

Daddeln & zocken

Die „gamescom“ ist Europas größte Messe für PC- und Video-Spiele. Wir verraten Ihnen, warum sie für Gamer ein Muss ist

Von Elisabeth Menzel

Daddeln, zocken, gamen. Die Sprache ist speziell. Die Szene ist es auch. Wer seine Freizeit gerne mit Computer- oder Konsolen-Spielen verbringt, kennt natürlich die Übersetzung dieser Vokabeln. Beim Zocken geht es darum, virtuelle Gegner zu besiegen, knifflige Rätsel zu lösen oder mit ausgeklügelten Strategien Erfolge zu feiern. Ob Adventures, Rollen- oder Strategiespiele, Shooter oder Jump 'n' Run – Games sind längst kein bloßes

Hobby mehr, sie sind eine Philosophie, eine Lebenseinstellung. Einmal im Jahr trifft sich die gesamte Szene auf der „gamescom“ in Köln. Fünf Tage lang, vom 18. bis 22. August 2010, dreht sich alles nur um die neuesten Games, die spannendsten Entwicklungen und die dazu passende Hardware.

Die Messe selbst bezeichnet sich als „größtes Event- und Entertainmenthighlight für interaktive Spiele und Unterhaltung.“

Für namhafte Unternehmen und etablierte Branchengrößen

wie Electronic Arts, Nintendo oder Ubisoft ist die „gamescom“ ein Muss. Weil hier die Gamer unterwegs sind. Weil sie wissen wollen, was spieletechnisch gerade so abgeht. Kurz: Die „gamescom“ vereint alle Zielgruppen – von Entwicklern und Publishern über die Händler bis hin zu den Gamern aller Klassen. Selbst Familien und Gelegenheitsspieler – die sogenannten Casuals – begeistern sich mehr und mehr für den elektronischen Zeitvertreib. Die „gamescom“ reagiert auf diesen Trend mit einem speziellen Familientag am Sonntag, 22. August.

Ein Schwerpunkt liegt dieses Jahr im Bereich Internet und Online. Experten rechnen in naher Zukunft mit einem starken Anstieg der Marktanteile von Online- und Browsergames (siehe unser Exklusiv-Interview mit GameStar-

Redakteur Daniel Matschijewsky auf Seite 29). Deshalb bietet die „gamescom“ 2010 in Halle 9 eine eigenständige Themenwelt dafür an. Die „gamescom“ findet auch dieses Jahr wieder bei der Koelnmesse in Köln statt. Ideeller Träger ist der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Bis 2008 hatte der BIU auch die „Games Convention“ in Leipzig mit ausgerichtet, den Vorgänger der „gamescom“. 2009 zählte die Messe weit über 200.000 Besucher. Auf 120.000 Quadratmetern präsentierten sich über 450 Aussteller. Wollen Sie dieses Mal auch dabei sein? Infos gibt es unter www.gamescom.de.

Einmal „Guitar Hero“ sein – kein Problem: Bei der „gamescom“ dürfen Sie sich nach Lust und Laune ausprobieren

Was? Wann? Wo?

Termine: Die Messe ist vom 19. bis 22. August 2010 für Privatbesucher geöffnet. Der 18. August ist Fachpublikum vorbehalten. Am 22. August ist Familientag. **Adresse:** Koelnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln. **Parken:** 14.500 Parkplätze auf dem Gelände, kostenlose Pendelbusse zu den Eingängen. **Tickets:** gibt es im Online-Shop auf www.gamescom.de.



1.



2.



3.



4.

1. Ansturm bei der Koelnmesse: Die „gamescom“ lockte 2009 über 200.000 Besucher nach Köln

2. Volle Konzentration: Nicht nur selber zocken, auch zuschauen kann manchmal hochspannend sein

3. Auto und Sport, aber diesmal ohne Motor: Virtuelle Autorennen begeistern offensichtlich vor allem die männlichen Besucher

4. Der Gamer-Nachwuchs vergnügt sich beim „gamescom-Festival“ am Neumarkt, Rudolfplatz

Spiele-Check: unsere Favoriten

Gruselig: Was in dem dunklen Schloss wohl auf den Helden Darren wartet?

