- und Familien-Spiele, Edutainment und Medienkompetenz im Mittelpunkt. Unter dem Motto „Spielend lernen und Spielen lernen“ wandte sich die GC family dieses Jahr an alle Eltern und Kinder aber auch speziell an interessierte Lehrerinnen und Lehrer. Studierende der Universität Leipzig boten in diesem Rahmen auch kostenlose und individuelle Führungen über die Games Convention an. Die Themen reichten dabei von Spiele Genres und alternativen Spielkonzepten bis hin zu E-Sports. Der Andrang bei diesen sehr kompetent geführten Messetouren war in diesem Jahr leider noch nicht sehr groß. Sollten die GC Guides auch 2008 wieder ihre Dienste anbieten, empfiehlt es sich auf jeden Fall für all diejenigen, die vielleicht weniger zielstrebig durch die Hallen marschieren oder Gefahr laufen, bei der Fülle an Ausstellern den Überblick zu verlieren, einmal am Info-Stand der GC family vorbeizukommen.