



Games Convention 2006

STURM AUF DIE SPIELE

»Gott sei Dank scheint keine Sonnel«, dankten Messe-Veteranen dem Himmel: Auch ohne Hilfe von oben heizten Zigtausende von Besuchern die knallvollen Hallen der Games Convention 2006 auf.

Zweistellige Wachstumsraten gegenüber den Vorjahr, 183.000 Besucher, 2.600 Journalisten, 386 Aussteller: Das ist die Bilanz des Messeveranstalters. Skater-, Dance- und Arena-Shows, schwärmeweise bildhübsche Stand-Hosessen, Taschen voller Beute: Das ist die Bilanz der Messebesucher. Alle wichtigen Publisher da, alle wichtigen Spiele gezeigt, darunter auch manche Neuen: Das ist die Bilanz der Spiele-Journalisten. Einig dürften sich jedenfalls alle drei Gruppen über eines sein: Die Games Convention, Europas größte Videospiele-Messe, boomt.

Messe, Märkte & Musik

Das digitale Spektakel, das fünf stahlgespannte Hallen des Messezentrums Leipzig vom 23. bis 27. August zum Nabel der Spielewelt macht, lockt Fach- wie Publi-

kumsbesucher gleichermaßen; das ist das Erfolgsrezept, das die nur fünf Jahre junge Messe zum Shootingstar der Branche macht. Folgerichtig wollte Leipzigs stolzem Oberbürgermeister Burkhard Jung beim obligatorischen Brusttrommeln auf dem Eröffnungskonzert das Siegerlächeln gar nicht mehr erlöschen. Im bis unters Dach voll besetzten Leipziger Gewandhaus spielte die Prager Film-Philharmonie klassische und aktuelle Spielemelodien von **Zelda** bis **Gothic 3** in voller Orchesterbesetzung, samt Chor und saalerschütternden Orgel-Crescendos beim Höhepunkt des Abends, einem Medley aus zentralen **Castlevania**-Stücken. Der Orchester-Auftakt zur Messe hat seit vier Jahren Tradition, und die anwesende Branche samt angereisten US-Größen wie Will Wright und Louis Castle genießt den künstleri-

schen Ritterschlag sichtlich: Na also, da ist sie doch, die Spielekultur!

Stand unter!

So dürfen an den nächsten Tagen guten Gewissens wieder die farblitternden Megastände, knappst bekleidete Standdamen und Hip-Hop-Beats auf Düsenjäger-Lautstärke ran. Zwar mag der größten deutschen Videospiele-Messe der Ereignis-Glanz und Promi-Flitter abgehen, den eine E3 mit ihren Mega-Partys und Paris-Hilton-Auftritten auszustrahlen weiß; auch verströmt das abseits gelegene Messegelände eher Provinzgeruch als Großstadt-Flair (weshalb unter der Hand gemunkelt wird, die Messe könnte nächstes Jahr an einen neuen Standort ziehen) – die Besucher stört's nicht, und entsprechend gut ist die Stimmung. Am Messehöhepunkt, dem



Am Stand von Electronic Arts liefen auf einer **360-Grad-Leinwand** Trailer und Präsentationen der kommenden Spiele.



Am GameStar-Stand suchte Fujitsu-Siemens den deutschen **Supergamer** in Zeitrennen in **Need for Speed: Most Wanted**.



Durften natürlich an keinem Stand auf der Games Convention fehlen: fotogene **Messebabes** in hautengen Kostümen.



Uwe Frauendorf / Leipziger Messe GmbH

Bei der offiziellen Hallenöffnung um neun Uhr sprengt die **Menge** in die Messehallen.

Samstag, drücken sich solche Massen an jugendlichen Besuchern durch die Hallen, dass die schmalen Verbindungstunnel von Ordnern zu Einbahnstraßen abgeriegelt werden und manch kleinerer Stand einfach unter der brodelnden Masse verschwindet. Vor DS-Stationen, Xbox-Konsolen oder **World of Warcraft**-PCs bilden sich riesige Warteschlangen, Präsentationskinos platzen aus allen Nähten, und GameStar-Redakteure lassen sich mit dem Messe-Shuttle zum abgeriegelten Business Center fahren, weil sie sich in der eigenen Halle nicht mehr auf die Toilette wagen.

Designstars bei GameStar

Der GameStar-Stand gleicht denn auch einer belagerten Burg: Zu beiden Seiten der kleinen Sitzgruppe bilden stiftbewehrte Redakteure Autogrammreihen und beten, dass die beängstigend dürr wirkenden Stahlgeländer halten, über die die Besucher Hefte, T-Shirts und Foto-Kameras strecken. Auf der Bühne läuft derweil GameStar-Dauerprogramm: Designer wie Sid Meier (**Sid Meier's Railroads**), Bruce Shelley (**Age of Empires 3**), Simon Bradbury (**Stronghold Legends**) und Kai Rosenkranz (**Gothic 3**) stellen sich den Zuschauerfragen, Redakteure spielen mit Lesern **Pro Evolution Soccer 6** auf der Bildschirmwand,

und regelmäßig versinken in die Menge geworfene Kleinigkeiten im Wald der ausgestreckten Arme. Auf die schiere Publikumsmasse sind die meisten Stände zwar in Sachen Abgreif-Ausstattung vorbereitet (kaum ein Besucher geht ohne ATI-Tasche, Nvidia-Fußball oder einem von Hunderten von T-Shirts aus den Hallen), können aber längst nicht jedes Spielbedürfnis befriedigen: Auf den Außenflächen hört man rasende Jungs murren, dass an die PSPs und Probier-PCs einfach kein Rankommen sei.