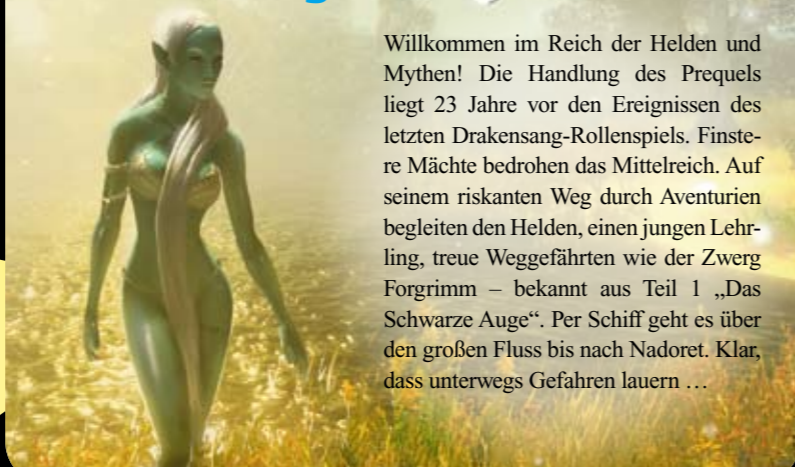
„Anno 1404: Venedig“

„Anno 1404“ vereint verschiedene Elemente: Strategie und Erkundung, Diplomatie und Kampf. Mit dem offiziellen Add-on „Venedig“ wird die abendländische Spielumgebung um einen neuen Schauplatz erweitert. Das Flair der venezianischen Hafenstadt ist einzigartig und bietet viel Spannendes wie neue Schiffstypen, Gegenstände und Inselwelten sowie 300 neue Aufträge. Neu sind auch der Multiplayermodus für bis zu 8 Spieler und ganz neue Spielmöglichkeiten. Ob Spionage, Infiltration oder Goldspenden: Viele Wege führen zum Ziel. Ein Muss für alle Fans von Strategiespielen!



Das Add-on „Venedig“ entführt Sie in die Welt vergangener Jahrhunderte

„Drakensang – Am Fluss der Zeit“



Willkommen im Reich der Helden und Mythen! Die Handlung des Prequels liegt 23 Jahre vor den Ereignissen des letzten Drakensang-Rollenspiels. Finstere Mächte bedrohen das Mittelreich. Auf seinem riskanten Weg durch Aventurien begleiten den Helden, einen jungen Lehrling, treue Weggefährten wie der Zwerg Forgrimm – bekannt aus Teil 1 „Das Schwarze Auge“. Per Schiff geht es über den großen Fluss bis nach Nadoret. Klar, dass unterwegs Gefahren lauern ...

In „Am Fluss der Zeit“ erleben Sie spannende Begegnungen mit mysteriösen Fabelwesen. Leider sind nicht immer alle sympathisch

„Black Mirror 2“

Wer den ersten Teil des berühmten Point & Click-Adventures kennt, dem sind die düstere Stimmung, das mysteriöse Schloss und die Tragödie der Familie Gordon vertraut. Im zweiten Teil geht es um den Hobbyfotografen und Physikstudenten Darren, dessen Schicksal auf geheimnisvolle Weise mit Black Mirror Castle verbunden zu sein scheint. Also macht er sich auf nach Willow Creek, wo sich das dunkle Schloss befindet. Teil 2 kann seinem Vorgänger auf jeden Fall das Wasser reichen. Super: verbesserte Steuerung, Klasse Grafik, starke Story.

Traumjob Spiele-Tester

Daniel Matschijewsky ist Redakteur bei der Spiele-Testzeitschrift „GameStar“. Im Interview verrät er Details aus seinem Berufsalltag

Daniel, du bist Spiele-Redakteur. Heißt das, du sitzt den ganzen Tag am Rechner und zockst?

● Natürlich verbringe ich mit spielen viel Zeit. Als Spiele-Redakteur muss ich Spiele testen und adäquat durchspielen, damit ich sie vernünftig bewerten kann. Einen Großteil meiner Zeit nehmen aber tatsächlich das eigentliche Schreiben ein, die Recherche im Internet und Telefonate mit Entwicklern und Spiele-Herstellern. Und auch das Aufzeichnen von Videos und Bildschirm-Fotos für meine Artikel und die GameStar-DVD gehören zu meinem Alltag. Dafür spiele ich gezielt und beschwöre absichtlich bestimmte Situationen herauf, damit ich sie für meine Berichte nutzen kann.

Wie wird man eigentlich Spiele-Redakteur? Welche Fähigkeiten muss man mitbringen?

● Man muss dazu nicht unbedingt Journalistik studiert haben. Zunächst braucht man Abitur oder Fachabitur. Neben guten Deutsch- und Englischkenntnissen sind ein fundiertes Spielwissen wichtig – und eine Affinität zu Hardware, Online und Video. Bei der „GameStar“ agieren wir multimedial. Eine gewisse Stress-Resistenz ist von Vorteil. Die „GameStar“ erscheint monatlich: In der Schlusswoche kann es da schon mal hektisch werden. Dann dauert ein Arbeitstag auch mal 12 Stunden. Scheuklappen und Einzelkämpfer sind bei uns total

fehl am Platz – wir arbeiten im Team. Ein Spiele-Redakteur sollte außerdem offen auf Menschen zugehen können. Das hilft ihm bei Entwicklerterminen, wenn er Interviews führt oder sich neue Spiele zeigen lässt.

Was magst du an deinem Job? Was sind die Highlights?

