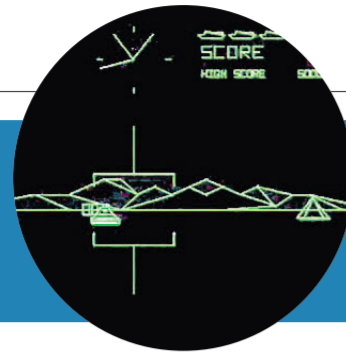


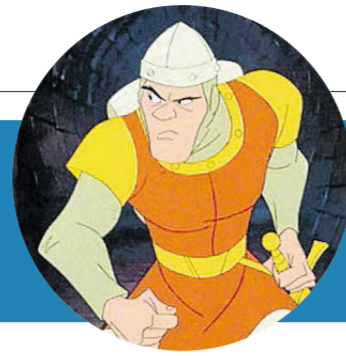
Eine größere Auswahl finden Sie auf
www.ksta.de/gamescom

10 Meilensteine in der Computerspiel-Entwicklung



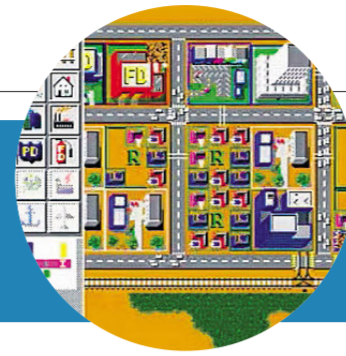
1980
Battle Zone

Gilt als der erste „Ego-Shooter“. Mit Vektorgrafik erzeugte Drahtgittermodelle schaffen einen räumlichen Eindruck. Erstmals konnte sich der Spieler weitgehend frei durch minimalistische Landschaften bewegen.



1983
Dragon's Lair

Mittels Laserdisk-Technik umgesetzter interaktiver Zeichentrickfilm. Das Spielprinzip ist limitiert, dennoch gab das Spiel eine Ahnung davon, was in Zukunft möglich sein würde.



1989
Sim City

Vorbild für alle weiteren Aufbausimulationen. Als Bürgermeister einer digitalen Stadt lenkt der Spieler die Geschicke der „Sims“, die später eine eigene Spielreihe bekamen.



Destiny
Dieser Online-Shooter beschreitet neue Wege. Neben der vorgegebenen Geschichte entsteht eine Handlungsebene, auf der sich die Spielwelt auf natürliche Art weiterentwickelt. Die Spieler schreiben kollektiv an einer eigenen Geschichte innerhalb der Geschichte, die von der Rahmenhandlung lose zusammengehalten wird.

Destiny (Bungie/Activision),
erscheint 2014 für PC, PS3 und
PS4, Xbox 360 und
Xbox One

Grenzen überschreiten

Aktuelle Spiele wie „Watch Dogs“ reflektieren die Wirklichkeit und machen sie künstlerisch erfahrbar. Aber warum spielen wir überhaupt? Und kann man dabei etwas lernen?

VON STEFFEN HAUBNER

Eintauchen in virtuelle Welten. Das ist die große Faszination, die von Computern und Videospielen ausgeht. Für Kritiker ist das eine Flucht aus der Realität. Hinein in ein imaginäres Reich, in dem jeder Erfolg haben kann. Hinein in ein Reich, in dem jeder ein Held sein kann.

So betrachtet unterscheidet ein Spiel wenig von Traumwelten des Kinos oder in der Literatur. Doch im Unterschied zu Filmen oder Büchern lassen Spiele ein direktes Eingreifen zu. Für den Medienpädagogen Horst Pohlmann von „Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz“ an der Fachhochschule Köln können Spiele ein Mittel sein, „etwas über das richtige Leben zu lernen und sich auf eine andere Art mit Dingen zu befassen, als man das sonst gewohnt ist.“

Je nach Genre eröffnet sich dabei eine Vielzahl von Perspektiven. Experten wie der Autor Florian Rötzer unterscheiden zwischen „externer und interner Interaktion“. Während man bei Simulationen wie „Sim City“ von oben wie ein göttliches Auge auf das Geschehen blickt, versetzen einen

Actionspiele und Adventures mitten in die Spielwelt hinein. Die dabei häufig verwendete Ego-Perspektive ahmt den Blick auf das wirkliche Leben nach. Man wird praktisch in das Spiel hineingezogen, man wird ein Teil von ihm. Rötzers Text „Aspekte der Spielkultur in der Informationsgesellschaft“ stammt aus dem Jahr 1998. Das ist inzwischen 15 Jahre her. In den vergangenen anderthalb Jahrzehnten hat sich viel getan. Zum einen sind die Möglichkeiten, Spielwelten lebensecht zu gestalten, durch den Fortschritt der Technik immens gewachsen. Heutige

Spielszenen lassen sich oft kaum mehr von Filmaufnahmen unterscheiden. Gleichzeitig erobern computergenerierte Bilder Spielfilme, Dokumentationen und sogar Nachrichten – also das, was wir für das Abbild der realen Welt halten.

Doch das ist nur ein Aspekt. Inzwischen ist ein weiterer Faktor hinzugekommen, der nicht nur die Gesellschaft, sondern auch die kulturelle Praxis des Spielens entscheidend verändert hat: das Internet. „Früher gab es das Bild des typischen Gamers, der allein in seinem Zimmer sitzt. Die Möglich-

keit, dabei online zu gehen, hat den Spielen kooperative und kommunikative Aspekte als spannende Erweiterung des Spielerlebnisses hinzugefügt“, erklärt Pädagoge Pohlmann. Auch dabei ist die Entwicklung nicht stehengeblieben. Sogenannte Open World-Games (zu Deutsch: Offene-Welt-Spiele) bilden die Wirklichkeit so naturgetreu ab, wie nie zuvor. Auf der Gamescom in Köln werden die Besucher sich davon überzeugen können. Ganze Städte und Landschaften werden dafür nachgebaut. Sie sind frei erkundbar, die Illusion störende Ladezeiten entfallen »

Die Gamescom

Die größte Messe für Computer- und Videospiele findet vom 21. bis 25. August statt. Der erste Tag ist für die Fachbesucher reserviert. Mehr als 600 Aussteller und mehr als 275 000 Besucher werden von Donnerstag bis Sonntag erwartet. An diesen Tagen sind die Hallen für alle geöffnet. Die vergangenen Jahre haben gezeigt, dass man mit langen Wartezeiten vor vielen Neuheiten rechnen muss. Ein-

trittskarten kosten zwischen 6,50 Euro (ermäßigte Tageskarte) und 34 Euro (Dauerkarte). Zeitgleich zur Messe findet in der Kölner Innenstadt das Gamescom-Festival statt. Der Eintritt ist frei. In dessen Rahmen treten viele bekannte Künstler und Musikgruppen auf, als Hauptacts unter anderem Tocotronic, Johnossi und Kassala. www.gamescom.de

antik acente
• Antikmöbel auf 900 m²
• Tischbau nach Maß!
Aachener Str. 78-80 • 50674 Köln
☎ 02 21-52 28 62
www.antik-acente.de