PC top, Konsolen mau

Zum Glück hat die GameStar-Crew am knüppeldicht gefüllten Samstag ihr Recherche-Pensum schon hinter sich. Drei Tage lang hatten wir das PC-Portfolio der Publisher durchforstet – das Niveau ist auf Augenhöhe mit der E3. Zwar hat sich in den drei Monaten oft wenig getan, viele Präsentationen entsprechen denen, die's schon vier Monate zuvor in Los Angeles zu sehen gab, aber immerhin: Kaum ein großer Titel fehlt. Mit kommenden Hits wie **Need for Speed: Carbon**, **Kane & Lynch** oder **Half-Life 2: Episode 2** gibt's außerdem manche Messe-Premiere. Hängende Gesichter dagegen bei den Kollegen von der Konsolen-Fraktion: Weder Nintendos neuer Spielkasten Wii noch Sonys Playstation 3 werden gezeigt. Grund für das dicke Manko ist wahrscheinlich die Tokio Game Show, die nur drei Wochen später beginnt – die beiden japanischen Firmen wollen sich den großen Paukenschlag für den Heimatmarkt aufheben.

Wir sind wer

Für Fachbesucher war's eine gute Messe, für Neugierige sowieso; der wahre Nutzen der Games Convention liegt aber darin, dass sie die großen Publikumsmedien nach Leipzig lockt, um dem Phänomen Computerspiele doch mal nachzuspüren. So laufen Berichte über die GC in den Tagesthemmen, im Heute-Journal (wo auch GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott zu Wort kommt), in praktisch allen Nachrichtensendungen und oft als zusätzliche Reportagen. In den sächsischen Radios gibt's fünf Tage lang sowieso kaum ein anderes Thema. Publisher und Sender heuern jugendaffine Sternchen an, um ihre Produk-



Am GameStar-Stand: Heiko bringt die Zuschauer von der Bühne aus zum Jubeln (oben), Fabian bei der Kontaktpflege mit einem Leser (Mitte), Michael und Gunnar bei einer Partie Pro Evolution Soccer 06 – raten Sie mal, wer gerade ein Tor geschossen hat...

te aufmerksamkeitswirksam zu verkaufen: Verona Pooth wird auf der Messe gesichtet, Jörg Pilawa hält Nintendos Hosentaschen-Konsole DS in die Kameras. Dass das Augenmerk der Öffentlichkeit ein paar Tage lang auf Computerspielen liegt, das braucht und beruhigt die Branche erkennbar: Wir sind wer! Und sei es nur für fünf Tage. Schließlich hofft man nach wie vor auf die gesellschaftliche Anerkennung, die Computerspiele in den Kinderzimmern längst haben. Die GC ist ein wichtiger Schritt dorthin; denn dass Computerspiele eine gewaltiges Zeitphänomen sind, das beweisen unter anderem 386 Aussteller, 2.600 Journalisten, 183.000 Besucher und zweistellige Wachstumsraten. CS

DREI MESSE-HITS

Crysis (Electronic Arts)

Das gefeiertste Spiel der Messe: umlagert von Presseteams, grafisch gewohnt beeindruckend.

Medieval 2 (Sega)

Das Strategie-Epos hat im letzten Monat einen erstaunlichen Grafiksprung gemacht.

World of Warcraft: Burning Crusade (Blizzard)

Heiß erwartetes Addon zum Online-Rollenspiel-Hit. Auf der Messe waren die zahlreichen Präsentations-PCs unter Dauerbelegung.

DREI MESSE-ÜBERRASCHUNGEN

Kane & Lynch (Eidos)

Nur hinter verschlossenen Türen gezeigt: atmosphärische Action mit gebrochenen Charakteren.

Die Sims: Haustiere (Electronic Arts)

Schon wieder ein Sims-Addon? Ja, aber diesmal nicht nur solide, sondern wunderbar witzig.

Sabotage (Anaconda)

Der deutsche Shooter fällt durch seine eigenwillige Spielatmosphäre und den spannenden Spielablauf auf. Und die weibliche Heldin.

DREI MESSE-ENTTÄUSCHUNGEN

Stronghold Legends (Take 2)

Der Ableger der Stronghold-Spiele bewegt sich grafisch auf dem Niveau von vor fünf Jahren.

Eragon (Vivendi)

Das Actionspiel zum Kinofilm wird eine ideenlose Klopperei mit Drachenflug-Einlagen.

Sherlock Holmes 3 (Frogster)

Der Meisterdetektiv wird wieder zum ermüdenden Pixelsuchen gezwungen, diesmal in 3D. Frogster verspricht uns Nachbesserung.