

# Technologie

## Wenn Oma den Highscore knackt

Auf Europas größter Spielemesse, der Games Convention 2007 in Leipzig, zeigten die Entwickler ihre Projekte für die nahe Zukunft. Einen klaren Trend bilden die sogenannten Casual Games, die der Gewalt den Rücken kehren und somit neue Zielgruppen vor die Bildschirme locken sollen.

**Gregor Kucera**

In der Spielebranche sind neue Zeiten angebrochen. Die Entwickler der virtuellen Unterhaltungsware entdecken neue Zielgruppen und wollen diese nun endlich bedienen. Das Schlagwort bei der Games Convention 2007 in Leipzig, die im August stattfand, lautete daher auch schlicht und einfach „Casual Gaming“. Das sind Spiele, die nichts mehr mit Gewalt zu tun haben.

Anstelle sogenannter Hardcore-Gamer, wie die Spiele-Industrie jene männlichen Nutzer ihrer Produkte nennt, die zwischen 16 und 25 Jahre alt sind und jedes Spiel und jede neue Hardware kurz nach dem Erscheinen besitzen müssen, sollen nun auch Kleinkinder, Frauen und Pensionisten vor die Bildschirme gelockt werden. Der Trend geht von den zuletzt heftig diskutierten Ego-Shootern, also jener Form von virtueller Unterhaltung, in der es darum geht, mit Waffen und Taktik seine Feinde zu überleben, und Sportsimulationen, die in den letzten Jahren meist die immer realistischere Haarpracht der Athleten als zentrale Neuerung beinhalteten, hin zu Spielen, die schnell, einfach und zwischen-

durch gespielt werden können. „Dieses Jahr wird ein wichtiger Meilenstein für Gelegenheits-Spiele“, meint Pauline Jaquey vom Spielehersteller Ubisoft. Die Idee hinter solchen Spielen ist nicht wirklich neu. Beispiele für dieses Genre sind etwa „Tetris“, „Minesweeper“, „Solitaire“ und „Moorhuhn“. Neu ist hingegen, dass die großen Spielehersteller viel Geld und Entwicklerstunden in die Erstellung dieser Titel stecken. Bis zu 40 Mio. US-Dollar (29,3 Mio. Euro) lassen sich Hersteller die Entwicklung eines Games kosten.

### Aufgeigen ...

Auch der weltweit größte Spielehersteller Electronic Arts hat neue Titel für dieses Segment angekündigt: Neben einer elektronischen Version von „Scrabble“ sollen Musikbegeisterte mit „Rock Band“ ihre Freude haben. Hier wird eine ganze Musikgruppe auf der Konsole nachgebaut, die Spieler können dabei über Instrumente und Mikrofone aus Plastik ihre gesanglichen Qualitäten unter Beweis stellen. Sony hat schon vor geraumer Zeit mit seiner „Sing-Star“-Serie große Begeisterung vor allem unter jungen Spielerinnen ausgelöst. „Casual Games haben sich ver-

ändert: sowohl was die Steuerung, aber auch die Interaktivität und den Zugang zum Spiel betrifft“, sagt Jaquey. Dies läge vor allem an den neuen Konsolen aus dem Hause Nintendo. Der japanische Hersteller hat mit zwei Spielkonsolen den wohl größten Wurf der Firmengeschichte in den letzten zehn Jahren geschafft und schwimmt auf der Erfolgswelle. „Nintendo DS“, eine tragbare Spielkonsole mit zwei Displays, sowie „Wii“, ein Gerät fürs Wohnzimmer, das mit einer neuartigen Form der Bedienung und Interaktion zwischen Mensch und Maschine aufwartet, erfreuen sich großer Beliebtheit und haben die Verkaufszahlen gesteigert.

### ... und fit und klug werden

Der Grund dafür – und damit verbunden das steigende Interesse der Spiele-Entwickler – sind die neuen Formen der Bedienung. Der Nutzer steuert im wahrsten Sinne des Wortes unter Einsatz seines gesamten Körpers das Spiel. Die „Wiimote“, eine kabellose Fernbedienung, die eine intuitive Steuerung der Spiele ermöglicht, muss vor dem Fernseher hin und her bewegt werden, um die Helden zu steuern. Nintendo stellte in Leipzig auch das



Für etliche der 185.000 Besucher wurde die größte europäische Spielemesse in Leipzig heuer zum Familienereignis. Foto: GC

„Wii-Board“ vor: eine weiße Platte, auf der Spieler sportlich aktiv werden – von Yoga bis hin zu Liegestützen – und auf dem Bildschirm ihre Erfolge mitverfolgen können.

Ein für die Wissenschaft und Forschung interessanter Bereich sind Lernprogramme und Gehirn-Trainer. Treffsicher für den Markt haben die Hersteller dieser Spiele den Begriff „Self-Improvement-Games“ erdacht. Diese sollen Aspekte des menschlichen Selbst trainieren, die Palette reicht vom Gedächtnis-Trainer („Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging“) über Sprachkenntnisse („My Word Coach“) bis hin zur physischen Fitness

(„Wii-Fit“, „Eye-Toy: Kinetic Combat“) und visuellen Fähigkeiten („Flash Focus“). Ubisoft hat in dieser Kategorie mit „My Life Coach“ einen umfassenden persönlichen Trainer angekündigt, der sich mit dem ganzen Leben des Spielers befasst. Ziel dabei ist, zu mehr Willensstärke zu kommen und ungesunde Gewohnheiten abzulegen.

Diese Entwicklungen haben auch Einfluss auf Wissenschaft und Forschung. Denn für den Bereich E-Learning erwarten Analysten durch die tragbaren Spielkonsolen, aber auch durch „intelligenteren“ Handys einen Boom von Anwendungen und neuen Möglichkeiten.

**USECON**  
The Usability Consultants

*let's turn our know how into your success*

**Usability  
User Experience  
User Interfaces**

**Optimierte Kundenzufriedenheit und effizientere Entwicklungen durch effektives Usability Engineering**

**www.usecon.com**