

## Stichwort Casual Games

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

Im Vorfeld der diesjährigen Games Convention, Europas größter Computerspielemesse, konzentrierte sich die mediale Berichterstattung stark auf die sogenannten casual games. Gemeint sind damit jene elektronischen Spiele, die einen schnellen Einstieg ins Spielgeschehen ohne aufwändige Einarbeitung ermöglichen. Sie zeichnen sich durch eine intuitive Benutzerführung und schnelle Erfolgserlebnisse aus. Bisher wurden vor allem Spiele wie Tetris, Minesweeper oder Solitär unter dem Oberbegriff casual games subsumiert. Im letzten Jahr hat sich das Angebotsspektrum aber stark erweitert. Eine intuitive Benutzerführung und schnelle Erfolgserlebnisse versprechen nicht nur einfachen Spiele sondern auch neue Formen der Interaktivität und Spielsteuerung.

Ein aktuell sehr populäres Beispiel ist die Spielkonsole Wii von Nintendo, die es mehreren Spielerinnen und Spielern erlaubt, gegeneinander oder miteinander zu spielen, indem sie sich vor dem Bildschirm bewegen. Maus und Tastatur haben hier als Eingabegeräte ausgedient, sie werden ersetzt durch drahtlose Joysticks. Andere Beispiele aus diesem Bereich sind die Entwicklungen für die PlayStation von Sony wie SingStar oder Eye Toy. Die Spielehersteller versuchen mit den casual games eine breitere Zielgruppe zu erreichen. Dies scheint zu gelingen. Die genannten Spielekonsolen entwickeln sich zu begehrten Partygags, die man in Videotheken oder bei extra Homeservice-Anbietern bestellen kann. Das Potenzial dieser Spiele ist groß. Auch für die pädagogische Arbeit bieten sie viele Einsatzmöglichkeiten. Inwieweit sie aber zum Erfolg der Games Convention beigetragen haben, bleibt fraglich: Lange Schlangen bildeten sich vor allem an jenen Ständen, an denen neue Egoshooter oder Adventuregames vorgestellt wurden.