

Gamescon: Interaktive Spielemesse in Köln

Aus dem Stand

Ralf Dörner



Die Zahl der angebotenen Spiele steigt, die Preise sinken. Auf der zum ersten Mal in Köln stattfindenden Gamescon wurden viele neue Spiele präsentiert, allerdings wenig neue Konzepte.

Im August 2009 öffnete eine neue Messe in Köln ihre Pforten, die aus dem Stand mit 245 000 Besuchern zur weltweit größten Computerspielemesse wurde: die Gamescom (www.gamescom.de). Völlig neu ist das Konzept der Veranstaltung allerdings nicht. Bis 2008 hat der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) die seit 2002 stattfindende Games Convention in Leipzig als ideeller Träger unterstützt. Mit dem überraschenden Wechsel von Leipzig nach Köln ist nun ein neuer Name mit dem schon etablierten jährlichen Event des BIU verbunden.

Mehr internationale Aussteller

Der Veranstalter konnte nicht nur 40 000 Besucher mehr als im letzten Jahr bei der Leipziger GC bei annähernd gleich großer Ausstellungsfläche verzeichnen, sondern auch den Wunsch nach mehr Internationalisierung verwirklichen. Von

den 458 Ausstellern kam knapp die Hälfte aus dem Ausland. Insgesamt waren 31 Länder vertreten.

Viele Anbieter nutzen die Messe, um neue Titel vorzustellen, die noch im Herbst erscheinen sollen. Die Spannweite ist groß und reicht beispielsweise bei Microsoft von Ego Shooter Halo3 ODST über die Rennsportsimulation Forza Motorsport 3 bis zum Singspiel „Lips: Deutsche Partyknaller“. Insgesamt wurden in der Entertainment Area über 150 Titel als Premieren gehandelt, allerdings waren kaum neue Spielkonzepte auszumachen.

Bei den großen Produktionen fällt insbesondere die verbesserte Grafik auf: Haut, Mimik, Reflexionen oder Rauch erscheinen immer realistischer. Heavy Rain von Quantic Dream ist ein gutes Beispiel dafür, dass durch immer weitreichender programmierbare Grafikhardware das Spiel nicht nur netter anzuschauen ist, sondern durch eine stimmungsvolle Film-noir-Atmosphäre auch mehr Spiel-

spaß bereitet – wie der Name schon vermuten lässt, mit der Unterstützung diverser Wasser-Effekte, die als Hardware-Shader realisiert sind.

Stetig weiterentwickelt haben sich auch die einzelnen Genres selbst. Dies gilt für Ego-Shooter und Point-&-Click-Adventures ebenso wie für neuere Genres wie Sing- und Bewegungsspiele. Game Engines differenzieren sich ebenso wie die Genres immer weiter. Neben den großen Namen wie CryEngine 3, nun portiert auf verschiedene Konsolen, waren spezialisierte Engines etwa für Karaoke oder Geolernspiele zu sehen. Im Bereich Autorenunterstützung gibt das EU-Projekt „80 Days“ einen Ausblick auf zukünftige Game-Software – das an der TU Darmstadt entwickelte Storytec Framework unterstützt durch ein visuelles Tool das Workflow-orientierte Erstellen etwa der Struktur der Spielstory.

Keine Revolutionen bei der Hardware

Entwickeln für diese Branche bedeutet längst nicht mehr allein das Programmieren der Spielesoftware. Turtle Entertainment (siehe iX-Link) ist ein gutes Beispiel dafür. Die nach zwei Jahren Entwicklungszeit veröffentlichte Software ist kein Spiel, unterstützt aber E-Sportler der European Sports League mit VLAN-(Virtual-LAN-) oder Anti-Cheat-Funktionen, Verschlüsselung und der Verwaltung von Spielen. ASUS liefert Mainboards für Hardcore-Gamer in seiner R.O.G.-Reihe (Republic of Games) mit Software aus, die ein Tunen über ein an das Mainboard angeschlossenes Notebook ermöglicht oder automatisch günstige Settings zum Übertakten ermittelt. Auch allgemeine Software für die Durchführung eines IT-Projekts, etwa Tech Excels' auf dem Konzept agiler Methoden beruhende DevSuite, war auf der Gamescon zu sehen.

Hersteller auf Hardwareseite machen nur inkrementell Fortschritte. Branchenriese Sony kündigte die neue Playstation Slim an, die in ihrem um ein Drittel kleineren Gehäuse weniger Energie verbraucht. Schlanker ist mit 300 Euro auch der Preis. Wii Sports Resort bringt nicht nur neue Spiele wie

Frisbee, Tischtennis oder Radfahren, sondern mit der Wii Motion Plus eine Hardwareergänzung, die für höhere Präzision sorgt. Für die Wii sind jetzt spezielle Nerf-Guns verfügbar, sodass man mit Schaumstoffpfeilen auf den Bildschirm schießen kann. Microsofts für 2010 angekündigtes Verfahren, mit einer preiswerten Tiefenkamera die Aktionen des Spielers berührungslos zu verfolgen und so neue Interaktionsmöglichkeiten zu eröffnen, war auf der Gamescon hingegen kein Thema.

Neben der Messe ist die Gamescom eine Zusammenkunft im E-Sport und Austragungsort für Events der Electronic Sports League (ESL), in der über zwei Millionen Spieler in 3500 Ligen organisiert und über 100 000 Euro Preisgeld ausgelobt sind.

Und obwohl das „com“ im Namen für Community und nicht etwa für Kommerz steht, ist ein gesonderter Teil der Veranstaltung dem Geschäftlichen gewidmet. Auch beim Spiel macht die Wirtschaftskrise ernst: Global schreiben viele Publisher zweistellige rote Zahlen, in Deutschland sieht die Lage mit leichtem Wachstum etwas freundlicher aus. Die Gewinner sind die stationären Videospielekonsolen, die deutlich zulegen konnten und nun etwa die Hälfte des Marktes ausmachen. Diese Geräte wandeln sich durch ihre Online-Fähigkeit zu Entertainment-Plattformen – die Xbox etwa integriert Facebook und Twitter, Videofilme lassen sich (demnächst auch ohne Zwischenpuffer) on demand sehen.

Die Gamer können sich dabei über leicht rückläufige Preise freuen. Da beispielsweise nur wenig Leute bereit sind, für Spiele auf dem iPhone zweistellige Eurobeträge zu zahlen, sah sich EA Mobile genötigt, die iPhone-Version von Sims 3 etwa 80 % preiswerter anzubieten als die Version für Konsolen. Sims 3 zeigt, dass Handyspiele nicht mehr nur kleine Casual Games umfassen. Obwohl diese Spiele bei der Entwicklung von einem Zoo verschiedener Plattformen geplagt sind, wird Handy- ebenso wie Browser- und Onlinespielen ein gutes Wachstum prophezeit. (ka)



Foto: Ralf Dörner

Spielhallen-Feeling für daheim: Auffällig waren die vielen Rennspiele, bei denen man in einem nachgebauten Autocockpit Platz nehmen kann.