● Mein Beruf wird nie langweilig. Der Markt bewegt sich und entwickelt sich schnell weiter. Laufend gibt's neue Spiele. Toll ist, dass wir im „GameStar“-Team ein sehr freundschaftliches Verhältnis zueinander haben.

„Ich rette Jungfrauen und haue Orks auf den Kopf!“

Und welche Dinge nerven?

● (lacht) Ich bin ein Typ, der gerne im Voraus plant. Manchmal nervt es, wenn kurz vor Schluss ein fertiger Artikel rausfällt oder etwas Aktuelles reinkommt, das noch ins Heft muss. Dann muss manchmal das Wochenende dranglauben. Zum Glück mache ich meinen Job aber mit Leidenschaft.

Was war als Kind dein Traumberuf?

● Ich wollte schon immer Spielfilm-Regisseur werden. Vielleicht mache ich das ja noch irgendwann ...

Hast du ein Lieblings-Genre?

Was spielst du am liebsten?

● Ich bin ein leidenschaftlicher Rollenspieler. Ich tauche gerne in Fanta-

sie-Welten ein, spiele den Helden, rette Jungfrauen und haue Orks auf den Kopf. Das gespielte „Herr der Ringe“ quasi.

Wenn Feierabend ist, gehst du dann heim und spielst weiter?

● Ich spiele auch in meiner Freizeit, klar. Durch meinen Beruf bekomme ich Spiele in die Hände, die ich mir als privater Käufer vielleicht nicht unbedingt zugelegt hätte. So haben ich immer einen riesigen Pool an Spielen. Das ist gut für die Erfahrung und meine Recherchen. Aber wenn ich den ganzen Tag im Büro sitze, brauche ich natürlich

schon einen Ausgleich. Deshalb gehe ich viel radeln und schwimmen, damit ich ein bisschen Bewegung kriege.

Wie sieht die aktuelle Gamer-Szene aus? Welche Trends gibt es?

● Groß im Kommen ist das Thema Online-Gaming. Die gesamte Szene bewegt sich ins Internet. Ein Wegbereiter dafür war vor fünf Jahren das Online-Rollenspiel „World of Warcraft“. Ein weiterer Trend ist das Casual-Gaming, auch „Mittagspausen-Zocken“ genannt. Moorbühnen ballern, MahJong-Bretter lösen – das sind kleine Fast-Food-Happen, die man kostenlos im Internet bekommt. Ein riesengroßer Markt, der den klassischen Spielmarkt in spätestens zwei Jahren erschlagen wird.

Gibt es den typischen Zocker?

● Ja. Aber man unterscheidet zwischen Hardcore-Spielern, für die das Zocken ihr Hobby Nummer eins ist, und den „Casual-Gamern“. Die spielen eher mal zwischendurch oder abends, um den Kopf freizukriegen. Der Hardcore-Gamer ist in der Regel männlich, zwischen 13 und 35 Jahren, liest Spiele-Zeitschriften und spricht auch mit Freunden am liebsten übers Spielen.



Auch Videos zu drehen gehört zu Daniels täglichen Aufgaben

Der Casual-Gamer ist in der Regel etwas älter und hat meist Familie. Viele Casual-Gamer sind weiblich. Sie betreiben das Spielen nicht ernsthaft, sondern eher zum Zeitvertreib. Eine kleine Randgruppe sind Profi-Spieler, die mit ihrem Hobby sogar Geld verdienen, indem sie sich in Clans zusammenschließen und auf Veranstaltungen um Preisgelder spielen.

Was macht ein gutes Game aus?

● Es muss unterhalten – genauso wie ein toller Film oder ein gutes Buch. Es muss qualitativ gut sein.

Welche Neuerung oder technische Utopie sollte deiner Meinung nach in den nächsten Jahren noch erfunden werden?

● Es wäre schön, wenn Spiele – vor allem PC-Spiele – mal fertig und ausgereift in den Handel kämen. Das ist seit Jahrzehnten nur selten der Fall.

Herzlichen Dank für das Interview!

GameStar auf einen Blick

Die Testzeitschrift „GameStar“ bietet unabhängige, kritische und verlässliche Kaufberatung für Spiele und Hardware für den PC. Sie erscheint in einer Auflage von knapp 145.000. Auch Online gibt es viel zu entdecken: Ob Videos, Tests oder Previews – klicken Sie sich rein auf www.gamestar.de!



Süßes Nichtstun? Von wegen. Oft arbeitet Daniel bis in die Nacht

2X gewinnen

Wie verlosen je ein Exemplar der PC-Spiele „Black Mirror 2“ und „Drakensang – Am Fluss der Zeit“. Postkarte (Stichwort „PC-Spiele“) und Wunsch-Spiel an SUPERTROOPER c/o Kresse & Discher Medienverlag, Marlener Str. 2, 77656 Offenburg oder Mail an redaktion@super-trooper.com
Einsendeschluss ist Freitag, 2. Juli 2010

Alle **GEWINNSPIELE** unter www.super-trooper.com