

Deutsche Mega-Messe

Games Convention 2003

Vier Tage lang war Leipzig die Hauptstadt der Computerspieler. Mehr als 90.000 Besucher informierten sich auf der GC über kommende Hits – und hatten viel Spaß.

Wenn das Orchester statt Mozart-Klängen die Musik aus *Mafia* spielt und danach die Titelmelodie aus *Splinter Cell* ertönt – dann findet in Leipzig die Games Convention (GC) statt. Mit der Eröffnungsfeier im Konzerttempel Gewandhaus startete die Messe in ihr zweites Jahr. Am nächsten Morgen stürmten die Massen das futuristische, am Stadtrand von Leipzig gelegene Messezentrum. Vom 21. bis zum 24. August fand dort die größte europäische Veranstaltung zum Thema Computer- und Videospiele statt. 207 Firmen aus elf Ländern zeigten ihre Produkte, 37 Unternehmen

mehr als im Vorjahr. Die Ausstellungsfläche wurde um 10.000 auf 40.000 Quadratmeter erweitert. Und vor allem: Statt beachtlicher 80.000 im Jahr 2002 zog es diesmal sogar 92.000 Besucher nach Sachsen.

Rang und Namen

Grelle Lichter und ohrenbetäubender Lärm, Jubel und Trubel prägten das Bild. Überall flackerten Monitore, auf großen Leinwänden liefen Intros und Spielszenen. Der Musiksender Viva sendete wie Giga TV live von der GC. Alle großen Publisher waren mit eigenen Ständen vertreten, um ihre kom-

kommende Attraktionen zu präsentieren. Bei Electronic Arts war etwa die Tolkien-Umsetzung *Die Rückkehr des Königs* zu sehen, Ubi Soft präsentierte Hoffnungsträger wie *Far Cry* und *Prince of Persia*, THQ den viel versprechenden Ego-Shooter *Stalker*. Bei Sunflowers konnten Strategiespieler einen Blick auf *Knights of Honor* oder das prächtige *Paraworld* werfen. Ein eindeutiges Messe-Highlight fehlte zwar, das Echtzeit-Strategiespiel *Spellforce* war jedoch ein Publikumsmagnet – zu Recht hat es den Preis »Best of Show« in der Kategorie PC-Spiel gewonnen. In aller Munde war jedoch vor



So sah es an vielen Messeständen aus: Sobald auf den Groß-Leinwänden bunte Bilder liefen, blieben Scharen von Besuchern stehen.

»Best of GC«

Erstmals vergab eine unabhängige Jury (darunter GamePro-Chefredakteur Gunnar Lott) den »Best of GC«-Award. Insgesamt waren 79 Titel nominiert. Hier die wichtigsten Gewinner:

Bestes PC-Spiel: **Spellforce**

Bestes Online-Spiel: **Söldner**

Bestes Gameplay: **Pro Evolution Soccer 3** und **Beyond Good & Evil**

Beste Grafik: **Need for Speed: Underground**



Spellforce: Das beste PC-Spiel der GC.

allem **Half-Life 2**, obwohl bei Vivendi nur ein kurzes, noch dazu altes Video davon lief.

Redakteure im Einsatz

Mitten in Halle 3 war ständig was los: am zumeist dicht umlagerten GameStar-Stand. Auf einem Groß-Bildschirm liefen alte und

neue Folgen von Raumschiff GameStar sowie Videos von aktuellen und kommenden Spielen – darunter **Half-Life 2**. Besonders gut kamen die Fragestunden an: Drei- bis viermal pro Tag stellten wir uns den Fragen der Besucher. Themen wie Raubkopien, Jugendschutz oder Raumschiff GameStar führten zur hoffnungslosen Überfüllung unseres Standes.

Keine Altersprobleme

Vor allem am Samstag herrschte ungeheures Gedränge in den Gängen, Monitore mit spielbaren Versionen waren immer dicht belagert. Das befürchtete Chaos in Sachen Jugendschutz blieb aus: Farbige Bändchen am Arm, gestaffelt nach den Altersfreigaben 12, 16 und 18 Jahre, verrieten das Alter jedes Besuchers. In Bereiche mit potenziell jugendgefährdenden Spielen gab es für Minderjährige keinen Zutritt. Weil die Kontrolleure an den Eingängen der Stände aber entweder sehr freundlich oder gar nicht überprüften, verdarb das Verfahren offenbar niemandem die gute Stimmung.

GC/DC

Bereits an den beiden Tagen vor der eigentlichen Messe trafen sich in Leipzig rund 150 Vertreter deutscher Entwickler und Publisher sowie Medienvertreter: Die Developers Conference stand an. Dort wurde unter Aus-



Jörg Langer steht in der Redaktions-Fragestunde Rede und Antwort.

schluss der Öffentlichkeit darüber debattiert, wie die Spiele-Branche hierzulande vorankommen kann, oder wie man typische Probleme bei der Entwicklung am Besten löst. Auf der Tagesordnung standen Vorträge zu Themen wie »Charakterdesign in Maya« oder »Die Zukunft des Spiels als Kulturgut, Text, Medium oder Produkt«. Und GameStar-Redakteur Peter Steinlechner verriet den Entwicklern, wie die Zusammenarbeit mit Fachredaktionen besonders gut funktioniert. Am Mittwoch war als Gaststar Peter Molyneux von Lionhead da und zeigte der Presse sein – hoffentlich auch auf PC erscheinendes – Mega-Rollenspiel **Fable**. **PS**



Der GameStar-Stand lag verkehrsgünstig mitten in Haupthalle 3.



Am Eröffnungsabend waren im Gewandhaus bekannte **Spiele-Melodien** zu hören.



Die GameStar-Redaktion hatte endlich einen eigenen Trupp **Messe-Babes**.



Ruhige Ecken, wie vor den **Retro-Daddelkisten** bei Take 2, waren die Ausnahme.